



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES.
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

DE LA LUCHA LIBRE A LA LUCHA LIBRE MEXICANA
DE LAS PRÁCTICAS COMUNICATIVAS A LA CONSTRUCCIÓN DE
IDENTIDADES EN LA CIUDAD DE MÉXICO

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO EN DOCTORA EN CIENCIAS
POLÍTICAS Y SOCIALES CON ORIENTACIÓN EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

PRESENTA:
PATRICIA ALEJANDRA CELIS BANEGAS

TUTOR PRINCIPAL
DOCTOR JOSÉ ÁNGEL GARFIAS FRÍAS. FCPyS UNAM

MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR
DOCTORA GUADALUPE VALENCIA GARCÍA. COORDINACIÓN DE
HUMANIDADES UNAM
DOCTORA SILVIA MOLINA Y VEDIA DEL CASTILLO. FCPyS UNAM
DOCTOR GUSTAVO MARTÍNEZ VALDÉS. FCPyS UNAM
DOCTOR JOSÉ JUAN SOTO RAMÍREZ. UAM IZTAPALAPA

CIUDAD UNIVERSITARIA, CDMX., DICIEMBRE DEL 2022.



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.

*Dedicada a Emilia,
con todo mi amor.*

En principio, agradezco a la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM); al Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales y al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), por la oportunidad de realizar mis estudios de Doctorado.

Merecen un espacio aparte los tutores y lectores que hoy puedo considerarlos mucho más que eso: han estado cada vez que los necesité en lo profesional y afectivo. Al Dr. José Ángel Garfías Frías, sin él no hubiese podido lograr mi sueño, ha sido mi director y mi amigo, confiando en mí a cada paso.

A la Dra. Guadalupe Valencia, de la cual he recibido un apoyo inconmensurable y que me ha estimulado a avanzar en cada etapa de mi camino con reflexión, alegría y entusiasmo. A la Dra. Silvia Molina y Vedia del Castillo que me han cobijado en sus afectos y me contagió su pasión por seguir investigando y aprendiendo. Agradezco también al Dr. Gustavo Martínez, que me ha asistido siempre con una palabra de aliento. Al Dr. Juan Soto Ramírez, que me compartió su experiencia en el tema.

A continuación, agradezco a mi familia, que me acompañó a la distancia. A Emi, que a pesar de tener a su madre lejos siempre valoró mi decisión de crecer profesionalmente fuera de Argentina. A Franco que creyó en mí y estuvo incondicionalmente en este proceso. A mis primos y mis sobrinos que a pesar de la distancia me incentivaron y disfrutaron de cada paso que he dado en este camino.

A mis amigas que, desde el Sur, siempre creyeron en mí y me sostuvieron a la distancia, gracias a las reinas Daniela, Mariana y Verónica.

Seguidamente, agradezco profundamente a los amigos que hacen que mi vida en México esté acompañada de amor y contención: Arturo, Bolívar, Cely, Claudia, Edna, Emmanuel, Isma, Jakob, Laura, Luz y Yisel. A este agradecimiento se suman amigas queridas con las que compartimos el doctorado Andrea, Cinthya, Fabiola, Laura y Maribel.

A mis alumnos tanto en la licenciatura como en los Talleres de Lucha libre que han sabido ayudarme a reflexionar sobre mi trabajo. Y muy especialmente a Gabriela, Jennifer, Montserrat, Viridiana, por toda su colaboración y afecto.

Finalmente, mi agradecimiento al mundo de la lucha libre: A Julio César Rivera que desde el primer día me apoyó en el desarrollo de mi trabajo y me permitió la realización de muchísimas entrevistas. Al profesor Fantasma que me apoyó para el desarrollo del estudio de Luchadores en Tiempos de Covid.

A los hombres y mujeres que me acercaron a la lucha libre y me abrieron las puertas de sus vidas, en orden cronológico: Rey Bucanero, Estrellita, Miguel y Mike (Dinastía Karonte), El profesor Cobra, El Profesor Chucho Reyes y Volador Jr. Ellos también me facilitaron el contacto con otros luchadores y han sido muy generosos y afectuosos al compartir sus experiencias para el desarrollo de mi investigación.

Gracias a todas aquellas personas que forman parte de la familia de la lucha libre mexicana que me permitieron conocer otros universos. A través de sus vidas pude comprender la belleza de la cultura mexicana.

Índice

1. Introducción	8
1.1 Objetivos y preguntas de investigación.....	10
1.2 Hipótesis.....	10
1.3 Antecedentes del estudio de la lucha libre mexicana.....	11
1.4 Lucha Libre mexicana: primera aproximación.....	16
2. Marco Teórico	18
2.1 Procesos identitarios y patrimonio.....	19
2.2 Culturas populares y amalgama cultural.....	32
2.3 Prácticas comunicativas	35
2.4 La lucha libre como performance.....	48
2.5 Herramientas conceptuales para el análisis del trabajo de campo.....	51
2.5.1 Metáforas como analizador social.....	51
2.5.2 Estudio de las corporalidades.....	56
2.5.3 Los discursos sociales como base para el análisis de las identificaciones.....	60
2.6 Conclusiones.....	64
3. Estrategias metodológicas	66
3.1 Diseño metodológico.....	66
3.1.1 Trabajo documental.....	66
3.1.2 Trabajo de campo Etnográfico.....	67
3.1.3 Encuestas.....	72
3.2 Estrategias analíticas.....	73
3.2.1 Análisis cualitativo.....	73

3.2.2 Análisis cuantitativo.....	75
4. De la historia a los símbolos de la lucha libre mexicana.....	76
4. 1 Historia de la lucha libre mexicana.....	77
4.2 La construcción del personaje en la lucha libre.....	94
4.3 Las máscaras en la lucha libre.....	100
4.3.1 Las máscaras: temas, formas y colores.....	101
4.3.2 La máscara más allá de la arena.....	106
4.3.3 Máscara contra máscara.....	107
4.3.4 El poder de la máscara.....	109
4.4 El luchador.....	113
4.4.1 La ciudad y la lucha libre mexicana.....	113
4.4.2 El cuerpo del luchador.....	117
4.4.3 Disciplinamiento corporal y dolor.....	120
4.4.4 El examen profesional	124
4.5 Tipos de luchadores: Los géneros en la lucha libre.....	128
4.5.1 Tipos corporales y lucha libre.....	128
4.5.2 Los géneros en la lucha libre.....	132
4.6 Emociones en lucha libre	139
4.7 Las dinastías en la lucha libre.....	141
4.8 Conclusiones: la construcción simbólica de la lucha libre mexicana.....	148
5. De los símbolos a los rituales: performance cultural.....	150
5.1 La lucha libre como trabajo.....	150
5.2 La lucha libre como deporte.....	158

5.3 La lucha libre como circo.....	162
5.4 La lucha libre como carnaval.....	165
5.5 La lucha libre como ritual: tiempo y espacio en la lucha libre.....	167
5.5.1 Tiempo ritual.....	169
5.5.2 Drama social.....	171
5.6 La lucha libre como performance.....	173
5.7 Conclusiones: lucha libre como proceso cultural.....	178
6. De la performance a la construcción de identidades.....	180
6.1 Los espectadores/ actores (porras).....	180
6.2 Las arenas.....	185
6.3 La lucha libre como industria cultural y creativa.....	189
6.4 Los medios de comunicación y la lucha libre.....	194
6.5 Los valores y las metáforas en la lucha libre.....	200
6.6 Conclusiones.....	206
7. Conclusiones: La construcción de identidades entorno a la lucha libre mexicana..208
7.1 Hallazgos principales.....	209
7.2 Reflexiones en torno a la construcción de identidades.....	217
7.3 Conclusiones Finales.....	226
8. Bibliografía.....	232
Crédito de las imágenes.....	270
9. Anexos.....	258
9.1 Anexo metodológico.....	259

9.2 Luchadores, referees entrevistados.....	276
9.3 Reporte académico: luchadores en tiempos de covid.....	277

1. Introducción

El *catch* es un deporte desarrollado en Europa, que luego se desplazó a otras latitudes donde fue evolucionando y cambiando de nombres. En América su cambio social se identificó con diferentes públicos y representaciones sociales: en Argentina fue un espectáculo específicamente para niños, en Bolivia la comunidad aimara lo adoptó en torneos de luchas de “cholitas”, en Estados Unidos se organizó en torno a la narración de historias televisada; por nombrar algunos exponentes difundidos a lo largo del continente.

Se trata de un deporte-espectáculo en donde se desarrollan diferentes tipos de técnicas (como la lucha grecorromana, olímpica e intercolegial), con sus propias reglas de desarrollo para vencer al adversario que cuenta con un ring junto a un público espectador.

Las compañías dedicadas al *catch*, extendidas principalmente en América y Asia, facturan millones de dólares al año en carácter de entradas, apuestas y publicidad. Cuando desembarca en México, se incorporan nuevas estructuras (máscaras, vestuario, diálogo con el público, simbología religiosa, etc.) y de esa forma se modifica la organización original. Debido a ello emerge un estilo particular, que se denominará en el presente análisis: lucha libre mexicana, la cual produjo un cambio de sentido y una pertenencia cultural con respecto a la práctica que le dio origen.

La lucha libre existe en México desde hace más de 85 años, según lo planteado por Monroy, H. & Reducindo M. (2018). Inicialmente consistía en encuentros callejeros, en los que de forma itinerante participaban luchadores profesionales contra luchadores locales. Se trata de un deporte-espectáculo practicado en un ring, que busca en la rendición de alguno de los luchadores a través del contacto físico, y el uso de la fuerza de deportistas especialmente entrenados para tal fin.

Desde sus orígenes, la lucha libre mexicana es parte de la cultura popular, sin embargo, con el paso de los años fue ingresando a otros estratos sociales y adquiriendo una serie de

características esenciales como la construcción de personajes junto al uso de máscaras, la edificación de un espectáculo centrado en un ritual (performance cultural), la creación de héroes locales y simbología religiosa, (como es el caso de *El Santo*) y la tradición de las dinastías.

Un claro ejemplo es el de la utilización de las máscaras en la lucha libre mexicana como un recurso que amplía los roles de los luchadores, por lo que impacta directamente en las posibilidades de expresión del público, que sostiene la verosimilitud del evento. De este fenómeno, hoy mexicano, han emanado un sinnúmero de expresiones culturales vinculadas directa o indirectamente a él: los cómics, los estudios fotográficos del nivel que inaugura Lourdes Grobet (2005), el cine de luchadores, música popular, videojuegos, grafitis, entre otros.

Con lo mencionado anteriormente, se hace evidente que en la lucha libre mexicana conviven estéticas, representaciones y significados populares que asocian la lucha, el deporte, el teatro y el espectáculo. Esta práctica cultural ha trascendido las fronteras de la cultura popular y hoy encontramos sus íconos presentes en lugares muy variados como tianguis, centros comerciales e incluso aeropuertos mexicanos como parte de la cultura de consumo, lo que la convierte en un circuito turístico más en la Ciudad de México.

A su vez, la creciente popularidad de la lucha libre mexicana ha tenido una repercusión muy significativa en la construcción de la memoria colectiva por su vínculo con la población, la creación de lugares propios y exclusivos de dicha práctica (arenas) y la ya mencionada estética particular que incluye la implementación de rituales complejos inherentes al deporte-espectáculo mexicano.

Finalmente, cabe mencionar que al promediar la presente tesis (2018), la lucha libre mexicana fue declarada Patrimonio Inmaterial de la Ciudad de México; hecho que agregó una complejidad adicional al proyecto original y que lo pone en relación con el estudio de los patrimonios inmateriales vivos que evolucionan junto a las sociedades con las que dialogan.

1.1 Objetivos y preguntas de investigación

La presente investigación surge a partir de un objetivo general: comprender la expansión discursiva de la lucha libre mexicana y su vínculo con la identidad mexicana. A partir de allí se podrá responder a la interrogante: ¿Qué lugar ocupa la lucha libre en la construcción de narrativas contemporáneas asociadas a la cultura popular y masiva en la Ciudad de México?

Para cumplir con dicho objetivo general, se plantearon dos objetivos específicos:

1. Analizar las prácticas comunicativas, narrativas y simbólicas de la lucha libre mexicana en el contexto de la Ciudad de México para responder la siguiente pregunta: ¿cómo dialogan los discursos, símbolos y rituales de la lucha libre mexicana con la sociedad contemporánea en la Ciudad de México?
2. Comprender el proceso de cambio que llevó desde la lucha libre a la construcción de la lucha libre mexicana y así responder la pregunta: ¿cuáles son los discursos, los símbolos y rituales que definen y caracterizan a la lucha libre mexicana?

1.2 Hipótesis

Para la elaboración de la presente tesis fueron tomadas en cuenta cuatro hipótesis principales:

1. La lucha libre mexicana es parte de un proceso identitario, e histórico-local.
2. La lucha libre mexicana es una práctica foránea que en menos de medio siglo se transformó en un fenómeno local mediante procesos de amalgamamiento cultural.
3. La lucha libre mexicana como deporte-espectáculo ha construido su **propio discurso con un campo simbólico característico y específico**, que ha rebasado hacia otras esferas del imaginario mexicano.

La hipótesis fundamental sostiene que **existen lógicas y prácticas comunicacionales en la lucha libre, que son influenciadoras y generadoras de discursos, más allá de ésta,**

y que permean en el resto de la vida cultural mexicana a través de diferentes dispositivos discursivos.

4. En el caso de la lucha libre, **varias de sus metáforas fueron extendidas al tejido social**, transformándose en símbolos que prácticamente todo mexicano identifica, independientemente de su afición a la lucha libre. Muchos de estos símbolos son parte de un capital cultural que se extiende a otros dominios de la experiencia social.

1.3 Antecedentes del estudio de la lucha libre mexicana.

La lucha libre mexicana ha sido descrita y analizada en forma fragmentada por diferentes tipos de especialistas, en diferentes latitudes. En principio, existe un conjunto de aficionados, deportistas y cronistas deportivos que desarrollaron su obra en circuitos independientes. Redactaron memorias, anécdotas, descripciones de máscaras, libros de tributos dedicados a luchadores que hoy en su mayoría son objetos de colección, como fue planteado por Gómez G. & Vigil, A. (2016). Esta bibliografía fundamentalmente se desarrolla desde el lugar del admirador y fanático de la lucha libre mexicana.

Un segundo grupo de autores, se acercaron a la lucha libre a partir de un interés en la cultura popular mexicana y particularmente, en la lucha libre como un fenómeno local. Monsiváis (1998) y Grobet (2005) son dos de sus mayores exponentes. En sus exquisitas obras, el arte y la lucha libre se funden en una misma reflexión donde la mexicanidad y la lucha libre mexicana dialogan como parte de un todo mayor (Bartra, 2005).

El tercer segmento de literatura especializada corresponde a las publicaciones científicas desarrolladas por antropólogos, semiólogos y comunicólogos extranjeros que vieron en la lucha libre un campo de análisis cultural. Se destacan los estudios de performance, estudios dedicados al disciplinamiento corporal, al análisis de las máscaras, al cine de luchadores, entre otros, según lo planteado por autores como Black (1999) y Bertaccini (2001).

Estos textos trabajan desde una concepción europea y anglosajona, donde la lucha libre es un espacio de teatralidad y mito, asociado en la mayoría de los casos a la cultura popular mexicana. En este punto es válido considerar que la lucha libre mexicana ha trascendido de las culturas populares hacia el mainstream, y ha traspasado incluso niveles socioeconómicos.

Por otra parte, la construcción del luchador como héroe mítico es un constructo que viene desarrollándose desde Roland Barthes (1980) hasta la actualidad y la literatura ha alcanzado ya un nivel de saturación en este tema, donde las variaciones interpretativas son mínimas.

Finalmente, dentro del campo académico, se encuentran un centenar de tesis de licenciatura, realizadas en México, que parten de temas específicos asumiendo que la lucha libre es parte del acervo cultural mexicano. Estos trabajos incluyen historia, diseño, estudios de género, hermenéutica... la mayor parte de ellos dedicados a pensar la lucha libre desde sus especificidades al interior del sistema. En las diferentes bases de datos, sólo se encuentran una tesis de maestría (dedicada al diseño) y una tesis de doctorado (dedicada a la lucha libre mexicana femenil.) Desde la academia mexicana, estas aproximaciones aportan la preocupación incipiente de trabajar con la lucha libre mexicana como un proceso social digno de reflexión crítica.

Si bien existe un interés marcado a nivel de licenciatura en las generaciones más jóvenes, luego el tema se desdibuja en relación con una reflexión académica orgánica y profunda. Cabe mencionar que el mayor desarrollo de trabajo científico en relación con la lucha libre pertenece a la tradición anglosajona, que trabaja a partir del análisis de la lucha libre norteamericana.

Dicho estilo encuentra severas diferencias con la lucha libre mexicana, en principio por tratarse de un fenómeno preparado para TV y diferentes soportes audiovisuales, donde el vínculo con el público es diametralmente diferente. Si bien existen luchadores mexicanos que

desarrollan sus carreras en este tipo de lucha, estos deben adaptarse a la estructura visual y narrativa estadounidense.

Desde la academia, diversos autores han dedicado sus esfuerzos a entender la lucha libre como un deporte (Curry, 2008); una performance (Chow, B, E. Laine & c. Warden, 2017; desde el marketing de los espectáculos deportivos (Desbordes, y, Richelieu, 2013); o centrándose en la construcción de la masculinidad en la lucha libre americana (Diffrient, 2019); y la faceta emocional de los luchadores como actores (Smith, 2008).

Las líneas de investigación americanas llevan una tradición común, que en 2017 se vio plasmada en un compilado que despliega diferentes temas de la lucha libre americana. El texto compilado por Chow, Laine y Warden (2017), aborda el tema de las audiencias de lucha libre, las promociones y spots publicitarios, la estructura de las arenas, los videojuegos, la influencia política, el lugar del género, el desarrollo de los cuerpos, el dolor, el lugar de la etnia, entre otros.

Si bien, dicho estudio es una plataforma para pensar la lucha libre mexicana, la variación de estilos no permite una construcción teórica ni referencial extrapolable. En el análisis americano, las variaciones culturales de este deporte-espectáculo quedan relegadas a un conjunto de características asociadas a los espectadores y a personajes, y dicha falta de profundidad de análisis impide delimitar cómo esta práctica constituyó diferentes estilos y formas de vinculación con la cultura popular local.

A nivel académico, los autores más representativos de la lucha libre la han trabajado en estos sentidos:

- a. Cómo un deporte-espectáculo que permite una catarsis popular, Guzmán Wolfffer (2017)
- b. Cómo un ámbito en donde los héroes míticos traen a la mano una serie de temas contemporáneos para ser puestos en cuestión. Soto, J. (2009), Meza Espinosa (2010)

- c. Como un espacio relacional donde lo importante es quebrar las reglas, tal como acontece en algunos otros ámbitos mexicanos, Monsiváis, C. (1988, 1995).
- d. Como una performance cultural, Möbius, J. (2007), Mazer, S (1998), Chow B, E. Laine & c. Warden (2017)
- e. Como espejo de los procesos sociales y políticos del México post revolución, Levi, H (2008).

Es necesario considerar la complejidad de la lucha libre, y pensar el trabajo desde diferentes niveles de análisis (subsistemas luchadores, sistema arenas y metasistema comunidad de la Ciudad de México). Los análisis mencionados hasta aquí sólo problematizan lo que acontece en las arenas, y trabajan de manera teórica, filosófica, histórica, con el contexto sociocultural del que forma parte la lucha libre mexicana.

Además, dichos estudios, a excepción del vínculo con los performances culturales, carecen de fundamentos rigurosos ya que relacionan la lucha libre de modo causal y unidireccional con temas particulares de la cultura y sociedad mexicana, dejando de lado la profundidad que merece. Por ejemplo, los contextos de acción que han influido en la formación de la lucha libre debieran considerarse a nivel:

1. Histórico: los procesos de consolidación del estado han impactado en la construcción del luchador como héroe popular.
2. Político: la construcción social del mexicano, el lugar de las protestas, y la existencia de personajes como Super Barrio
3. Económico: el desarrollo de la lucha libre se vio sensiblemente afectado por las crisis económicas.
4. Comunicacional: el devenir de los medios de comunicación, el desarrollo de nuevas tecnologías
5. Cultural: en relación con los valores e ideología que anclan en los procesos identitarios de la Ciudad de México.

Por último, de modo generalizado en la bibliografía mencionada de lucha libre mexicana, se considera a los luchadores desde una mirada cercana a la de los héroes míticos, sobre todo relacionada con la idea del bien y del mal, y de división entre luchadores rudos (asociados a la trampa) y los luchadores técnicos (asociados a las buenas prácticas deportivas).

Según estas concepciones las máscaras ocultan la identidad de una persona, la cubren, para transformarla en personajes que en determinados contextos se construyen como héroes todopoderosos (*Santo, Blue Demon, Místico*). En la mayoría de la bibliografía consultada, los luchadores se construyen en torno al misterio, ante la expectativa de un develamiento que puede llevar años e incluso nunca mostrarse.

Siguiendo esta tesis, los luchadores no son humanos ante los espectadores. Sus expresiones quedan borradas, para ser aquello que proponen desde su actuación. Tienen impunidad, pueden ir más allá de lo permitido. En conjunción con el nombre y los atributos físicos de las mismas máscaras, y sus atuendos se empoderan y fortalecen. En palabras de Möbius:

La lucha libre en México es una actividad que se encuentra entre el deporte y el ritual, hay una mezcla de todos estos géneros, pero hay una serie de elementos teatrales básicos, como la máscara, el vestuario y los personajes que escenifican dramas. Como ejemplo de la auto escenificación de la vida cotidiana de las clases marginales, como un proceso de influencia mutua entre la lucha libre y medios de comunicación e instituciones del espectáculo, y, finalmente, el análisis de los límites sociales que son sobrepasados en la arena bajo la protección de la máscara. (Möbius, 2007, pp.115).

Si bien la construcción del luchador como héroe mítico es una conclusión obligada, considero que el análisis debe trascender este modelo, que ya lleva una larga tradición, hacia un modelo de metáfora, que pueda aplicarse no sólo a los luchadores, sino a otros actores, relaciones y prácticas de la lucha libre.

1.4 Lucha libre mexicana: primera aproximación

A partir de lo expuesto, se puede conceptualizar la lucha libre mexicana como una industria cultural y creativa local. Al inicio sus luchadores eran foráneos y a lo largo de los años subsiguientes los mexicanos transformaron de manera definitiva las narrativas y las estéticas características de esta actividad, construyendo así, una verdadera marca conocida y valorada a nivel mundial: la lucha libre mexicana.

El 21 de julio de 2018, la lucha libre fue declarada Patrimonio Cultural Intangible de la Ciudad de México. Hoy en día, es un patrimonio activo, en continuo cambio que ha podido evolucionar, acompañando a la Ciudad de México en su devenir histórico y cultural.

En los albores del siglo XX, y en las décadas posteriores a su ingreso en el país, la lucha libre fue incorporando características locales al espectáculo. En las arenas se fueron agregando una serie de variaciones estéticas, retóricas e interaccionales que modificaron la práctica en el territorio mexicano. Se trata de un proceso de amalgama cultural (Giménez, 2011), donde un fenómeno foráneo que llega a una cultura receptora evoluciona a partir de la incorporación de prácticas, rituales y símbolos locales que modifican el todo cultural.

Este proceso también se ha presentado en otros dominios de la vida cotidiana mexicana, como lo fue en la cocina, las artesanías y prácticas religiosas sincréticas como el culto a la Santa Muerte, el día de muertos, etcétera. Cada uno de estos fenómenos mencionados también son considerados hoy netamente mexicanos, productos de una construcción social que es parte de la cultura popular mexicana según diferentes autores como Monsiváis (1995) Möbius, J. (2007). Levi, H (2008).

Muchas veces se apela al concepto de cultura popular para demarcar el campo de los estudios de lucha libre. Según García Canclini (2014), existen dos acepciones del término. Uno hace referencia a la perspectiva antropológica, donde lo popular es lo folklórico, lo artesanal, y en contrapartida, la mirada comunicacional sitúa a los estudios de culturas populares en los

procesos de comunicación masiva. La lucha libre tiene una tradición estética que puede rastrearse en diversas formas de expresión locales (los alebrijes, la música, las máscaras, por ejemplo), pero también pertenece al campo de una expresión cultural que es televisada y que llega por intermedio de cómics, películas, competencias a todo el territorio mexicano.

Desde esta perspectiva, la historia y la especificidad de la lucha libre mexicana, no sólo la sitúa como un producto local, sino también como una construcción sociohistórica que comenzó como un fenómeno de las clases bajas mexicanas y que en la actualidad cubre diferentes espectros de la sociedad vernácula.

En conclusión, México ha adoptado una práctica extranjera, la transformó de acuerdo con sus propios cánones culturales, estéticos, construyendo un estilo particular y único que hoy es distinguido y valorado a lo largo del planeta. El estudio de las prácticas y representaciones culturales que fueron agregadas localmente no sólo abrirá el camino para comprender el valor de la lucha libre como patrimonio cultural inmaterial de la Ciudad de México, sino también arrojará luz sobre los procesos culturales e identitarios locales en la contemporaneidad.

2. Marco teórico

En la presente tesis, se busca comprender cómo la lucha libre se transformó desde un fenómeno foráneo a una práctica particular de la cultura mexicana. Entender cómo una práctica extranjera fue mexicanizándose es un problema que también puede plantearse frente a otros fenómenos, como los culinarios, los religiosos y las festividades, por ejemplo.

Se trata, en el fondo, de identificar cuáles son las particularidades de las culturas e identidades mexicanas que han sido incorporadas a la lucha libre. En este camino, se definirán términos claves para entender la relación entre una práctica performativa viva cambiante y cómo ésta dialoga con las identidades/identificaciones mexicanas en la Ciudad de México.

La travesía comenzará con la problematización del concepto de identidad e identificaciones como base y referente del problema fundamental de la presente tesis. En segunda instancia, se reflexionará acerca de si los constructos de cultura popular e hibridación cultural funcionan en el análisis de la lucha libre mexicana. Esta reflexión se acompañará del problema del cambio cultural en la era posmoderna, sumado al concepto de amalgama cultural.

En tercer lugar, se desarrollará la definición de las prácticas comunicativas, entendidas desde una perspectiva pragmática y sistémica que abordará el estudio del ritual, el espectáculo y la performance, para comprender el lugar de la lucha libre como patrimonio cultural inmaterial de la Ciudad de México.

Finalmente, se trabajarán un grupo de conceptos fundamentales para el análisis de los resultados de campo, como son las metáforas y el estudio de las corporalidades; así mismo, se retomará la teoría de la *semiosis social* con la intención de analizar, con un método riguroso, los discursos sociales de manera procesual.

2.1 Procesos identitarios y patrimonio

Uno de los pilares de la presente tesis es el concepto de identidad, entendido desde una complejidad que necesita ser abordada por diferentes niveles de análisis, para ello, diversos pensadores han sido seleccionados con la finalidad de enriquecer la reflexión.

Jesús Ibáñez (1994), trabaja en las ciencias sociales el concepto de sistema, entendiendo que el investigador siempre recorta unidades de análisis que se encuentran, a su vez, formando parte de otros sistemas mayores y menores. Si se considera a la identidad desde el punto de vista sistémico, puede entenderse como conjunto de interrelaciones que construyen una organización comunicativa particular, entonces se debe tener en cuenta, siguiendo a Edgar Morin (1999), que los sistemas sociales siempre son abiertos, procesuales y hologramáticos.

Jurgen Ruesch y Gregory Bateson (1984), plantean en su libro *Comunicación*, un espiral comunicativo que involucra diferentes niveles de análisis que parten desde el individuo hacia sistemas relacionales mayores. Desde esta perspectiva, existen ámbitos de comunicación que se vinculan a diferentes tipos de identificaciones. En principio, se han distinguido tres niveles de análisis basándose en la construcción de identidad:

1) La identidad individual, construida con base en la percepción de sí y la existencia de otros. Autores como Mead, G. (1982) y Laing R. (1982) desarrollan este punto.

2) La identidad grupal, entendida como un lugar de encuentro y diferenciación de una comunidad de referencia frente a la sociedad que lo contiene. (Boudon, L. & J. Bourricaud, 1993).

3) La identidad social, que siguiendo a Stuart Hall “es formada y transformada continuamente con relación a los modos en que somos representados o llamados en los sistemas culturales que nos rodean” (Hall, S & Du Gay, P, 2003, p.365)

El concepto de identidad individual encuentra sus primeras referencias en el campo de la psicología, desde el cual fue ingresando en la reflexión antropológica (Levi-Strauss, 1981).

Autores más cercanos a la psicología como Erikson, M. (1972); Laing, R. (1982) han asimilado este término al de personalidad, privilegiando el análisis de la formación de la identidad individual por sobre la base de procesos de socialización.

Erikson (1972), vincula esta noción a la construcción de la identidad de sí mismo a partir de la relación con el resto de los individuos como parte de una sociedad. Anteriormente, en el mismo camino, G.H. Mead sostuvo:

El proceso del cual surge la persona es un proceso social que involucra la interacción de los individuos del grupo e involucra la preexistencia del grupo(...) Lo que constituye a una persona es el proceso social de influir sobre otros en un acto social y luego adoptar la actitud de los otros que ha sido provocada por el estímulo, y por fin reaccionar a su turno frente a esa reacción (...)El "yo" es la reacción del organismo a las actitudes de los otros; el "mi" es la serie de actitudes organizadas de los otros que adopta uno mismo(...) El "yo" provoca al "mi" y al mismo tiempo reacciona a él. Tomados juntos, constituyen una personalidad, tal como ella aparece en la experiencia social. La persona es esencialmente un proceso social que se lleva a cabo, con esas dos fases distinguibles. (Mead G. 1982, p. 193)

La noción de identidad, según Laing (1982), supone la internalización no de objetos, sino de pautas de relación a partir de las que se desarrolla una estructura grupal personificada, luego:

“Cuando un modelo interno semejante de relaciones temporo-espaciales dispuestas en serie es externalizado, parece funcionar a la vez como un esquema que gobierna el modo en que se desean, se temen, se ven suceder los acontecimientos externos y, al inducir acciones y reacciones, como fantasías y profecías que se cumplen a sí mismas” (Laing, 1982, p.87).

Siguiendo con este autor, al pasar de un modo grupal a otro, a lo largo del día, el individuo se cambia de un modo de sociabilidad internalizado a otro. Por lo tanto, la identidad implica una

matriz de códigos semánticos relacionados con los distintos modos de interacción que se externaliza bajo la forma de patrones de acción.

Resumiendo, desde la perspectiva mencionada, trabajar con la noción de identidad personal permitirá analizar al luchador (entre otros actores intervinientes), como parte de un sistema relacional que lo contiene, en el cual su *self*, se construye con base en la mirada y los roles de los otros.

El segundo nivel, que se desarrollará en la presente tesis es la identidad grupal, que autores, como Goffman, denomina *identidad categorial*:

La caracterización que un individuo puede hacer de otro gracias a poder observarlo y oírlo directamente se organiza alrededor de dos formas básicas de identificación: una de tipo categórico que implica situarlo en una o más categorías sociales y otra de tipo individual que le asigna una forma de identidad única basada en su apariencia, tono de voz, nombre propio o cualquier otro mecanismo de diferenciación personal. Esta doble posibilidad - identificación categórica e individual- es fundamental para la vida interactiva en todas las comunidades excepto las pequeñas y aisladas de antaño, y se encuentra presente en la vida social de otras especies. (Goffman, E. 1991, p. 134)

En cuanto a los procesos identitarios en el marco de las relaciones interpersonales, según Goffman, toda interacción está mediada por la percepción de estatus sociales difusos (rasgos maestros determinados desde el comienzo de toda interacción):

Se podría decir que en nuestra sociedad hay cuatro estatus difusos fundamentales: edad, sexo, clase social y raza... Que comparten dos aspectos básicos. En primer lugar, constituyen una clave clasificatoria en la que cada individuo puede ser ubicado respecto a cada uno de los cuatro estatus. Y, en segundo lugar, nuestra situación respecto a estos cuatro atributos resulta evidente debido a ciertas señales que nuestros cuerpos acarrean en todas las situaciones sociales, sin que sea necesaria ninguna información previa.

Podamos o no ser identificados individualmente en una situación social concreta, casi siempre podemos serlo categóricamente respecto a esas cuatro variables... La facilidad con la que se perciben estos rasgos en las situaciones sociales no es, por supuesto, enteramente fortuita; la mayoría de las veces la socialización, de forma sutil, asegura que nuestra posición sea más evidente de lo que podría ser. (Goffman, E. 1991, pp.136)

Siguiendo a Witkin y Goodenough (1981), la identidad puede entenderse como el conjunto coherente de formas o modos cognitivos de un grupo que lo diferencian de otros y a su vez permiten reconocerse como partes de un conjunto. El investigador debe delimitar estos estilos o formas, desde las categorías utilizadas por los actores sociales, que remiten a un conjunto de acciones. En este sentido, tomar en cuenta el concepto de identidad grupal permite comprender la lucha libre como un conjunto articulado de prácticas, símbolos y discursos diferenciales con respecto a otras prácticas sociales en la Ciudad de México.

Por último, la tercera dimensión de la identidad es la social, entendida como el proceso de cambio continuo donde las prácticas sociales se reconocen como propias, al mismo momento que van mutando y modificándose. Este constructo se asocia a la noción de “ser parte de”, asumiendo que, tanto a nivel social como cultural, las mismas prácticas actualizan y/o modifican la cultura, la sociedad.

Gilberto Giménez (2007) agrega que no puede pensarse la cultura desde una mirada semiótica, siguiendo la propuesta de Clifford Geertz (1991) la cultura es entendida como una red de significados entrelazados y que según Strivens (1992) crean un sentido de identidad común entre un grupo particular. Bauman (2002) sostiene que la cultura se comprende en la praxis misma, en sus interacciones. La cultura es paradójica porque a la vez se mantiene y transforma a partir de sus mismas acciones.

Conocer los símbolos, rituales y mitos asociados a la lucha libre que son actualizados y reinterpretados en el resto de la sociedad mexicana, permite comprender con qué construcción

de identidad está asociado, y cuáles son los procesos histórico-culturales que hoy impactan en esta simbología particular.

Por lo expuesto, se pueden trabajar en la presente investigación los tres niveles de identidad mencionados, relacionándolos directamente con segmentos de análisis diferenciales. Por un lado, el trabajo con los actores sociales desde sus prácticas comunicativas, asociados a la bibliografía de comunicación sistémica y al interaccionismo simbólico, este será el caso del estudio del *subsistema luchadores* (en los gimnasios, en sus interacciones con pares y familiares).

Un segundo segmento analiza la lucha libre como deporte-espectáculo, donde las prácticas individuales se tornan colectivas, por ejemplo, en el seno de las arenas donde la lucha se expresa a modo de performance.

El tercer eje de análisis es el de los procesos discursivos que dan cuenta de significaciones sociales compartidas. Siguiendo a Van Dijk, T. (2013), puede entenderse como una mirada relacional, en la que siempre hay procesos dialógicos de resignificaciones, propuestas, resistencias y cambios que pueden analizarse en términos semióticos.

Los campos culturales son extensas y complejas estructuras de relaciones que incluyen instituciones, agentes y prácticas que han sido divididas dentro de una variedad de formaciones discursivas especializadas (Foucault, 1997). Estos campos están imbricados dentro de una dinámica crucial con redes ideológicas en las que los agentes sociales significan, interpretan, interactúan y negocian la producción discursiva en una constante dinámica.

De la Torre (2011) sostiene que:

Los procesos de identidad se relacionan con otras dimensiones como continuidad y ruptura; lo “objetivo” y lo subjetivo; las fronteras y los límites; el pasado, el presente y el futuro; lo homogéneo y heterogéneo; lo que se recibe de otras generaciones y lo nuevo que se construye; lo cognitivo, lo afectivo y lo conductual; lo consciente e inconsciente; etc. Ninguna de estas dimensiones puede ser desarrollada aquí, pero mencionarlas nos

sirve para fundamentar el carácter complejo de las identidades y la conveniencia de pensar los polos que la atraviesan, no de manera simple y lineal, sino dialéctica, transdisciplinaria y, sobre todo, compleja.

Sobre lo expuesto, se sostiene que la lucha libre puede conceptualizarse, al menos provisoriamente, como un sistema dinámico e histórico a modo de frente cultural que dialoga y problematiza la sociedad que lo contiene.

Restrepo, E. (2007) plantea la dificultad de definir un término tan sobreexpuesto a su uso, como el de identidad, y asume que en ciencias sociales siempre se está ante la presencia de *identidades*. El autor hace una serie de precisiones teóricas al respecto:

1. Las identidades siempre son relacionales, ya que se generan en prácticas de diferenciación de un *nosotros* con respecto a unos *otros*. Las identidades se producen como actos de distinción entre un orden de interioridad-pertenencia y uno de exterioridad-exclusión. En este sentido, la identidad y la diferencia son parte de un mismo proceso.

2. Las identidades son construcciones históricas que unen y recrean experiencias e imaginarios colectivos; a su vez se encuentran en continua transformación marcadas por infinidad de variables como la demográfica, la social, la política, entre otras.

3. Las identidades son múltiples y constituyen amalgamas completas. En la persona confluyen haces de relaciones que constituyen identidades multidimensionales. Incluso entre estas dimensiones puede haber articulaciones, tensiones y antagonismos. Por ende, se hace necesario abandonar el término identidad y utilizar *identidades* en plural (en individuos y en grupos sociales).

4. Las identidades se producen y transforman en formaciones discursivas específicas. (Foucault, 1997) A partir de allí se establecen las formas de percepción y pensamiento junto con las experiencias, las prácticas y las relaciones. Los efectos de las

formaciones discursivas atraviesan los cuerpos, los espacios, los objetos y los sujetos como cualquier otra práctica social.

5. Las identidades también hacen referencia a los procesos de desigualdad y dominación.

6. Las identidades son lugares de resistencia y empoderamiento, como parte de la dimensión política que dialogan continuamente con las acciones colectivas.

7. Las identidades requieren de prácticas de asignación y de identificación, no sólo para quienes las asumen, sino también para quienes son excluidos. A su vez, el propio sujeto se adscribe o no a dicha asignación.

8. Se distinguen dos niveles de identidades: las identidades proscritas y las marcadas por un lado y por otro las arquetípicas y naturalizadas. Por ejemplo, las identidades naturalizadas son las que operan como paradigmas implícitos normalizados a partir de las que estigmatizan otros tipos de identidades.

9. Las identidades fluctúan entre las subjetivaciones y las posiciones del sujeto. Las producciones de subjetividades aceptan, modifican o rechazan lugares y roles sociales.

10. Aspecto performativo de las identidades: los sujetos no son pasivos ante los roles sociales, son afectados por las prácticas de diferenciación y marcación, del mismo modo que son interpelados por estas.

11. Las identidades son *polifónicas* y *multiacentuales*. Ninguna identidad asume un significado estable y compartido por todos los individuos de forma homogénea, siempre son polisémicas y contingentes, pero, por otro lado, siempre responden a campos de diferenciación y hegemonía concretos.

Estas bases teóricas, resumen muchas de las discusiones contemporáneas con respecto al concepto de identidad. Cabe destacar, que de sus lineamientos se entiende dicho concepto como una construcción teórica de las ciencias sociales donde se responde a un proceso netamente

relacional y procesual, que el investigador recorta en un tiempo y espacio dados. El estudio de las identidades siempre es dinámico, sistémico y complejo.

También Restrepo (2007), sugiere un acercamiento metodológico que vale la pena considerar: hace hincapié en recordar que las identidades están conectadas con una pluralidad mayor, por lo cual, insiste en que deben evitarse generalizaciones que limiten su concepción. Otro punto importante para tener en cuenta es que las narrativas asociadas a las identidades también se expresan en prácticas que pueden abordarse como base para el estudio de las identidades.

Un aspecto metodológico relevante es la propuesta de superación entre las perspectivas: esencialista y constructivista, en palabras del autor:

Los estudios deben mostrar, más bien, las formas específicas, las trayectorias, las tensiones y antagonismos que habitan históricamente, y en un momento dado las identidades concretas. En un estudio de esta naturaleza se debe distinguir entre las categorías de análisis de un lado, y los imaginarios y experiencias de los actores sociales del otro. Que en términos teóricos se pueda hacer una genealogía de una identidad concreta, se pueda evidenciar su contingencia histórica, e incluso, lo reciente y arbitrario de su configuración, no significa que los actores sociales que se reconocen en ella no la experimenten como si esta identidad fuera esencial, ancestral e inmutable. Los imaginarios y experiencias de los actores sociales sobre sus identidades no se estructuran en el lenguaje de la correspondencia o la distorsión, sino en el de la política de la representación y en el de su estructura de sentimientos. (Restrepo, 2007, p.33)

En la presente tesis, esta apreciación metodológica es crucial, ya que acompaña la reflexión entre los desarrollos conceptuales y la etnografía de las prácticas.

La última sugerencia metodológica que vale la pena destacar, es la de limitar el estudio de las identidades como expresiones de una cultura, una tradición o una comunidad, ninguna de

estas categorías es estable, ni son exclusivamente las bases donde se construyen los procesos de identificación, diferencia y adscripción.

En resumen, los principios teóricos y metodológicos desarrollados por Restrepo son concebidos en el presente trabajo como una reflexión válida y pertinente para el análisis de las identidades relacionadas con la lucha libre mexicana. Sus aportes serán fundamentales para vincular las prácticas comunicativas hacia la construcción de identidades dentro de la lucha libre mexicana. Sumando a la reflexión a De la Torre:

Entonces, la identidad no es algo que está ahí, esperando a ser “descubierta”. Cualquier identidad necesita ser pensada, reconocida, establecida y aceptada –negociada algunos dicen- en un proceso práctico y de comunicación humana, que se lleva a cabo a través de interacciones discursivas y de la actividad [...](De la Torre, 2011)

Para comprender cómo la lucha libre mexicana se constituye como un espacio de identificaciones particulares en la ciudad de México, se recurrirá al concepto de frentes culturales acuñado por González (2001) que analiza el diálogo entre identificaciones grupales y su vinculación con procesos identitarios de la sociedad que lo engloba. Este es un concepto dinámico, donde aquello considerado y vivido como normal, evidente, verdadero y obvio en cualquier lugar/tiempo, debe ser entendido como un estado momentáneo de un orden simbólico colectivo y provisional.

Los frentes culturales también pueden ser entendidos como *arenas*: espacio físico y/o relacional que funciona a modo de frontera y que delimita discursos hacia adentro y afuera de éste. Según Jorge González (2001), “esos espacios son el lugar de luchas simbólicas en torno al significado de relaciones sociales y las instituciones, de sus agentes y sus prácticas.” (p. 20)

El concepto de frentes culturales aporta una metodología del estudio de las identificaciones articuladas con identidades mayores que las engloban. Para González (2001):

“estas configuraciones simbólicas creadas en el mundo de la vida cotidiana tienen diferentes apropiaciones que ayudan a producir la construcción de diferentes yo y nosotros. (p. 21)

Entender que existen procesos de diferenciación locales dentro de sistemas de identificaciones mayores, permite pensar a la lucha libre mexicana como un frente cultural con sus propios atributos que, a su vez, dialoga con identificaciones globales dentro de la Ciudad de México.

Para el presente trabajo, sumado a las propuestas metodológicas de Restrepo, González (2001), aporta un camino de trabajo para analizar los procesos comunicativos que se vinculan con las identidades:

La construcción y el análisis de cualquier frente cultural, requiere al menos de cuatro tipos de fuentes y formatos de información que debemos generar para satisfacer y facilitar el análisis (...) La primera es *información estructural* que surge de la multidimensionalidad de todo espacio social. La segunda es *información histórica* con la que perseguimos identificar y documentar las diferentes trayectorias y cambios de los distintos agentes y estrategias en juego. El tercer tipo de datos que requerimos para construir el frente cultural es *información situacional* para describir los contextos etnográficos de los conflictos, las luchas y las complejas mezclas resultantes localizadas en términos de espacios, tiempos y actividades. El cuarto tipo necesario es *información simbólica*, la que requiere del uso de una estrategia socio-semiótica que pueda hacer descripciones detalladas de la construcción de sentido socialmente localizada (p. 24)

A los aportes desarrollados por Restrepo, se agrega la propuesta de González que incluye el análisis simbólico luego del paso etnográfico. A la propuesta de etnografiar la lucha libre mexicana en la ciudad de México, se suma la pregunta por el valor simbólico de esta.

Para ello, la noción semiótica de cultura presentada por Clifford Geertz (1991) viene a enriquecer la propuesta: en el estudio de prácticas humanas la pregunta por el sentido social se hace necesaria. No se trata sólo de describir acciones y discursos sino de contextualizarlos a

partir de una descripción densa, profunda y pormenorizada que permitirá tender puentes de significación entre contextos sociales que excedan a la lucha libre.

Por otra parte, la mirada situacional que propone González (2001), refiere a la utilización de los modelos propuestos fundamentalmente por el interaccionismo simbólico y la etnografía del habla que serán desarrollados más adelante.

El término de patrimonio cultural inmaterial será fundamental para el presente texto, ya que surgió ante la necesidad de reconocer y salvaguardar elementos relevantes de las culturas en el mundo, ante la amenaza de la homogeneización cultural, en el contexto de mundialización donde las prácticas son susceptibles de converger con otras y perderse.

En palabras de Martínez (2001), “un patrimonio sólo puede subsistir en un contexto de pervivencia y respeto de la diversidad cultural”. (p.01). Como consecuencia de esto, la UNESCO en la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) de 2003, estableció que el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) corresponde a:

(...) los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas –junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que le son inherentes– que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos, reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. (...) contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana.¹ Se clasifica al patrimonio en dos tipos: material e inmaterial. El primero se refiere a edificios, lugares y objetos, mientras que el inmaterial hace referencia a valores, creencias, símbolos y representaciones. Ambos representan una herencia para la comunidad que se transmite de generación en generación, por lo que “el patrimonio cultural es el legado a través del cual un pueblo se

¹ Text of the Convention for the Safeguarding of Intangible Cultural Heritage, Unesco 2003.

reconoce a sí mismo, en su propia identidad, en su memoria colectiva y rasgos históricos y sociales singulares”. (Torre, 2009, p.15).

El patrimonio inmaterial está constituido por conocimientos transmitidos oralmente, y por prácticas definitorias de un rol social o de los valores de una comunidad dada. Su dimensión esencial es ritual e institucional: “la práctica regular de determinados gestos o actividades, con independencia de su propósito (profesional, religioso, político, festivo, etc.), de su escenificación en marcos tangibles (templos, plazas, etc.) o de su ocasional plasmación en soporte tangible (escritos, grabaciones, etc.)”. (Martínez, 2001, p.4)

Es usado también como una política estatal, sobre temas socioculturales y políticos, ya que tiene funciones específicas en diversos países, derivadas de su capacidad simbólica para legitimar al gobierno, el cual usa un discurso patrimonialista para reproducir la idea de una sola expresión de la cultura nacional. Por lo que es un “espacio de disputa económica, política y simbólica, el cual está atravesado por tres tipos de agentes: el sector privado, el Estado y los movimientos sociales.” (García, 1999, p.19).

Además, abre la posibilidad de ampliar, conservar y consolidar su presencia y garantizar la integridad de las prácticas, espacios y personas involucradas (Villaseñor y Zolla, 2012). Enaltece la historia cultural de un país y a la vez la representa destacando los valores más importantes, así como su carácter local. “El patrimonio cultural expresa la solidaridad que une a quienes comparten un conjunto de bienes y prácticas que los identifica, pero suele ser también un lugar de complicidad social” (García, 1999, p.17).

Se considera que el patrimonio cultural inmaterial “es tradicional sin dejar de estar vivo”. (García, 2011, p.79). Puesto que se recrea constantemente entre los miembros de la comunidad, en su memoria se resguardan los elementos más importantes y se ejecutan en el mismo cuerpo del sujeto para encarnar dichos valores. Esto “favorece la creatividad y el bienestar social,

contribuye a la gestión del entorno natural y social y genera ingresos económicos” (UNESCO, 2017).

El patrimonio cultural inmaterial (PCI) (...) se recrea constantemente y su transmisión se realiza principalmente por vía oral. El depositario de este patrimonio es la mente humana, siendo el cuerpo el principal instrumento para su ejecución o encarnación. Con frecuencia se comparte el conocimiento y las técnicas dentro de una comunidad, e igualmente las manifestaciones del PCI se llevan a cabo, a menudo, de forma colectiva. (García Canclini, 2011, p.79).

El concepto de Patrimonio no estaba inicialmente incluido en la presente investigación, pero a partir del 2019, año en que La Lucha libre mexicana fue declarada *Patrimonio cultural inmaterial de la Ciudad de México*, el tema se ha incluido como parte de la discusión en torno a los procesos que llevan a la construcción de identidades en la Ciudad México. Hoy la lucha libre se considera un patrimonio vivo, cambiante que desde su mismo origen alberga el cambio y la transformación continua en escenarios atravesados por procesos de consumo global.

La lucha libre fuera de México es reconocida como un ícono de la cultura local, el desarrollo de turismo especializado ha crecido a lo largo de las últimas décadas, siendo una parada obligada en la ruta de la mexicanidad. La pregunta que se desprende a partir de la declaratoria de Patrimonio inmaterial y cultural es similar al objetivo fundamental de la presente tesis: ¿Cómo se identifican y se apropian los habitantes de la ciudad de México los símbolos y significados de la lucha libre mexicana?

2.2 Culturas populares y amalgama cultural

Generalmente, la lucha libre mexicana ha sido analizada como un deporte-espectáculo asociado a la cultura popular (Bertaccini, 2001; Möbius, 2007; Guzmán, 2017; Monroy & Reducindo, 2018). El auge que tuvo esta práctica a partir de los 50s, especialmente en determinados estratos sociales, llevó a adscribirla en un tipo de cultura específica. Entenderla como parte de un grupo

es subestimarla, ya que con el paso del tiempo y los procesos de mediación y transmediación se ha convertido en un fenómeno *crosscultural* e incluso transnacional.

Derivado de que una vasta parte de la bibliografía especializada en lucha libre trabaja esta asociación entre el deporte y la cultura popular, es menester adentrarse en el tema para comprender su operatividad.

El origen de la palabra *popular* tiene una estrecha relación con el pueblo, considerado en términos generales como parte de la masificación de la sociedad o aquellos miembros anónimos que pocas veces han sido escuchados, a partir de esto se considera a la cultura popular como “el alma del pueblo”, debido a que retoma los valores, costumbres y, cualquier producción cultural que refleje las condiciones materiales e inmateriales de la vida cotidiana de las comunidades.

(...) no podemos identificar a la cultura popular con la pura y simple extensión de la cultura, ya hecha o existente, a capas más extensas de la población. Toda cultura popular auténtica es por definición una creación originaria del pueblo, una cultura en la que el pueblo se siente agente creador de su propio destino. (González, 1979, p.124).

Michel de Certeau define la cultura popular como aquella que se construye en la cotidianidad, de actividades triviales y renovadas de cada día (Cuche, 2004). Mientras que para Bajtin (1987) es una manifestación de la cosmovisión del mundo, que requiere del conocimiento de la cultura misma para poder entenderla y conocerla. Es decir, es una cultura por el pueblo y para el pueblo.

La cultura popular se convierte en el deber ser de las manifestaciones idiosincrásicas en el discurso nacional, este contribuye a inventar tradiciones y consolidar estereotipos nacionales y regionales, que tienen como consecuencia “la simplificación de las expresiones de las culturas tradicionales locales y la desvinculación de sus connotaciones originarias y sus particularidades culturales” (Pérez, 1999, p.258).

A su vez, genera una apropiación cultural, en donde las manifestaciones populares son re-elaboradas por miembros de la élite y son “promovidas por autoridades hasta lograr imponerlas”. (Pérez, 1999). Esto refleja una relación de dominación que ejerce la clase dominante, quien tiene el poder de nombrar y reprimir.

La cultura popular construye identidad con el discurso, el cual recurre a “(...) una construcción imaginaria que con la ayuda de la literatura, arte y música se convierte en una emanación ideológica y cultural del mismo fenómeno que pretende encontrar (...) se expresan valores espirituales: contenidos y expresados en formas, imágenes y representaciones que son interpretaciones de lo que es el “pueblo”. (Pérez, 1999, p.256).

Las expresiones de la cultura popular no son “ni totalmente autónomas, ni pura imitación, ni pura creación. De este modo, no hacen más que verificar que toda cultura particular es un ensamblaje de elementos originales y de elementos importados, de invenciones propias y de préstamos”. (Cuche, 2004, p.88). Esto genera procesos de desintegración y deformación, generando así que la cultura popular se identifique como lo oprimido y/o explotado.

A partir de lo dicho anteriormente, el concepto de culturas populares ha perdido su fuerza explicativa desde sus primeras aproximaciones donde se discutían el concepto de cultura popular y el de cultura de masas (Hall, 2003).

Particularmente los estudios latinoamericanos intentaron retomar el término de cultura popular desde una perspectiva antropológica-sociológica-comunicacional (Szurmuk & McKee, 2009). Autores como Martín Barbero (1987) han trabajado este concepto asociándolo a la acción social, el neoliberalismo y las nuevas tecnologías. A partir de sus hallazgos se puede sostener que resulta imposible hablar de una cultura homogénea en la actualidad, ni tampoco de una cultura popular en los términos en que fue descrita previamente.

En palabras de Szurmuk y McKee: “la cultura se ha entendido en sus vínculos con lo social, en las transformaciones en la cultura popular y en la industria cultural como intersección de discursos sociales y procesos simbólicos, formaciones de poder y construcción de subjetividades”. (p.64). Incluso el mismo concepto semiótico de cultura (Geertz, 1991), que apela a la trama de significados entrelazados que dan sentido a las percepciones de un grupo dado, tampoco es suficiente para hacer referencia al fenómeno de la lucha libre mexicana.

Como parte del acervo cultural de la Ciudad de México, la lucha libre, como ya se ha dicho, fue modificándose con la inclusión de prácticas, estilos y estéticas locales. En principio, podría entenderse como un proceso de hibridación cultural, que en una acepción simple se referiría a los procesos y resultados de la mezcla de distintas culturas.

García Canclini (1989), asocia el concepto de hibridación al de modernidad, donde la lógica del mercado es productora de consumidores en sistemas identitarios mayores en los que impactan los procesos de globalización. Si bien, esta lógica puede, claramente, vincularse al fenómeno de la lucha libre como industria cultural, se asume en el presente trabajo que existen otros procesos presentes en la construcción de la lucha libre mexicana.

Se propone en este trabajo considerar a la lucha libre como producto de una amalgama cultural, definida como el proceso de sumatoria de rasgos sobre un fenómeno preexistente. En el caso de la lucha libre mexicana, a lo largo de su constitución e historia fue agregando componentes locales y esa sumatoria logró modificar la identidad misma del proceso descrito. Con el agregado de nuevos objetos, discursos y acciones, se apropió de una práctica para modificarla hasta el punto de transformarla en propia.

Como conclusión basta con insistir en que la noción de cultura popular se torna escasa para comprender el fenómeno de la lucha libre mexicana, al igual que la noción de hibridación cultural para explicar su génesis, ya que la riqueza de su constitución como práctica local se

desarrolla en un proceso histórico marcado por hitos, en los cuales se incluyen componentes de la cultura mexicana a la performance.

2.3 Prácticas comunicativas

El término comunicación ha ido variando en estos últimos cincuenta años en cuanto a su definición y uso en las Ciencias Sociales. En un primer momento, era utilizado como sinónimo de transmisión de información (Smith, 1977). A mediados de siglo, con la inclusión de la Teoría de Sistemas y la Teoría de la complejidad, el concepto se torna más abarcativo (Watzlawick, Beavin y Jackson, 1973; Winkin, 1984).

La noción de comunicación se define como un proceso social permanente que integra múltiples modos de comportamiento en relación con la palabra, la mirada, el gesto, el contacto y el uso del espacio interindividual. (Winkin, 1984; O'Sullivan, 1997).

En este sentido, la noción de contexto definida como “un conjunto de alternativas en las cuales un individuo puede efectuar su próxima elección”, remite a considerar que cada individuo actuará no sólo de acuerdo con el ámbito físico en el que se encuentre sino también a partir de las acciones de los otros que lo rodean. (Birdwhistell, 1979).

Por otro lado, Bateson (1985) sostiene que el sistema de códigos y reglas que se manejan en toda interacción es complejo y variado, porque incluye componentes de carácter consciente (Lenguaje verbal) e inconsciente (algunas formas del lenguaje no verbal). Según este autor ignoramos:

- Los procesos que usamos para elaborar mensajes.
- Los mecanismos que permiten comprender los mensajes de los demás.

Es decir que la comunicación funciona de modo recursivo, en el sentido en que dos o más personas, al interactuar, modifican sus acciones futuras en función de la otra parte. Así entendidos, los circuitos comunicacionales pueden comprenderse en términos de retroalimentación, definida por N. Wiener como: “un mismo proceso circular en el que las

informaciones sobre la acción en curso nutren a su vez al sistema permitiéndole alcanzar su objetivo” (Smith, 1977).

La acción de un individuo disminuye la cuota de incertidumbre de otro, como una diferencia que introduce nuevas diferencias, como cambios que posibilitan nuevos cambios (información). Por ejemplo, dentro de un proceso comunicativo un individuo A modifica a otro B y este a su vez modifica al primero.

La Teoría de Sistemas permitió conceptualizar la comunicación como un complejo de elementos en interacción con una organización particular (un sistema, en términos de Morin, 1984). Por lo tanto, no se puede hablar de comunicación sin al menos dos organismos con o sin la mediación de algún soporte técnico (televisión, computadoras, celulares, etc.).

Bateson (en Winkin, 1984) sostiene que “la operación de la comunicación es un aprendizaje permanente”, debido a que los códigos y los lenguajes no son sistemas estáticos sino más bien sistemas que se modifican constantemente. Esta cadena continua de la comunicación es para cada individuo una secuencia incesante en la cual aprende, no sólo a partir de las acciones de otro/s sino también del contexto generador de esa relación. Siguiendo a este autor (Bateson, 1985) se define aprendizaje como la generación de una conducta adecuada al medio, a partir de una experiencia previa.

El aprendizaje no se considera sólo como la adquisición de nuevos códigos (lingüísticos y no-lingüísticos) por parte de los individuos, sino también como la selección de determinados códigos de acuerdo con el contexto de acción. Las prácticas comunicacionales son aquellas modalidades enunciativas que caracterizan a un grupo. Así, de un potencial sistema de códigos presente en el universo simbólico de una comunidad, cada individuo actualizará un conjunto del repertorio con el que cuenta en coherencia con su grupo de referencia, distanciándose así de otros sectores de la población con diferentes modalidades enunciativas. Sumando a su vez elementos nuevos al repertorio existente. El código aquí es definido como un sistema de signos gobernados por reglas convenidas (explícita o implícitamente) entre los miembros de un grupo de referencia.

La idea de código se refiere al género de relación entre el referente y el signo que ha pasado a reemplazarlo. Aquí se distinguen dos tipos fundamentales: Analógicos y digitales. Esta división surge con relación a un paralelismo con el funcionamiento de dos tipos de computadoras (Bateson, 1985).

Otra forma de dividir los procesos de comunicación (O'Sullivan, 1997) se basa en el recorte de dos grandes sistemas de análisis, no por los tipos de códigos en juego, sino por la inclusión de algún tipo de tecnología:

1. **La comunicación interpersonal:** estudio de procesos de interacción cara a cara, basado en el intercambio y negociación recíproca del sentido entre dos o más participantes situados en un mismo contexto social.

2. **La comunicación mediática:** el investigador se remite al estudio de fenómenos de comunicación donde medie un soporte técnico (radio, televisión, Internet, publicidad, correo, etc.).

Jenkins, agrega una forma de comunicación que incluye y modifica a las anteriores, lo denominó narrativas transmedia, que tienen la particularidad de ser una nueva estética que ha surgido de la convergencia de medios donde los elementos de cada historia se dispersan sistemáticamente por los diferentes canales que generan una experiencia generalmente asociada al entretenimiento en la cual cada medio hace su contribución diferencial.

El sistema comunicativo propuesto por Jenkins tiene su propia estructura y organización, y construye un mundo con base en la dispersión y profundidad que el participante hace de la información.

En la lucha libre mexicana, la interacción cara a cara es fundamental para la construcción de la performance, pero a su vez, sus productos son mediados por las tecnologías como la Televisión y el *streaming* e incluso alcanzan el nivel de narrativas transmedia en el caso de los luchadores y promotores que diseminan sus historias en las redes sociales. (Celis Banegas, 2020).

La Escuela de Palo Alto (Winkin, 1984) se especializó en analizar la comunicación interpersonal en lugares públicos. En este tipo de comunicación se establecen distintas formas de relacionarse que no sólo se remiten al lenguaje verbal. Dentro de la investigación se distinguieron al menos seis niveles de descripción y análisis.

El nivel lingüístico se desprende de los desarrollos propuestos por John Ross (1976) acerca de la noción de variedad lingüística definida como “el modo sistemáticamente distinto de emplear la lengua, determinado o bien por la posición social de los hablantes o bien por las demandas de contextos de situación típicos” (O’Sullivan, 1997). Ross divide la categoría general de variedades lingüísticas en dos subcategorías:

- Lectos: representan la totalidad del repertorio del hablante o del grupo.

- Registros: representan las variedades disponibles dentro del lecto. Son elegidas en función de la situación.

La delimitación de los lectos se realizó en torno a tres ejes (geográfico, social, y etario), demarcando así tres tipos lectales:

- Dialectos: se refieren a la porción del repertorio general utilizado en una región, o territorio específico.

- Sociolectos: alude a la porción del repertorio general utilizado por un estrato social dado.

- Cronolectos: considera la porción del repertorio general utilizado por una franja de edades determinada.

Desde esta perspectiva se utilizan en el presente trabajo, ciertos lectos que son distintivos y diferenciales de la lucha libre mexicana.

El nivel paralingüístico (Fast, 1984) se caracteriza por el tipo de comunicación que está basada en locuciones vocales, pero no verbales. Los *ítems* generalmente aislados en este tipo de estudio son el tono de voz, la pauta (la frecuencia y regularidad de los sonidos), el timbre (calidad del sonido) y el volumen (intensidad del sonido).

El estudio del comportamiento paralingüístico viene a complementar el discurso, y tomando los recorridos de Restrepo (2007), son fundamentales para dar organicidad y sentido a los discursos obtenidos como material de campo (entrevistas, observación directa, etc.)

El nivel kinético está referido a los aspectos comunicativos asociados al cuerpo en movimiento en las interacciones sociales. En ciertos casos los movimientos corporales pueden enfatizar, contradecir o acompañar a otras formas de comunicación, como por ejemplo al lenguaje. Según O'Sullivan (1997):

“Es un error considerar la comunicación no verbal como una forma de comunicación aislada del habla. Porque se establece una compleja interacción entre la palabra y la señal corporal, interacción que no siempre es complementaria”. (p. 61)

En este sentido, la mayoría de los investigadores en el campo han intentado generar tipologías para delimitar la relación entre la actividad corporal de los individuos y el lenguaje verbal.

Ekman, P. y W. Friesen (1971) propusieron un esquema para la división del comportamiento corporal, tomando como base la combinación de tres parámetros:

- El Origen: aparece debido a mecanismos heredados en el ámbito genético, a experiencias comunes, a los miembros de una cultura, y al aprendizaje consciente e inconsciente dentro de una familia, una clase social o un grupo de cualquier tipo.

- El uso: “se refiere a las regularidades y consistencias encontradas u observadas en las circunstancias que rodean la emisión del acto no verbal”. (Ekman y Friesen, 1971)

- La codificación de la conducta no verbal: en relación con la forma en que el acto no verbal se relaciona con lo que significa.

La combinación de estos tres parámetros permitió generar cinco categorías básicas para dividir el comportamiento no verbal: emblemas, ilustradores, reguladores, adaptadores, y manifestaciones de emociones. A lo largo de la presente investigación se emplea esta segmentación:

1. Los emblemas se caracterizan por poseer una traducción verbal directa, de generalmente una palabra.
2. Los ilustradores acompañan al lenguaje verbal, enfatizando el discurso, señalando objetos, describiendo relaciones espaciales o acciones corporales, etc.
3. Los reguladores funcionan como mediadores de la conversación. Según Knapp (1985) “son actos no verbales que mantienen y modulan los tiempos entre el hablar y escuchar entre dos o más sujetos interactuantes”.
4. Las expresiones emocionales tan importantes en la construcción histriónica del espectáculo de lucha libre.

En la investigación se partió de considerar que estas cuatro formas de comportamiento no verbal no sólo varían de cultura en cultura, sino también en grupos y prácticas sociales específicas como lo es la lucha libre.

El nivel proxémico alude al estudio de la significación de las relaciones de distancia, orientación y espacio en la comunicación interpersonal. El eje de la investigación pasa por el uso que los individuos hacen del espacio con fines de significación.

En el presente texto se utilizó una clasificación propuesta por Hall (1986, b) para diferenciar distintos ámbitos de interacción de acuerdo con la distancia establecida entre los participantes. Según el autor, cada una de estas distancias categorizarían un tipo especial de relación entre los individuos, que variaría en base a la cultura de origen, el sexo y la edad de los interactuantes. El uso del espacio en la lucha libre es un componente fundamental para comprender el manejo del poder en los escenarios y el vínculo con el público en la construcción de la performance.

Otro nivel de análisis relacionado con el espacial y propuesto también por Hall (1986 es el de la temporalidad. Según Levine (2006), cada grupo humano y cada cultura construye sus propias secuencias temporales y tienen una forma diferente de valorar y medir el tiempo. Dentro

de la comunicación no verbal se conoce como *cronémica* el estudio de los ritmos y secuencias temporales que se utilizan en las interacciones.

El autor sostiene que la noción de evento de cambio y de continuidad, de progreso y evolución se organiza en torno del concepto de tiempo y se modifica de acuerdo a los grupos de referencia. Cabe mencionar que más adelante se desarrolla aquí otra conceptualización acerca del tiempo que no está asociada a la comunicación no verbal. En ese caso las investigaciones de Guadalupe Valencia (2012) funcionan como marco para analizar el tiempo de la performance como una característica definitoria de ésta.

El nivel de comunicación táctil o comunicación háptica está dedicado al estudio del contacto físico entre individuos durante el proceso comunicacional. El acto de tocar a otro individuo siempre funciona como una acción recíproca. Según Frank (1977), Montagu y Matson (1983) se pueden diferenciar las partes del cuerpo más accesibles al tacto de acuerdo con el género de los individuos. Las formas de contacto se modifican a su vez, en diversas culturas en las cuales se privilegian distintas partes del cuerpo para ser tocadas.

El objetivo de la inclusión de este nivel en la investigación se basa en la consideración de que el estudio de la lucha libre precisa contemplar esta variable de observación y análisis al ser este un deporte de contacto.

Por último, la vestimenta y ornamentación también corresponden al campo de la comunicación no verbal. La primera constituye un elemento esencial en la comunicación interpersonal, y la adscripción a grupos de pertenencia. En el caso particular de la lucha libre mexicana, el vestuario, el uso de máscaras, maquillajes y otras ornamentaciones son cruciales en la construcción del verosímil. De igual importancia lo es para los espectadores, que, mediante la utilización de playeras, máscaras y otros productos siguen y se vinculan con un luchador y/o una porra.

Los niveles antes detallados, cobran profundidad en el análisis de las relaciones interpersonales. Por comunicación interpersonal se entiende a las relaciones de influencia

recíproca entre dos o más individuos definidos en el mismo contexto de interacción. Esta definición remite a otros tres términos: a la idea de grupo, de interacción, y de identidades.

Un grupo es definido por O'Sullivan (1997) como “el conjunto de personas que comparten intereses u objetivos comunes” (p.169). Siguiendo a este autor en la bibliografía de corte psicológico y sociológico se reconocen muchos tipos de grupos.

En el presente trabajo se distinguen diferentes grupos de pertenencia: el grupo de luchadores, los espectadores y los participantes de la performance. Por otro lado, se hace referencia a un grupo mayor correspondiente a los habitantes de la Ciudad de México que participan de un mismo contexto socio-histórico.

Cada acción social cobra sentido no sólo por el contexto a partir del cual surge sino también por la elección de una alternativa dentro del conjunto de acciones posibles que forman parte del repertorio cognitivo de un grupo. A partir de los datos obtenidos, el presente estudio busca establecer la correspondencia entre los grupos anteriormente segmentados y el conjunto de estrategias comunicacionales empleadas por estos, a fin de comprender los procesos de identificación presentes en las prácticas comunicativas.

En este sentido, es válido destacar los aportes de «la etnografía de la comunicación» (Gumpertz J. Y D. Hymes, 1964) donde se utilizó esta expresión para designar el conjunto de investigaciones (nacidas de la antropología lingüística) que tienen como objetivo la descripción de prácticas lingüísticas en diferentes grupos socioculturales. Gumperz propone la noción de repertorio verbal para dar cuenta del hecho de que un individuo o un grupo dispone de varios registros de lenguaje que utiliza según las situaciones. Dicho repertorio puede incluir a veces varias lenguas o dialectos, como lo muestra en las investigaciones sobre las culturas de la India.

Así, en un análisis lingüístico que pone el acento en la estructura interna de la lengua, introduce una aproximación que se interesa por los usos de las lenguas en las prácticas y las interacciones sociales. En esta perspectiva, el lenguaje se refiere menos a un código formal, que a prácticas que varían según las situaciones socioculturales. Por eso la unidad de base que debe

tenerse en cuenta no es de orden lingüístico (fonemas, lexemas, frases...), sino de orden pragmático: el acto de la palabra es el elemento constitutivo de los comportamientos de intercambio.

La investigación etnográfica, fundada en la observación y la descripción de conductas, define así una competencia comunicativa (diferente a la lingüística) que surge del aprendizaje de los hábitos de las interacciones lingüísticas (convenciones, normas, rituales, estrategias) características de un grupo sociocultural determinado.

Lo anterior da pie al uso del interaccionismo simbólico como base de análisis. Este se trata de un enfoque sociológico y psicológico social que alcanzó su desarrollo fundamentalmente en Estados Unidos bajo la influencia de los filósofos pragmatistas, en especial William James y John Dewey. Fue luego continuado por sociólogos como Charles Cooley, George H. Mead y William I. Thomas (Vander Zander, 1995). Si bien existen unas cuantas variantes de pensamiento interaccionista, Herbert Blumer (1992) resume sus elementos esenciales en tres postulados básicos:

a) Los seres humanos actúan respecto de las cosas sobre la base de los significados que tienen para ellos.

b) El significado de tales cosas deriva o proviene de la interacción social que cada sujeto mantiene con sus semejantes.

c) Estos significados son manejados y modificados a través de un proceso interpretativo utilizado por la persona en su abordaje del mundo.

Para esta corriente de pensamiento, los hombres son seres sociales que viven una existencia grupal. Los símbolos verbales y no verbales son la clave para comprender la vida humana. Los símbolos, especialmente el lenguaje, permiten a los individuos comunicarse entre sí (comunicación interindividual). De este modo establecen una "unidad", donde emisor y receptor quedan "conectados" con respecto a un mensaje particular. Sobre la base de esa información compartida pueden modelar mutuamente sus acciones.

Siguiendo a Vander Zanden (1995) los miembros de esta corriente afirman que el significado no es algo inherente a las personas y objetos, sino que es producto de una relación. Por consiguiente, los individuos deben interpretar el mundo que los rodea. Los símbolos permiten el desarrollo de diálogos internos, funcionando como importantes vehículos del pensamiento (comunicación intraindividual). A través de la manipulación interna de símbolos se definen conductas y situaciones con un significado establecido por los interactuantes.

En el curso de una interacción permanente se construyen comprensiones o definiciones compartidas de la situación, las cuales indican qué se debe esperar de los demás y qué pueden los otros esperar de ellos. Además, se desarrollan roles, mediante los cuales se clasifican mentalmente a las personas en términos de sus atributos comunes, sus conductas semejantes, o las reacciones similares que los demás tienen frente a ellos. Al actuar así, se resume o sintetiza una gama de comportamientos posibles, y se especifica quién hace determinadas acciones, cuándo y dónde las hace.

En este sentido, Vander Zanden (1995) señala que los interaccionistas simbólicos rechazan la idea de que las personas reaccionan de manera automática y mecánica frente a determinados estímulos. Los individuos construyen creativamente sus actos de acuerdo con los significados que le atribuyen a una situación.

Desde la psicología social, Mead (1982), uno de los primeros en desarrollar esta cuestión de forma sistemática, indicó que la interacción está en el centro de todo fenómeno social y además, postuló que, en la sociedad humana, la interacción está mediatizada por los símbolos significativos.

No existe simplemente un lazo automático entre el estímulo y la respuesta sino también la interiorización y anticipación por el individuo de la conducta de los demás que lo llevan a regular su propio comportamiento; esta operación es posible debido a que el símbolo supone revestir para los demás el mismo significado que para sí mismo. En razón de esta presencia, el

individuo puede decidir conformarse con la comunidad o no: en esta experiencia el sí-mismo se afirma conscientemente frente a los demás, pero siempre en relación a ellos.

Complementando estas concepciones, Erving Goffman (1971, 1991, 1994) sociólogo, especialista en el estudio de interacciones, describe las relaciones interpersonales bajo la metáfora de una obra teatral. Generó un modelo en el cual los roles son considerados como papeles teatrales o dramáticos, es decir, de aquellas partes que desempeñan los actores y las actrices en una comedia o en un drama.

En el estudio de las relaciones sociales y culturales, los roles, por extensión de este concepto teatral, denotan todos aquellos «papeles» diferentes que los individuos (actores y actrices) pueden «representar» cuando entran en interacción (actuación) en los diferentes contextos (escenas y actos) de una sociedad determinada (el drama, la comedia o el teatro en su conjunto).

Tanto sobre el escenario, como fuera de él, se espera que los individuos que ocupan algunas posiciones o desempeñan ciertos roles dentro de la sociedad «actúen» y se comporten de un modo predecible (Goffman, 1994), de conformidad con las reglas y normas que parecen existir independientemente de los individuos particulares en cuestión.

Por lo tanto, el rol es definido como pauta regular del comportamiento de cierta categoría de persona. Según Marc y Picard (1992) los roles funcionan como posiciones y estructuras de conducta, definidas socialmente. Su principal característica es ajustarse a reglas, pautas y expectativas que sirven para orientar y regular la interacción, la conducta y las prácticas de los individuos en diferentes situaciones sociales.

Para Goffman (1971) una de las primeras funciones de todo encuentro social es la definición de la situación que comporta una distribución de los roles. En una circunstancia concreta, cada actor reivindica una cierta identidad que está, a su vez, definida y determinada en parte por la identidad manifestada por los otros actores.

De aquí que la noción de equipo propuesta por el autor se refiere a la puesta en marcha de acciones consensuadas comunes al grupo de referencia. “La definición de la situación proyectada por un participante forma, a menudo, integralmente parte de una proyección realizada y mantenida por la cooperación íntima de varios participantes.” (Goffman, p. 88, 1994)

De la concepción de Goffman (1994), se resalta el lugar de los rituales en los procesos de interacción cara a cara. En un sentido estricto, este término se refiere, en el campo de la antropología (Baylon y Mignot, 1996), a las prácticas o actividades ceremoniales simbólicas organizadas que sirven para definir y representar la significación social y cultural de ocasiones, sucesos o cambios particulares, por ejemplo, los ritos de iniciación (pubertad, casamiento, etc.). En un sentido amplio, se define como el sistema convencional de reglas que rigen las interacciones sociales. Baylon y Mignot (1996) definen cuatro tipos básicos de rituales:

1. Los rituales de acceso marcan el acercamiento o alejamiento en el inicio o el final de la comunicación, la instauración de un contacto o la separación. Ejemplos de esto: son los saludos (de llegada y de partida). La forma que adoptan depende del «grado de acceso mutuo». Están igualmente influenciados por la posición de los participantes y por el tipo de relación que mantienen.
2. Los rituales de confirmación sirven para confirmar la imagen que cada uno desea dar, para expresar la atención y el interés que se tiene por los demás. Según Marc y Picard (1992) deben responder a las expectativas y a las necesidades psicológicas manifestadas en la comunicación.
3. Los rituales de reparación intervienen cuando un incidente podría perturbar la interacción. Tienen por fin cambiar la significación del incidente, hacerle perder su carácter ofensivo y darle una forma aceptable para la continuidad de la interacción. Según Goffman (1994) en ellos hay un esfuerzo por cambiar el significado atribuido a un acto, en transformar lo que podría considerarse ofensivo, en aceptable.

4. Los rituales cotidianos aparecen a la vez como un código de interacciones que facilitan la comunicación y como un sistema normativo que estructura las relaciones sociales.

Finalmente, cabe remarcar que los desarrollos de Goffman brindan la posibilidad de estudiar las interacciones desde la complejidad dada por el paso del individuo por las reglas y normas que rigen la interacción cara a cara.

Los llamados interaccionistas simbólicos, se dedican a estudiar al individuo en sus relaciones con otros, asumiendo que en dichas interacciones cada actor negocia sus roles y su propio espacio identitario. La visión de Goffman agrega las ideas de equipo, rol y ritual como partes instauradas desde la trama social, que a su vez es generada por los mismos actores. De estos autores, se resalta la necesidad de considerar a los individuos como seres psicosociales, que necesitan de otros individuos necesariamente para existir como personas. Los procesos de comunicación interpersonal deben necesariamente estudiarse, no como la sumatoria de acciones individuales, sino como las relaciones emergentes entre los participantes en contextos específicos.

La concepción propuesta por el interaccionismo simbólico viene a completar la mirada de la comunicación como un sistema complejo de mensajes anclados en contextos específicos. A su vez, el concepto de performance viene a complementar estas ideas, que fueron la base para su posterior desarrollo.

2.4 La lucha libre como performance

Se debe al antropólogo Víctor Turner el haber establecido herramientas analíticas para estudiar cómo, en los sistemas rituales, la actuación o performance puede transformar la identidad de los participantes (por ejemplo, en los ritos de paso), contribuir a mantener un orden establecido (en ritos de carácter oficial), y servir para parodiar, criticar y subvertir dicho orden (como es el caso de los carnavales o las manifestaciones políticas).

Para Turner (1984), en las sociedades contemporáneas la forma ritual se expande y

transmuta a performance, entendida como una acción colectiva significativa que oscila entre la eficacia y el entretenimiento, ambas son caras diferentes del mismo proceso. Schechner (2000, p.36) planteó las diferencias entre ritual y entretenimiento para comprender las variedades de la performance:

Eficacia/ ritual	Entretenimiento/artes escénicas
Resultados	Por Gusto
Vínculo con él/los otros trascendente	Enfoque en el aquí y ahora
Tiempo intemporal/el eterno presente	Tiempo histórico y/o ahora
Ejecutante poseído, en trance	Actor autoconsciente, en control
Virtuosismo subempleado	Virtuosismo altamente apreciado
Argumentos/comportamientos tradicionales	Argumentos/comportamientos nuevos y tradicionales
Posible transformación del yo	Transformación del yo poco probable
El público participa	El público observa
El público cree	El público aprecia/evalúa
Crítica desalentada	Crítica floreciente
Creatividad colectiva	Creatividad individual

Para el autor ninguna performance es pura eficacia o puro entretenimiento, ya que se desarrolla entre las tensiones creativas de dicho binomio. Al igual que los rituales, toda performance también opera para administrar conflictos potenciales que tienen que ver con el

estatus, el poder, el espacio, los recursos y el sexo, entre otras fuentes de desorden social.

La performance opera a nivel social, como una manera de conectarse con un colectivo, de recordar o reconstruir un pasado mítico, reformular la solidaridad social y rehacer una comunidad. Produce un sentimiento compartido por los participantes de que son parte de algo más grande que sí mismos, en un tiempo que es vivido como un *impasse* en la vida cotidiana. Schechner (2000) define la performance como:

Las performances marcan identidades, tuercen y rehacen el tiempo, adornan y modelan el cuerpo, cuentan historias, permiten que la gente juegue con conductas repetidas, que se entregue y ensaye, presente y represente esas conductas. Después de tan amplia generalización, debo añadir que todo género de performance y toda instancia particular de un género es concreta, específica y diferente de todas las demás. Es una paradoja fundamental de la performance que cada instancia sea diferente de las otras, mientras que teóricamente la idea misma de performance se basa en la repetición y en la restauración. Pero ninguna repetición es exactamente lo que copia; los sistemas están en flujo constante. (p. 13).

En este sentido, estas abren un espacio y un tiempo para una antiestructura, alejada de las restricciones en la cual muchas reglas sociales son dejadas en suspenso o cambiadas por otras. Las performances se sostienen sobre la tensión entre lo nuevo y lo viejo, lo conservador y lo innovador. Schechner, cita una exposición de Víctor Turner en 1980:

Las culturas se expresan más completamente en sus performances rituales y teatrales y gracias a ellas adquieren conciencia de sí mismas. Una performance es una dialéctica de flujo, es decir, movimiento espontáneo en el que acción y conciencia son uno, y reflexividad, donde los significados, valores y objetivos centrales de la cultura se ven en acción, mientras dan forma y explican la conducta. Una performance afirma nuestra humanidad compartida pero también declara el carácter único de las culturas particulares.” (Schechner, 2000, p. 16-17).

De esta forma, toda performance funciona como un hecho único e irrepetible, pero dentro de un contexto cultural que lo define. Acción y reflexión se encuentran unidas en un movimiento continuo entre estabilidad y cambio. En este sentido, Diana Taylor, aporta que:

La performance no se limita a la repetición mimética. Incluye también la posibilidad de cambio, crítica y creatividad dentro de la repetición. Diversas acciones y eventos como el arte de la performance, la danza, el teatro, y los actos sociopolíticos y culturales como los deportes, los rituales, las protestas políticas, los desfiles militares y los funerales, tienen elementos que se reactualizan en cada nueva instancia. Estas prácticas suelen tener su propia estructura, sus convenciones y su estética, y están claramente delimitadas y separadas de otras prácticas sociales de la vida cotidiana. (Taylor, 2015, p. 17).

Por ello, la performance cambia en sus convenciones, temas, métodos y estilos de acuerdo con el oportunismo, la presión del público, el profesionalismo, las nuevas tecnologías y otros productos de contacto cultural. Tanto los actores (sociales) como los espectadores siguen las reglas implícitas del evento y muchas veces intentan ir más allá de esas convenciones, como acontece frecuentemente en la lucha libre mexicana.

Las performances siempre comparten comportamientos re-actuados y revividos; nunca aparecen por primera vez, sino que son meta sucesos que invariablemente funcionan dentro de un sistema de códigos y convenciones que se va actualizando. En su carácter de práctica corporal en relación con otros discursos culturales, la performance ofrece también una manera de generar y transmitir conocimientos a través del cuerpo, de la acción y del comportamiento social, borrando la línea entre lo ficticio y lo verdadero.

En este sentido, los encuentros de lucha libre son una ficción que en el mismo momento de ser vividas son aceptadas como reales. Para Diana Taylor (2017), las performances funcionan como actos vitales de transferencia, que transmiten saber social, memoria, y sentido de identidad a través de acciones reiteradas.

2.5 Herramientas conceptuales para el análisis del trabajo de campo

A lo largo de la tesis, se desarrollan conceptos que son aplicados directamente a la metodología de trabajo. Si bien, los términos de identidad, prácticas comunicativas y performance encuentran una correlación en la forma de investigar, en este caso, el concepto de metáfora, el estudio de las corporalidades y las teorías de los discursos sociales funcionarán como la plataforma para el proceso de interpretación y análisis del trabajo de campo.

2.5.1 Metáforas como analizador social

La construcción del concepto de metáfora se remonta a los comienzos de la retórica, a lo largo de la historia de la filosofía y las ciencias, ha sido un término que se ha mantenido vigente durante siglos. En la década de los ochenta el Grupo μ refunda la retórica y vuelve sobre muchos de los conceptos fundamentales para trabajar desde una semiótica contemporánea.

Para el Grupo μ , la metáfora “no es propiamente hablando una sustitución de sentido, sino una modificación del contenido semántico de un término. Esta modificación resulta de la conjunción de dos operaciones de base: adición y supresión de semas.” (1987, p. 176)

Una primera aproximación asume que la metáfora no sólo construye nuevos sentidos, sino también agrega que existe una modificación sobre el sentido original. Siguiendo con su razonamiento:

Formalmente, la metáfora conduce a un sintagma en el que aparecen contradictoriamente la identidad de dos significantes y la no identidad de los dos significados correspondientes. Este desafío a la razón (lingüística), suscita un proceso de reducción por el cual el lector va a intentar validar la identidad. (1987, p. 177).

En esta operación retórica (en principio el Grupo μ lo trabajó en el lenguaje), se sustituyen significantes que van a modificar el significado final, hay un desplazamiento del sentido a un nuevo campo de significación: “la reducción metafórica está acabada cuando el lector ha

descubierto este tercer término, virtual, bisagra entre otros dos”. (1987, p. 177)

En el mismo momento, pero a partir de los desarrollos de las ciencias cognitivas, Lakoff y Johnson (1991) produjeron un vuelco rotundo en el uso de metáforas en las ciencias:

Para la mayoría de la gente, la metáfora es un recurso de la imaginación poética y los ademanes retóricos una cuestión de lenguaje extraordinario más que ordinario. Es más, la metáfora se contempla característicamente como un rasgo sólo del lenguaje, cosa de palabras, más que de pensamiento o acción. Por esta razón, la mayoría de la gente piensa que pueden arreglárselas perfectamente sin metáforas. Nosotros hemos llegado a la conclusión de que la metáfora, por el contrario, impregna la vida cotidiana; no solamente el lenguaje, sino también el pensamiento y la acción. Nuestro sistema conceptual ordinario, en términos del cual pensamos y actuamos es fundamentalmente de naturaleza metafórica. (p. 39)

Bajo su concepción, la construcción de símbolos fue antecedida por el gesto. En principio los seres humanos indican los espacios, por ejemplo “arriba”, “abajo”, “atrás”, “adelante”, con el paso del tiempo esos gestos fueron transformados en lenguaje. Para los autores, la mayoría de las categorías que utilizaron se elaboraron de forma automática e inconsciente como resultado de la acción humana en el mundo.

Por lo tanto, en la praxis, no hay un control consciente y total de categorizar la particular naturaleza humana que, incluidos los cuerpos, realiza de forma innata la conceptualización y categorización, donde las categorías no están separadas de los conceptos y las experiencias: todo concepto es encarnado.

La teoría integrada de las metáforas asume que estas categorías, en el fondo, son metáforas porque vienen a dar cuenta de la experiencia humana: hay una especie de traducción, de reenvío desde la acción y la experiencia hacia su categorización. Para los autores, toda categoría es una metáfora y la gran mayoría de éstas son inconscientes y automáticas.

Esta nueva concepción de las metáforas, donde las mismas son constitutivas de la vida

cotidiana, abren las posibilidades de análisis hacia las ciencias sociales. Emmanuel Lizcano es un epistemólogo dedicado al estudio de la relación entre la ciencia, la política y la sociedad. En su libro *Metáforas que nos piensan* (2009), retoma los conceptos de Lakoff y Johnson e intenta ir más allá. El autor habla de diferentes tipos de metáforas.

Pon un lado, metáforas instituidas que ni siquiera reconocemos como tal, y por otro las llamadas vivas: “aquellas que establecen una conexión insospechada entre dos significados hasta entonces desvinculados, aquellas que, abruptamente, ofrecen una nueva perspectiva sobre algo familiar y nos hacen verlo con nuevos ojos” (p. 60)

En este sentido, comprender las metáforas instituidas y vivas, permitirá, a juicio de Lizcano (1999) , utilizarlas a nivel metodológico como una forma de analizar los procesos sociales: “Las metáforas son instituciones sociales cuya doble actividad -instuyente (metáforas vivas) e instituida (metáforas *zombies*)- nos permite acceder a los presupuestos, intereses, estrategias, conflictos... sociales y culturales de los grupos que las construyen o las utilizan” (p. 60) Entonces toda construcción de sentido se elabora en un sistema social particular.

Siguiendo la reflexión de Lizcano (1999):

El carácter orientado de la metáfora permite así distinguir el *sujeto* y el *término*, es decir, lo que, por una parte, una sociedad o grupo da por sabido (lo *con- sabido*) y por supuesto (sus *pre-su-puestos*) en un cierto ámbito, aquel saber que considera fundado y en el que se funda, y lo que, por otra parte, para esa sociedad o grupo es una incógnita, un punto ciego que pretende iluminar a la luz de lo que le es familiar y evidente (p. 36)

El autor considera los aprendizajes de la antropología cognitiva de Sperber y asume que la construcción metafórica viene a dar sentido a las experiencias en campos donde no hay forma de nombrar dichas acciones:

La actividad metafórica y simbolizante es, por tanto, un mecanismo de resolución de problemas... La particular solución que cada individuo o grupo arbitra para el problema inicial resulta *socialmente cargada* con esa tupida red de adherencias evocativas y

connotativas que se han condensado en el símbolo y que provienen tanto de las experiencias, creencias y expectativas personales del sujeto de la interrogación como de las experiencias, creencias y expectativas colectivas de la cultura o grupo a los que pertenece (p. 37)

La complejidad que agrega Lizcano al modelo de Lakoff y Johnson, se basa en que las metáforas permiten explicar el mundo social, entender los supuestos que lo sostienen y a su vez agregar historicidad a dichas explicaciones. Toda metáfora es una producción social en un tiempo y espacio determinados.

A partir de allí, es posible analizar los términos de la metáfora y cómo ellos se integran en otros significados sociales, que en ocasiones se anclan en otros campos de sentido. Por ejemplo, los aficionados de lucha libre cuando se refieren a la poca rudeza de los luchadores les gritan a éstos frases como: “¡Así le pego a mi vieja!”. Esta construcción remite al campo de la vida privada y a un modo de violencia asociada al mundo doméstico que también da cuenta del lugar del hombre entendido como *macho mexicano*.

Se expone una analogía en dos espacios diferentes: el de la lucha libre y el del ámbito privado, la metáfora funciona cuando se diluye esa diferencia. Entonces, la metáfora da cuenta de un sistema social que provee de sentido dichos reenvíos. Desde estas construcciones se puede contextualizar la lucha libre más allá de las arenas, en los mismos contextos sociales que contienen dicha práctica.

Desde la antropología simbólica el concepto de metáfora ha hecho referencia al estudio de lo que Turner (2008) denominó *dramas sociales*, es decir, los procesos de construcción de significados sociales que surgen en situaciones de conflicto. Los dramas sociales tienen etapas, la primera fase es el quiebre de las relaciones sociales en grupos particulares por un problema surgido (en una ciudad, una oficina, un barrio, etc.) La segunda etapa, es la escalada de la crisis, donde los conflictos se acentúan. La tercera fase, es la acción de desagravio y la cuarta y final es la reintegración del grupo social a partir de la resignificación de la relación interna.

Según Turner (2008): “Pois cada fase possui suas propriedades específicas, e cada qual deixa sua marca especial nas metáforas e modelos nas cabeças dos homens envolvidos uns com os outros no interminável flu-xo da existência social”. (p.38)²

La metáfora es un procedimiento que trata de darle sentido a lo desconocido utilizando categorías previamente conocidas. Es un tipo de cognición, en el cual las cualidades que definen una cosa son transferidas hacia otra cosa para nombrarla, para categorizarla. Toda metáfora es transformadora, engloba y fusiona dos dominios de experiencia distintos, mediante analogías.

La metáfora en el sentido propuesto por Turner es metamórfica y transformativa, porque viene a nombrar lo antes no nombrado. Los dos pensamientos están activos juntos, engendran pensamiento en su coactividad. La metáfora selecciona, enfatiza, suprime y organiza rasgos del sujeto principal, implicando afirmaciones sobre él que normalmente se aplican al sujeto subsidiario.

Toda sociedad, según Turner (1988), se reformula a través del tiempo mediante dramas sociales que ponen en conflicto situaciones que deben ser reformuladas. Para el estudio de los rituales y la performance el autor también considera que las metáforas son cruciales para su interpretación y análisis.

El recurso del análisis metafórico será empleado tanto en las estructuras lingüísticas asociadas a la performance, así como en los discursos recolectados en el trabajo de campo, que dan cuenta de la perspectiva de los actores sociales involucrados en la lucha libre. Se considerará a las metáforas como campos de significación que construyen analogías con otras esferas de la vida social.

² Cada fase posee sus propiedades específicas, y cada una deja su huella especial en las metáforas y modelos que están en las cabezas de los hombres involucrados entre sí en el flujo interminable de la existencia social. (Traducción de la autora)

2.5.2 Estudio de las corporalidades

El estudio de las corporalidades puede considerarse reciente en el desarrollo de las ciencias sociales. A partir de Bryan Turner (1984) el problema del cuerpo se hace evidente y comienza un camino creciente tanto en antropología como en sociología.

Si bien, la pregunta por el cuerpo estaba presente en la antropología, fue el antropólogo David Le Breton (1995) quien formalizó el campo de los estudios, en su libro *Antropología del cuerpo y modernidad*, donde sienta las bases para comprenderlo como un espacio de significación multidimensional y polisémico. El cuerpo, entonces, se constituye como un objeto de estudio, reflexión y análisis a partir de las prácticas sociales cotidianas.

En la actualidad, el desarrollo de los estudios del cuerpo y las corporalidades ha crecido con autores como: Judith Butler, Michel Foucault, George Vigarello y Dona Haraway. Incluso México ha tenido sus desarrollos singulares en relación con este tema, como la doctora Elsa Muñiz que concretamente desarrolla el tema de prácticas corporales.

En la presente investigación se parte de tres ramas de análisis diferentes. La primera trabaja el concepto de *técnicas corporales* desarrollada por Marcel Mauss, la segunda profundiza el concepto de *disciplinamiento corporal* propuesto por Michel Foucault y finalmente se aborda el tema de la *interacción social*. Las primeras dos hacen referencia a estructuras sociales que organizan y regulan las interacciones; mientras que, centrando la atención en el tema del cuerpo, es necesario profundizar en las posibilidades de cambio que brinda la microfísica de las relaciones humanas.

El saber biomédico regula y rigidiza a las corporalidades, por lo que es preciso el análisis de la docilización: las domesticaciones del cuerpo como un lugar de reflexión y crítica dentro de los procesos de interculturalidad actuales. En 1934, Mauss se encargó de generar el concepto de técnica corporal, para así proponer una nueva forma de describir a los diversos grupos humanos

y destacar las particularidades de la cultura de origen, por ejemplo, las formas de caminar, nadar y danzar, que son parte de esquemas de acción con una finalidad específica.

En pocas palabras, para Mauss (1979), el cuerpo es un instrumento eficaz cuando se trata de realizar hábitos, es decir, actividades organizadas y repetidas. Dichos hábitos se incorporan y modifican a lo largo de la vida de cada individuo, por lo que es posible identificar conjuntos de prácticas humanas sutiles, como lo son movimientos corporales, posturas y ritmos que forman parte de un repertorio de acción que evidencia los matices entre culturas, grupos y profesiones.

Dentro de un determinado contexto cultural, el cuerpo imita, modifica o actualiza de manera sutil las prácticas que conoce o aprende del *habitus*, lo que permite identificar significaciones a partir de dichas prácticas analizables desde el punto de vista antropológico. Así mismo, siguiendo a Mauss, existen tanto procesos de aprendizaje-adquisición de una técnica, como habilidad en mayor o menor medida para llevarla a la práctica.

Mauss identifica que hay técnicas corporales que implican instancias de aprendizaje en las que el cuerpo participa y que luego lleva a cabo de acuerdo con el grupo de origen. Para la antropología, importa la descripción de dichas técnicas y el estudio de los procesos que intervienen como marcadores de contexto en cada situación.

A lo planteado previamente por Mauss, Michel Foucault agrega en *Vigilar y Castigar* (2002) que el cuerpo no únicamente expresa su cultura mediante las técnicas desarrolladas a lo largo del tiempo, sino que puede estar sometido a diversos regímenes de control y disciplinas que son procesos de sujeción y dominación que crean hábitos y prácticas en formas comunicativas, productivas y de poder. En palabras de Foucault: “Ha habido, en el curso de la edad clásica, todo un descubrimiento del cuerpo como objeto y blanco de poder... cuerpo que se manipula, al que se da forma, al que se educa, que obedece, que responde, que se vuelve hábil o cuyas fuerzas se multiplican”. (Foucault, M. 2002, pp. 140)

El cuerpo se hace dócil, y por lo tanto útil, a partir de los métodos o esquemas de docilidad encargados de controlar las acciones que éste realiza, mediante fórmulas de dominación minuciosas que se organizan en torno a la microfísica del poder, que no son explícitas ni legisladas en el cuerpo. Debido a ello, la apropiación del cuerpo no es directa, lo que se busca es aumentar la productividad de los cuerpos pensados como máquinas: “la disciplina aumenta las fuerzas del cuerpo (en términos económicos de utilidad) y disminuye esas mismas fuerzas, en términos políticos de obediencia” (Foucault, 2002, pp. 142)

Es decir que, un cuerpo dócil es un cuerpo productivo, pero con poca capacidad crítica. Sus habilidades son transformadas en aptitudes que se requieren en sistemas productivos específicos, lo que desemboca en el concepto de *anatomopolítica*, que se constituye por las marcas que la aplicación de disciplina deja impresas en los cuerpos.

La idea de cuerpo máquina puede pensarse en la lucha libre, ya que los luchadores poseen corporalidades funcionales, restringidas y subordinadas a un modelo funcional para el deporte y el espectáculo.

Desde las Ciencias de la Comunicación y la Antropología se aborda el desciframiento de mecanismos de control, especialmente donde el cuerpo, pensado como objeto de estudio, se transforma en dócil, en producto de consumo. Es posible identificar mecanismos correctivos en diferentes lugares, por ejemplo, en un consultorio en el que las bancas están en orden, nadie se mueve e incluso las revistas se emplean menos como fuente de información y más como delimitadores de espacio para mantener la privacidad.

Si bien, el cambio cultural no sólo atañe a las corporalidades, es importante reflexionar acerca de las interacciones en la performance. Se puede estudiar la interacción humana desde diversos enfoques y perspectivas, tal es el caso de la antropología, la sociología, la psicología e incluso la psiquiatría. Además de la adquisición de nuevos códigos (tanto lingüísticos como no lingüísticos) por parte de los individuos, el aprendizaje se refiere a la selección de determinados códigos que dependen del contexto de acción, lo mismo ocurre en el caso de las estrategias no

verbales, que se sirven de aprendizajes, técnicas y disciplinamientos, pero cambian de acuerdo con el contexto en el que se encuentran.

Por lo tanto, definir la situación dentro de su marco contextual es básico para estudiar, corregir y construir nuevos escenarios de acción. Si se toma en cuenta que cada interacción implica múltiples dimensiones comunicativas, entonces también debe considerarse que la gran mayoría de las normas y reglas sociales están continuamente sujetas a validaciones y readaptaciones.

El análisis de las corporalidades, permite reconocer elementos significantes en los cuerpos como un guiño o posturas que develan más de lo que se dice verbalmente, ya que el cuerpo como objeto de significaciones y de la construcción de hábitos se puede traducir en un entramado de relaciones de poder que implica una doble construcción: la del cuerpo signifiante (que muestra los mecanismos de control y dominación) y la descripción de configuraciones particulares dentro de un contexto determinado de acción. En palabras de Verón (1998):

El cuerpo está en todas partes (...) Toda la producción signifiante muestra las señales de este hecho (...) Todo discurso es un discurso sobre el cuerpo (en el doble sentido “de referirse a” y de “basarse en”. Todo discurso es corporal. Al igual que toda imagen o todo espacio de representación, que encierre los fantasmas del cuerpo. Al igual que todo tipo de sonido. Esta omnipresencia del cuerpo, horizonte permanente de todo sentido, no facilita las cosas, por el contrario, explica las dificultades que ocasiona su objetivación. Condición de producción de todo sentido, el objeto-cuerpo como tal se oculta a las miradas de las llamadas ciencias sociales y humanas. (p. 42).

2.5.3 Los discursos sociales como base de análisis de las identificaciones.

En la *Obra Abierta* (1992) Umberto Eco discute acerca de la construcción de significados que realiza el espectador de la obra de arte. Señala que una misma obra posee una pluralidad de significados que conviven en un sólo signifiante, y que, por lo tanto, no existe un mensaje único

y unívoco. Sin embargo, esto no significa que no existan interpretaciones erróneas (a lo que el propio Eco llama parábola postapocalíptica) y debido a ello, el contexto de la obra resulta ser muy importante, así como el receptor de la obra, quien la decodifica y que tiene la libertad de entenderla para pasar a ser un *espectador activo*.

El problema de las múltiples lecturas de un discurso fue trabajado por Eliseo Verón (1998), en un modelo que desarrolla el concepto de *semiosis social*, que será una de las bases para el análisis de la circulación de discursos dentro de la lucha libre. Este modelo procesual plantea, en el mismo camino de Umberto Eco, un quiebre entre las condiciones de producción de un discurso y sus gramáticas de reconocimiento.

Las formas de la producción y el reconocimiento son un conjunto complejo de reglas que describen operaciones de significación. El punto de partida del análisis semiótico son los procesos a partir de los cuales se genera un discurso. Se entiende por discurso:

(...) no únicamente la materia lingüística, sino todo conjunto significativo considerado como tal (es decir, considerado como lugar investido de sentido), sean cuales fueren las materias significantes luego (el lenguaje propiamente dicho, el cuerpo, la imagen, etcétera). En segundo lugar, hay que destacar que la expresión se emplea en plural: “análisis de los discursos”, con lo cual se busca señalar una diferencia respecto de aquellos que hablan de “el análisis del discurso”, concibiendo así El Discurso como una especie de homólogo de la Lengua, del cual podría hacerse una teoría general fuera de contexto. (Verón, 2004, p.48).

Los discursos, en resumen, son sistemas significantes que se producen en un contexto específico, circulan en la sociedad y engendran nuevos efectos y discursos. Se produce un *desfase* entre el discurso producido y el reconocimiento que hacen de él en contextos específicos. A este proceso se le conoce como semiosis, entendida como la red discursiva de producción social de sentido a nivel histórico. Este concepto surge de la postura propuesta por C. Peirce (1974) y tiene

la característica de ser ternaria (producción, circulación y reconocimiento) y procesual, ya que todos los discursos humanos tienen sentido en un contexto temporo-espacial específico.

El término *condiciones de producción* se refiere a las formas en que se construye y se presentan los discursos, como, por ejemplo: un personaje en la lucha libre, su máscara, los afiches publicitarios, la transmisión de televisión. Cada uno de ellos posee formas de construirse, de producirse, que no necesariamente logran una significación unívoca frente a la construcción de sentido prevista por el autor, u obtienen los resultados deseados.

El segundo paso fundamental dentro del proceso de la semiosis tiene que ver con la circulación de esa trama discursiva en diferentes escenarios, públicos y tiempos. La construcción del significado siempre es contingente e incluso específica a determinados públicos, por ejemplo, la imagen pública de Frida Kahlo ha ido modificándose con el paso del tiempo y la generación de nuevos discursos como el feminista, que dan paso a nuevas exégesis.

Finalmente, las *gramáticas de reconocimiento* hacen referencia a la particular forma de significar que tienen públicos específicos en un momento dado, que como ya se mencionara, dependen del contexto (que en este caso es entendido como los tipos de discurso social que circulan en paralelo).

Como se mencionó anteriormente, la semiosis es ilimitada, ya que las mismas gramáticas de reconocimiento pueden transformarse en condiciones de producción de otros discursos y para otros públicos.

Por ejemplo, la primera película de *Santo* (Criollo et al, 2011) fue *Santo contra el cerebro del mal* en 1958, en ese momento los productores y guionistas generaron un material discursivo que estaba dirigido a un público, con una estética particular y que, con el paso del tiempo, ya junto a otras películas y acompañando la carrera de Santo, su significado fue desplazándose conforme a su circulación. En la actualidad las películas son vistas como materiales de culto e

incluso se internacionalizaron y sumaron otras gramáticas de reconocimiento que aún siguen vivas y cambiantes.

Toda la explicación en torno a la *Semiosis Social* propuesta por Verón (1998) sirve como base metodológica para el análisis de los discursos asociados a la lucha libre mexicana que se analizan en el presente trabajo. Si se asume que los discursos se encuentran en permanente circulación, y que existen diferentes públicos, entonces es oportuno analizar las prácticas comunicativas no sólo desde su producción, sino también es importante profundizar en las diferentes gramáticas de reconocimiento de los habitantes de la Ciudad de México, entendidos como un colectivo heterogéneo del que surgirán múltiples identificaciones.

Verón plantea una metodología de análisis de cualquier tipo de discurso (lingüístico, visual, performativo, etc.) en el cual el investigador puede tanto analizar los procesos de producción de los discursos, como también comprender las formas en que este se reconoce. Con respecto al estudio de la producción de sentido, el autor utiliza el concepto de marca, entendidas como las huellas de operaciones discursivas subyacentes que remiten a las condiciones de producción del discurso.

Cabe remarcar, que los textos admiten pluralidad de lecturas (ideológica, psicológica, lingüística). Depende de la teoría del analista cómo desarrolle las operaciones de manipulación de la superficie textual.

Sintéticamente los pasos propuestos por Verón (1998) son:

1. Encontrar marcas en su superficie discursiva que remitan a otros discursos.
2. Analizar los discursos que se relacionan a partir de la aparición de marcas.
3. En todo caso, el análisis discursivo es un análisis interdiscursivo, ya que siempre se asocia a otros discursos.

En el caso de las gramáticas de reconocimiento, el camino analítico es diferente, se trata de comprender cómo los diferentes públicos distinguen y significan dichos discursos.

Para concluir, cabe destacar que este esquema de análisis posee varias ventajas:

1. Trabaja con cualquier tipo de trama significativa.
2. Incluye los procesos de cambio a los que están expuestos los discursos a lo largo del tiempo y en diferentes contextos.
3. Asume que pueden existir en paralelo diferentes formas de interpretar los discursos, incluso al interior de una misma comunidad.
4. El investigador es parte integral del análisis, ya que es él quien distingue las marcas y las relaciona con otros discursos.

Este marco analítico será utilizado para las condiciones de producción en el tratamiento de las máscaras, la construcción de los personajes, en el análisis de las corporalidades de los luchadores, la performance, y las gramáticas de reconocimiento serán la base para el análisis de los grupos de discusión.

2.6 Conclusiones

A lo largo de este apartado se trabajó con los principales conceptos que van a permitir el análisis del material recolectado. A modo de síntesis se expondrán a continuación los postulados destacados. A saber:

1. Se trabajará con el concepto de identidades, asumiendo que cada grupo humano posee formas de identificación diferenciales en relación con quienes los rodean.
2. La declaratoria de patrimonio en sí misma no aporta información relevante para comprender cómo los habitantes de la Ciudad de México viven y significan la lucha libre.
3. Un eje central para la observación y análisis de las prácticas comunicativas será la perspectiva sistémica que incluye componentes más allá del lenguaje: la aplicación

de la descripción paralingüística, el uso y la constitución de los espacios, la configuración y vivencia del tiempo, el contacto corporal, así como la utilización de ornamentación y vestimenta serán incluidos en la presente tesis.

4. La lucha libre se considera una *transformance*, ya que posee características tanto del ritual como del espectáculo. Es un tipo particular de performance que tiene la particularidad de cuestionar, satirizar e incluso modificar prácticas sociales propias del grupo que la contiene.

5. Se partirá del uso de una serie de herramientas conceptuales que facilitarán el análisis del trabajo de campo: las metáforas, los estudios de las corporalidades y la semiosis social.

6. Las metáforas serán trabajadas fundamentalmente para reforzar el análisis lingüístico, ya que permiten generar un puente entre dos universos de significación distintos que se asocian mediante una significación análoga: de la lucha libre a la vida cotidiana.

7. El eje de análisis centrado en los cuerpos significantes viene a complementar analíticamente lo trabajado en torno a las prácticas comunicativas. Aquí se agregan dos conceptos primordiales, el de técnicas corporales que permite profundizar aquellas formas específicas en las que un luchador aprende su oficio y el disciplinamiento corporal que permite abordar como los sistemas biopolíticos están presentes en el oficio del luchador.

8. El modelo de la semiosis social es la herramienta más relevante aquí desarrollada para analizar cualquier tipo de discurso (textual, audiovisual, transmedia) en sus cambios y su circulación social.

Este modelo es un instrumento apropiado para comprender la producción de material discursivo asociado a la lucha libre (funciones, películas, discursos, cómics, etc.), y a su vez,

presenta una metodología concreta para el estudio de los procesos de reconocimiento de los discursos más allá de las arenas.

3. Estrategias metodológicas

3.1 Diseño metodológico

El estudio completo para el desarrollo de la presente tesis se dividió en tres etapas: la fase exploratoria de búsqueda y recopilación de material documental, el desarrollo del estudio etnográfico con luchadores dentro de las arenas de lucha libre, y finalmente una etapa de encuestas extendida a la población de la Ciudad de México.

En el anexo metodológico se encuentra la especificación de los temas desarrollados en este capítulo. Allí se explicitan: el esquema de investigación desarrollado, las herramientas metodológicas utilizadas para la obtención de datos, el diseño muestral del estudio cualitativo, y finalmente, los pasos para el análisis de las performances que complementan este capítulo.

3.1.1 Investigación documental

La fase exploratoria se desarrolló en la búsqueda de material de consulta dedicado a la lucha libre mexicana; cuenta con material bibliográfico, hemerográfico y videográfico. El material bibliográfico fue buscado con el objetivo de construir una historia de la lucha libre ligada a los cambios sociales y culturales que las fueron modificando. Estos materiales se encuentran fragmentados e incluso en ocasiones no es coincidente con fechas y eventos citados. Las revistas especializadas han ido apareciendo, desapareciendo y mutando con el paso del tiempo, por ello en todos los casos lo que queda es material abundante pero disperso. Cabe mencionar que la presente investigación tampoco necesitó del material hemerográfico completo, ya que busca construir una historia social de la lucha libre y no un relato pormenorizado de esta.

Dicha etapa consistió en la exploración y construcción de un corpus de material histórico/documental de la lucha libre (Vitalis, 2006) a partir de la búsqueda y organización de textos, fotografías, filmes, para elaborar una base de datos que permita trabajar sobre el análisis de

las máscaras, de la transformación de la práctica luchística a lo largo de su desarrollo, la modificación de las audiencias y los contextos apropiados por la lucha libre en su trayectoria socio-histórica.

La etapa documental, siguiendo a Coffey, A. y Atkinson, P. (2003), incluyó no sólo la búsqueda de material bibliográfico sino también el desarrollo de visitas a grupos de luchadores retirados que agregaron su mirada del material elaborado a partir de sus propias vivencias.

El primer paso para la construcción de la historia de la lucha libre estuvo centrado en la elaboración de una línea de tiempo que contiene los hitos históricos coincidentes con el material bibliográfico, hemerográfico y videográfico.

Continuando con la línea de tiempo, se trabajó con una técnica participativa de trabajo colaborativo en la que dos grupos de 8 luchadores de más de 65 años ayudaron a complementar la información de la línea de tiempo, con hitos de su vida o sus recuerdos que ellos consideraron relevantes. Los participantes fueron todos luchadores por un tiempo promedio de 20 años y muchos de ellos estuvieron activos en la década del 50 y 60, conocida como la época de oro del cine mexicano.

Esta técnica que mezcla el trabajo documental con la investigación horizontal, Corona Berkin & Kaltmeier (2012), intentó hacer fundamento en dos cuestiones. Por un lado, los luchadores adultos mayores muy pocas veces han dejado un relato de su experiencia, porque no hay estudios al respecto o ya que sólo se construía la historia con base a las grandes personalidades de la lucha libre como Blue Demon o Santo. Los relatos de los luchadores se trabajaron desde el enfoque autobiográfico propuesto por Bertaux (1999). Por otra parte, la intervención de los atletas permitió transformar la historia documentada en una historia que agregue una dimensión simbólica constituida con base en sus experiencias personales y colectivas en la Ciudad de México.

3.1. 2 Trabajo de campo etnográfico

El acceso al campo tuvo sus complicaciones sobre todo porque el sistema luchístico es hermético en torno a sus prácticas. En principio, los vínculos se establecieron con la empresa más antigua y representativa de la lucha libre mexicana que es el Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL). Los contactos iniciales anteceden al comienzo del proyecto de investigación y fueron oportunamente desarrollados y afianzados antes del inicio de esta. Finalmente, se entrevistaron 8 porteros y 61 luchadores. A cada uno de estos porteros, se le explicó el proyecto de investigación, de esta manera colaboraron con sus aportes al mismo tiempo que ampliaron la red de contactos para el estudio. La selección y clasificación de entrevistados se realizó conforme al trabajo bibliográfico y al acercamiento a los porteros.³

La lista de porteros o contactos enlace, sigue a continuación:

- Periodista especializado y Director de Comunicación del Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL)
- Luchadora y directora de ONG dedicada al apoyo de luchadores.
- Promotor independiente y luchador del CMLL
- Fotógrafo especializado en Lucha libre
- Luchador retirado y Entrenador de luchadores
- Luchador retirado organizador de eventos para lucha libre
- Familia de luchadores y entrenadores en Tepito.
- Editor del dossier de Lucha Libre, editado por Artes de México.

Con respecto a la selección de los espacios y situaciones sociales para el desarrollo del trabajo de campo, los espacios seleccionados fueron:

³ Hammersley, M. & P. Atkinson (1994) denominan porteros a aquellos informantes clave capaces de generar contacto con nuevos informantes

- Arenas de la Ciudad de México (Arena México, Arena Coliseo, Arena Tepito, y espacios de lucha libre itinerantes).
- Gimnasios de luchadores (Tepito, Oceanía, Guerrero, Apatlaco, La Viga)
- Transmisiones de CMLL informa (programa online con mayor cantidad de seguidores).

Las situaciones sociales elegidas para cubrir diferentes aspectos de la lucha libre mexicana fueron: los espectáculos de lucha libre, la práctica deportiva de los luchadores y sus entrenamientos, y el contacto de los luchadores con sus fans. Estos espacios permitieron interactuar con los luchadores, y con los espectadores de manera separada y conjunta.

En el trabajo de campo se utilizaron una constelación de técnicas para la obtención y registro de datos etnográficos. La etnografía como parte de la Antropología posee un conjunto de ventajas a la hora de compilar información (Madison, 2011). En principio, se utilizaron herramientas de observación que permitieron la exploración de técnicas corporales e interacciones humanas. Loïc Wacquant (2004), trabajó sobre el boxeo y explica cómo la Etnografía es un punto de partida en los estudios donde el cuerpo en acción está presente:

Para aprovechar al máximo la etnografía, el sociólogo de campo debe minar y tematizar metódicamente el hecho de que, como todo agente social, llega a conocer su objeto a través del cuerpo; y puede aprovechar la comprensión carnal mediante la profundización de su inserción social y simbólica en el universo que estudia. Esto significa que podemos y debemos trabajar para convertirnos en “observadores vulnerables” en nuestra práctica de trabajo de campo -y no sobre el papel, intentando *escribir de forma vulnerable*'. (Wacquant, 2019, p.120)

Dentro del trabajo de campo se realizaron entrevistas con preguntas abiertas y no directivas, con una duración entre una y tres horas, aplicadas a: luchadores, réferis, espectadores y trabajadores asociados al espectáculo de lucha libre. Algunas de las entrevistas se efectuaron en su lugar de residencia y otras en los espacios de arenas y gimnasios.

En el caso de los luchadores, el objetivo fue construir desde los mismos actores sociales su mirada acerca del espectáculo a través de un recorrido por sus historias de vida y sus experiencias personales.

Las entrevistas fueron confidenciales, con consentimientos informados, que siguen los lineamientos del código de ética del *American Anthropologist Association* (Rees, 2020), y los postulados propuestos por Del Olmo (2010).

Esta fase estuvo conformada por:

- Realización de entrevistas en profundidad a personajes de la lucha libre (empresarios, luchadores, fotógrafos, mascareros, periodistas, réferis).
- Realización de entrevistas a público de las arenas locales.

Finalmente, para entender la lucha libre mexicana como práctica deportiva se utilizó dos técnicas etnográficas combinadas. La primera de ellas es la observación directa en gimnasios dedicados al deporte. Loïc Wacquant (2004) realizó un trabajo excepcional en la práctica del boxeo en Chicago que lo llevó como estrategia metodológica a practicar el deporte como parte de su trabajo de campo. El autor sostiene que:

Para cosechar todos sus frutos, una teoría que, de la acción de cuerpo y un acercamiento metodológico situado sobre la implicación práctica, dentro del torbellino empírico estudiado, llama a producir textos distintos de los informes lineales, nomológicos y monocordes típicamente producidos por investigadores de campo (Wacquant, 2009, p.33-34).

Avanzando en sus reflexiones dicho autor construyó el concepto de sociología carnal:

La sociología carnal se esfuerza por evitar el punto de vista del espectador y procura comprender la acción en-su-construcción, no la acción-ya-realizada. Su objetivo es detectar y documentar el despliegue de los esquemas prácticos que modulan la práctica: la construcción de los bloques cognitivos, conativos y afectivos de la virtud, cuya

estratificación y operaciones están totalmente abiertos a la investigación empírica. (Wacquant, 2009, p.120).

El estudio de las prácticas deportivas en gimnasios de la Ciudad de México se trabajó con observación directa durante el entrenamiento, posteriormente fue compartida con los entrenadores para obtener su visión de lo observado y así nutrirla de su experiencia en dicho campo. Esta técnica corresponde al campo de los estudios horizontales, retomado por Corona Berkin & Kaltmeier (2012).

Para el estudio de la performance se tomó de base el trabajo de Diana Tylor (2017) quien hace la diferencia entre repertorio y archivo. El repertorio es aquel momento único donde la performance tiene su tiempo y espacialidad, que genera acciones, emociones y vivencias particulares, que no necesariamente se encuentran presentes en el archivo plasmado del evento.

El problema central de trabajar con fenómenos performativos, tienen que ver con un tiempo y espacio delimitados, que construyen acciones, sensaciones, expresiones difíciles de indagar debido a su particularidad fenoménica. Para el estudio de performances se incluyó las técnicas de observación y registro de interacciones cara a cara e interacciones grupales. Para lo cual se aplicaron diferentes técnicas combinadas:

1. Observación directa en arenas de la ciudad de México en momentos de funciones de lucha libre.
2. Registro sonoro del ámbito en el momento del evento.
3. Filmación panorámica de la arena, vista en altura.
4. Técnica Rashomon.
5. Técnicas de indagación horizontales en gimnasios

Para el desarrollo de este objetivo se filmó con cámara fija panorámica desde el comienzo hasta el final del evento en al menos tres oportunidades. Se grabó el audio también como complemento de la filmación para trabajar sobre los ritmos sonoros de la función y el paralenguaje (Knapp, 1999), permitiendo trabajar con las tonalidades afectivas del público presente.

Una última herramienta que se utilizó en la construcción de la complejidad de la performance fue la técnica Rashomon propuesta por Oscar Lewis, en *Los hijos de Sánchez* (2012). Inspirado en el filme de Akira Kurosawa, dicha técnica consiste en crear un modelo polifónico con base en la voz de diferentes actores sociales, respecto a un mismo acontecimiento.

Si bien el autor realizó una narración de estilo literaria, en el presente proyecto se utilizó un grupo de diferentes voces de un mismo evento para trabajar con la polifonía de los puntos de vista como propone Paul Ricouer (1965).

Para lograr tal fin, se entrevistaron a profundidad a 5 personas sobre uno de los eventos más dramáticos, en el sentido que propone Víctor Turner (2008): un evento de apuestas de máscara contra máscara en la arena de México. En dichas entrevistas a profundidad se realizaron preguntas abiertas no directivas, se trabajaron los puntos de acuerdo, desacuerdo, emociones presentes, temporalidades, entre otros puntos.

3.1. 3 Encuestas

En esta técnica se estableció un diálogo entre la interpretación del investigador, junto a la visión de los mismos actores sociales. El estudio se desarrolló entre mayo y septiembre de 2020, se realizó un cuestionario en línea usando la plataforma de *Google Forms*, en el que se hicieron 5 preguntas cerradas, 1 escala de Likert, 7 abiertas y 7 de opción múltiple. Quienes participaron, lo hicieron de forma anónima.

De las 863 personas entrevistadas, se tomaron en cuenta 722 respuestas que cumplieron con los requisitos para ser tomadas como válidas para la investigación (es decir, no estaban incompletas). En la presente encuesta, fue fundamental conocer la postura de la gente que no gusta de la lucha libre, para poder comprender el conocimiento que los habitantes de la ciudad de México tienen de la lucha libre y como esta ha influido o no en su vida cotidiana.

3.2 Estrategias Analíticas

3.2.1 Análisis cualitativo

Los métodos de análisis cualitativo se centraron en perspectivas interpretativas que según Geertz⁴, se focalizan en el análisis basado en la teoría de los juegos, el análisis textual y discursivo y por último, la metáfora teatral propuesta por Ervin Goffman.

El análisis textual y discursivo se organizó fundamentalmente en torno a los aportes de Eliseo Verón⁵, ya que este enfoque como se ha indicado previamente, permite entender procesos sociales, más que discursos aislados.

En este sentido, se dispuso de una herramienta analítica potente para comprender los marcos de la experiencia social⁶ (*Frame Analysis*) que fue complementada con la sociología del cuerpo propuesta por David Le Breton⁷ para el estudio de las corporalidades y las emociones. También se utilizó como base para el trabajo interpretativo el concepto de metáfora como analizador social propuesto por Emmanuel Lizcano⁸, ya desarrollado en el marco teórico. Por último, Patrice Pavis realiza esquemas conceptuales para el estudio de performance y espectáculos, que sirvieron de base para el trabajo analítico. Su propuesta se encuentra explicitada en el anexo metodológico.

N-vivo

N-Vivo es una herramienta desarrollada mediante un software informático que se utiliza para el apoyo en el análisis cualitativo, consulta y exploración de datos. Permite a los usuarios ordenar y clasificar la información que poseen y analizar relaciones entre ciertos datos; es decir, es un tipo de

⁴ Geertz, C. (2001)

⁵ Veron, E. (1998)

⁶ Goffman, E. (2006)

⁷ Le Breton, D. (1999, 2008, 2018)

⁸ Lizcano, E. (1999)

herramientas conocidas como CAQDAS (Computing Assisted Qualitative Data Analysis Software), cuya traducción al español sería Análisis Cualitativo Asistido por Computadora.

N-Vivo es considerado uno de los softwares más innovadores de su tipo, ya que es popular entre los y las investigadoras para organizar información no estructurada, principalmente en el campo de las Ciencias Sociales, ya que está orientado al manejo de información textual.

Permite hacer análisis profundos en grandes o pequeños volúmenes de datos escritos y puede ser usado de manera individual, en una investigación colectiva, o por un equipo de personas que trabajan para una empresa u organización. Su primera aparición fue en 1997, pero el software ha sido perfeccionado y modificado hasta llegar a su versión más reciente del año 2020.

N-Vivo cuenta con 5 herramientas principales y sus complementos: primeramente “Crear” y “Datos externos” que sirven para la inserción, organización y manipulación de datos. Estas primeras dos funciones permiten crear archivos como documentos, audios, carpetas, nodos, memos o atributos, entre otros, a la vez que permiten importar los mismos.

Por otro lado, las herramientas “Analizar”, “Consultar” y “Explorar” se especializan en utilizar los datos de la investigación para obtener un análisis de ellos. El programa permite encontrar conexiones entre datos, por más sutiles que éstas sean.

Puede realizar un conteo de palabras y analizar conglomerados para explorar documentos escritos, de manera avanzada. También, hacer visualizaciones gráficas de datos de frecuencia, modelos y el manejo de atributos para trabajar en análisis de tipo mixto, así como la comprobación de teorías, identificación de tendencias en los datos y cuestionamiento de la información mediante el motor de búsqueda del software.

La forma en la que se utiliza es descargando el software, el cual contiene una interfaz gráfica donde existen botones con los nombres de las herramientas que pueden emplearse. El programa permite realizar un cuerpo de evidencias para utilizarlo como respaldo de la investigación o proyecto, ya que puede adaptarse a diversos métodos de investigación como análisis del discurso,

etnografía, análisis de redes y organizaciones, revisiones de literatura, entre otros. Otra de las ventajas del programa es su compatibilidad con aplicaciones como Microsoft Excel, Microsoft Word o Microsoft OneNote, el programa estadístico SPSS, entre otros.

Algunos de los factores de N-Vivo que pueden ser considerados desventajas son: que, si el investigador o investigadora está acostumbrado a los métodos tradicionales de análisis y nunca ha trabajado con CAQDAS, es probable que le resulte un poco difícil acostumbrarse a la interfaz del software. Es necesario revisar un manual o un tutorial para aprender a utilizar N-Vivo, además, es recomendable contar con un buen procesador en la computadora donde se utilice y conexión a Internet.

3.2.2 Análisis cuantitativo

SPSS

Statistical Package for the Social Sciences (SPSS), es un conjunto de programas distribuido por IBM para el análisis estadístico en las ciencias sociales y ciencias aplicadas, reconocido internacionalmente por su utilidad en el proceso de interpretación, generando análisis más críticos y elaborados.

Tiene una gran capacidad para trabajar con datos variados (más de 30.000 variables), lo cual nos favorece a la hora de analizar los cuestionarios realizados a los espectadores de la lucha libre dentro de la Ciudad de México. SPSS también nos permite segmentar a nuestro público y hacer una búsqueda oportuna de las tendencias y variables relevantes para esta investigación.

4. De la historia a los símbolos de la lucha libre mexicana

La lucha libre mexicana tiene sus orígenes en diversas prácticas deportivas, iniciando con la hoy conocida como lucha grecorromana. Esta era una práctica ampliamente extendida desde el siglo VIII A. C. y considerada como parte del culto al cuerpo, ya que los participantes luchaban desnudos y exhibían sus figuras esbeltas y fuertes, pues era de suma importancia mostrar fuerza, habilidad y belleza.

Los guerreros realizaban estas prácticas como parte de su entrenamiento militar. Cabe aclarar que los luchadores ingresaban vestidos al pancracio y luego se desnudaban y frotaban con aceite para realizar la actividad deportiva. Esta práctica se incorporó a los juegos olímpicos en su decimoctava versión, en el año 708 A.C. Consistía en tres caídas que finalizaban con uno de los contrincantes en el suelo, tocándolo con los dos hombros.

En el siglo III A.C., en Roma, surge un nuevo atractivo, también como producto de las interminables guerras en Europa: el Coliseo Romano, donde se llevaba a cabo un espectáculo conformado por gladiadores (grandes guerreros que desarrollaban sus proezas, esta vez con público). En este teatro la lucha era la protagonista; a veces se jugaba el honor, en otros casos, la libertad o, inclusive, la vida. Producto de la guerra, los esclavos obtenidos en los pueblos vencidos pasaron a ser objeto de diversión con la llegada de la República Romana.

Los lugares de entrenamiento se denominaban “ludi” y allí desarrollaron sus estilos y destrezas. Mannix (2010) establece que dentro de los gladiadores se encontraban 7 tipos bien diferenciados, con vestuario, protección, y armas que los distinguían. Los espectadores eran parte de la decisión final y en cada combate se decidía por la vida o la muerte del perdedor, según lo descrito por Gómez Pantoja (2006).

Al igual que en otras latitudes, la lucha no sólo se daba en el campo de batalla, sino también como una representación. Por ejemplo, el imperio Azteca se ha caracterizado por la

ornamentación de sus guerreros, éstos, en festivales en honor a Huitzilopochtli, realizaban simulacros de lucha con la función de divertir al pueblo y ganar prestigio social. Un detalle muy importante de estos encuentros es que el atuendo de los participantes incluía máscaras.

Existían dos modalidades de lucha como espectáculo. La primera se realizaba entre guerreros como simulacro, y la segunda encuentra semejanzas con el desarrollo de la lucha romana: se realizaba entre un guerrero azteca con sus armas y un prisionero atado a una soga. Si lograba sobrevivir, podía mantener la vida, mientras que, si lo herían directamente, era sacrificado.

La lucha grecorromana pervivió en Europa como una forma de entretenimiento a lo largo de los años y durante el siglo XIX, en particular, la lucha libre se constituyó como un deporte en el cual la fuerza ganó terreno a la belleza y se organizó en espectáculos como parte de una serie de variedades que se acercaban al circo como espectáculo.

4.1 Historia de la lucha libre mexicana

Primera etapa de la lucha Libre

Siguiendo a Sonia Iglesias (2013), en la Segunda Intervención Francesa en México a manos de Maximiliano y Carlota, fue promovida una exhibición de lucha grecorromana en 1863, en el edificio que actualmente pertenece al Museo San Carlos. Esta se presentó como evento central de una boda entre un francés y una joven mexicana.

En relación directa con la Segunda Intervención Francesa en México, los primeros luchadores mexicanos aprendieron de luchadores foráneos, especialmente franceses. Antonio Pérez de Prian es considerado el primer luchador mexicano, que debutó en 1860 y que posteriormente se convertiría en entrenador de lucha libre en el Gimnasio Higiénico y Medicinal.

A partir de 1910, diferentes espectáculos de lucha libre comienzan a visitar México de la mano de empresarios extranjeros. En las décadas posteriores siguió presente en teatros de variedades de la Ciudad de México como el Tívoli, el Abeu, o en plazas de toros como la de Chapultepec, entre otros lugares.

En primer lugar, llega a la capital mexicana la compañía de Giovanni Relesevitc y Antonio Fournier al Teatro Principal y al Teatro Colón, respectivamente. Las figuras que presentaron eran extranjeras, como *Conde Koma* y *Nabutaka*. En estos años la lucha libre también se presentó en otros espacios como la Arena Degollado y la Arena Modelo.



Ilustración 1. Conde Koma.

En 1921, arriba la Compañía Constand le Marin, la cual regresa en otras oportunidades para presentar luchadores europeos como *Sond* y *León Navarro*, entre otros. Para estas épocas los empresarios mexicanos vislumbraron la posibilidad de comercializar estos nuevos espectáculos. El dueño del Teatro Tívoli construye detrás de su propiedad la Arena Tívoli, y en los años posteriores se inauguran dos arenas más, la Arena Degollado (1927) y la Arena Nacional (1930). El desarrollo de estas nuevas arenas va asociado no sólo a la lucha libre, sino también al boxeo, que en ese momento contaba con el mismo público.

Salvador Lutteroth González fue el pionero en este campo. En su juventud fue capitán primero del Ejército mexicano, luchando en la revolución mexicana al mando de Álvaro Obregón, según relata Monroy Olvera & Reducindo, (2018). Antes de dedicarse a la lucha libre fue inspector de hacienda, y presenció en El Paso, Texas su primera lucha libre en el Liberty Hall.

Fue transformándose en un apasionado de la lucha libre, y junto a Francisco Ahumada, conformó la Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL), donde se organizaron los primeros espectáculos locales, que inicialmente tuvieron carteleras internacionales. El debut de la Compañía se realizó el 21 de septiembre de 1933 en la Arena Modelo (actual Arena México). En la foto siguiente se observa el cartel.



Ilustración 2. Diferentes carteleras, desde 1934 hasta 1980.

Como dato anecdótico, cabe mencionar que Salvador Lutteroth gana la lotería exactamente un año después de dicha función e invierte dicho capital en el desarrollo de la lucha libre profesional. Fue casa de muchos luchadores como *Black Guzmán*, *Bobby Bonales*, *Gori Guerrero*, *Tarzán López* y *el Santo*.

Los luchadores de la década anterior se convirtieron en ídolos en los años 50 y comenzaron a escribir la época de oro de la lucha libre mexicana dentro del EMLL. En 1952, la Arena Coliseo enfrentó a dos de los luchadores más queridos del público: el *Santo* y *Black Shadow*.

Un año más tarde, *Blue Demon* vs. *El Santo* en el Campeonato Mundial Welter fue uno de los hitos más relevantes en la historia de la Arena Coliseo, en su aniversario. En la siguiente celebración del EMLL, se vivió un duelo que pasaría a la historia, pues el *Cavernario Galindo* y *Gori Guerrero* se enfrentaron en un combate que debió ser detenido por sangriento.

En la década de los 50, comenzaron a emerger figuras populares que modificaron definitivamente la escena. Un cambio drástico impuesto por los mismos luchadores fue la utilización de máscaras para las contiendas, esta modificación fue adoptada vertiginosamente por la mayoría de los luchadores, quienes ya en una década, poblaron de personajes imaginarios la lucha libre. En sólo dos décadas las máscaras fueron adoptadas por la mayoría de los luchadores. A partir de la década del 50, Reyes (2019) establece que la Lucha Libre sale de las arenas y conquista la ciudad. Se instalan en el colectivo como verdaderos héroes de carne y hueso.

Una década después comenzó la construcción de una segunda arena que es la actual Arena Coliseo, en el centro de la ciudad, cercana a Tepito y La Lagunilla. Esta arena fue un desafío ya que intentaba atraer a los ciudadanos de estratos populares con una capacidad de 8000 asistentes. Esta arena obtuvo el éxito imaginado presentando carteles que incluían a *Tarzán López* contra *Santo*.

Con el auge de la lucha libre, aparece una figura que trasciende las arenas de forma impensada: *El Santo* transformó su máscara en el ícono de la Lucha Libre Mexicana y fue el luchador más importante de México. Nunca perdió su máscara en combate, fue protagonista de numerosos cómics, filmó más de cincuenta filmes en los cuales aparecía con su característico atuendo, siempre portando su máscara. *Santo* era *Santo* más allá de las arenas. Portaba una única identidad, siempre era espectacular.

Fue así cómo se generó el mito urbano de que sin máscara *Santo* perdería toda existencia. Rondaba los 57 años cuando fue invitado a realizar una entrevista, donde fue persuadido para que se quitara su máscara (Fernández, 2004). Misteriosamente, tres días después de este episodio, *Santo* murió. Hoy es leyenda. Se presentó a las arenas con una única identidad que nunca perdió, se conoció su nombre luego de fallecido y en diferentes puntos del país continúa siendo homenajeado mediante estatuas, placas y recordatorios.

Esto marca un quiebre fundamental con la cultura norteamericana en la cual sus héroes no salían de las pantallas como si lo hacía el Santo.

Es el mismo momento en el que emerge Emiliano Zapata como un ídolo popular a partir de la iconografía construida por Diego Rivera en 1930, con el mural “Historia del Estado de Morelos” en el palacio de Cortés en Cuernavaca. Aquí Emiliano Zapata aparece como un campesino vestido con camisa, pantalón de manta blanca y huaraches. Luego, David Alfaro Siqueiros, en 1957 retomaría la figura emblemática en un mural del castillo de Chapultepec donde aparece con la piel morena y el tupido bigote que lo caracteriza actualmente. Este tipo de iconografía se repite en la imagen de los luchadores, como mexicanos cercanos a las características del ciudadano promedio.

La popularidad creciente de la Lucha Libre Mexicana propició que los recintos dedicados al deporte fueran insuficientes para albergar a todos los espectadores, y luego de la Arena Coliseo, de acuerdo con Monroy Olvera, H. & M. Reducindo (2018), comienza a construirse la nueva Arena México en 1954; un espacio especialmente diseñado para la lucha libre y que se convertiría en la “Catedral de la Lucha libre Mexicana”. Se inauguró el 27 de abril de 1957, con una cartelera deslumbrante: *Santo*, *Blue Demon* y el *Médico Asesino*, entre otros, con una capacidad estimada de 17.000 espectadores.

La EMLL, al mando de Salvador Lutteroth, promovió el deporte-espectáculo, y fundamentalmente se encargó de formar luchadores locales con elementos distintivos que los fueron alejando poco a poco de la lucha libre practicada en otras latitudes.

A partir de este momento se puede considerar que comienza la Lucha Libre Mexicana, ya que en los años siguientes su práctica se extendería a lo largo de la república mexicana, en especial el centro y el norte del país. En su despliegue, incorpora sus propios elementos esenciales, como lo son la máscara, la relación con el público y su ritualidad característica.

La empresa logró un crecimiento continuo conocido como la época de oro de la lucha libre, caracterizado por la construcción de nuevas arenas en la Ciudad y el desarrollo del cine de luchadores. En este período el cine de luchadores comienza a florecer de forma vertiginosa: los héroes del ring pasan a ser héroes de la pantalla. El cine de Luchadores inauguró su serie con la *Bestia Magnífica* (1952), y continuó con innumerables filmes de *Santo*, *Blue Demon*, *Tinieblas*, *el Médico Asesino*, *Huracán Ramírez* entre otros. A este verdadero fenómeno se sumó el desarrollo de historietas, muñecos, y la venta de máscaras como objeto de colección.

La lucha libre, a partir del cine de luchadores, de acuerdo con Criollo & Aviña (2011) construye un héroe urbano de traje y máscara. Y es específicamente la máscara lo que abrió la posibilidad a luchar contra momias, lobas, vampiros, zombis, que casualmente se presentaban como seres corruptos e inescrupulosos.

Si bien en Estados Unidos existían súper héroes, surgidos de los cómics, en México el cine de luchadores fue un género particular que abrió las puertas al reconocimiento de los espectadores y también colaboró en la construcción de un mexicano mestizo y orgulloso de sus orígenes.

En contrapartida a su crecimiento, la lucha libre mexicana sufrió varias prohibiciones que fueron fundamentales en la construcción de su historia. En julio de 1954, la lucha libre femenil fue prohibida en la Ciudad de México por ser considerada ofensiva para las mujeres. Este veto

fue levantado en 1986. Las luchadoras siguieron trabajando en el Estado de México y en el resto del país. En años posteriores se inauguraron las Arenas de Guadalajara y Puebla, bajo la concesión del EMLL. También se desarrollaron arenas independientes como la San Juan Pantitlán (inaugurada en 1956).

Hoy en día, el Consejo Mundial de Lucha Libre (como se llamaría más adelante), tiene arenas propias fuera de la Ciudad de México, por ejemplo, en Guadalajara y Puebla, en las que las contiendas se diferencian claramente de las que ocurren en la capital mexicana, debido a la constante intervención de los espectadores durante el desarrollo de la performance.

Segunda etapa

En 1956, Ernesto Urruchurtu, pasó a la historia mexicana con el apodo del regente de Hierro, prohibió la televisación de la lucha libre por considerarla alejada de la moral.

Este hito y la prohibición de la lucha libre femenil apenas dos años antes, marcaron un cambio en la lucha libre, en cuatro sentidos fundamentales:

- a. Ambos vetos llevaron a ampliar el espacio geográfico de las luchas a otros lugares del país y de la periferia metropolitana.
- b. Alejada de la televisión, la lucha libre se acercó al teatro, reorganizó sus tiempos y logró construir su propia mística y rituales.
- c. La lucha libre se acercó a la gente y la gente a la lucha libre, ya sin intermediarios, comenzando a ser parte del espectáculo.
- d. Con el paso del tiempo se abrieron nuevas arenas, en Monterrey, Guadalajara, Puebla, Pachuca, etc. entre otras grandes ciudades, y para la década del 70 ya sumaban centenares de espacios nutridos por los luchadores que en origen fueron desplazados del EMLL y que también desarrollaron sus propios estilos.

Para Levi (2016), el quiebre entre la lucha americana y la mexicana está especialmente relacionado con este evento.

Entre 1960 y 1970 ocurrió lo que es considerado por Guzmán Wolfffer (2017), como el apogeo de la lucha libre en México, con grandes figuras como *Blue Demon*, *Black Shadow*, *Médico Asesino*, *Rayo de Jalisco*, *Dr. Wagner*, *Ray Mendoza*, *Huracán Ramírez*, entre muchos otros. En 1974, varios luchadores, ya independizados del EMLL, trabajaron a lo largo del país y en el exterior bajo sus propios criterios, y al margen de la empresa pionera. A partir de 1975 se desarrollaron empresas competidoras del entonces EMLL (actual CMLL), y esta competencia significó una expansión de la lucha libre, así como una diversificación en las prácticas, escenarios y públicos.

En esta época hubo una explosión de pequeñas arenas a lo largo del territorio mexicano. De este período pueden rescatarse Arena Pista Revolución que fue remodelada para los juegos olímpicos de 1968, y funcionó como un centro de Lucha libre por el cual pasaron las figuras más relevantes del pancraccio. Esta fue demolida semanas después de realizarse la última función de lucha libre en junio de 1997. También puede destacarse la Arena Naucalpan, inaugurada el 21 de diciembre de 1977, por la familia Moreno.

Un promotor de Pachuca, Francisco Flores, vio la oportunidad de generar otros eventos y en enero de 1975 realizó una función estelar en el Palacio de los Deportes, en conjunto con Producciones Mora y otros promotores de menor alcance. Flores atrajo luchadores de renombre debido al cambio en el sistema de pago, que pasó del antiguo porcentaje a regalías fijas, conocidas de antemano por el luchador.

Del Palacio de los Deportes se trasladaron a un espacio ya existente denominado El Toreo de 4 caminos. Las grandes figuras de la Lucha libre estuvieron presentes en esta arena, incluyendo al Santo y Blue Demon. En esa misma época otras arenas independientes vieron su apogeo, como lo fue la arena Nezahualcóyotl.



Ilustración 3. El cambio de estética de las carteleras se da a partir de los 90's. Ejemplos de 1990 y 2019.

En la década de los años 80, la lucha libre sufrió un estancamiento, especialmente luego del temblor que azotó la Ciudad de México. En este tiempo no surgieron grandes figuras, y las arenas sufrieron la recesión económica.

La Lucha Libre Mexicana, sufrió a continuación un período, que se puede denominar, tentativamente, “de letargo”, donde dejó de transmitirse en televisión y se concentró en niveles socioeconómicos populares que lo recibían como único espectáculo realizado en las cercanías de sus hogares. En ese momento fue socialmente considerada como un deporte exclusivo de clases populares (Möbius, 2007).

La lucha libre nunca dejó los grandes centros urbanos, pero en épocas de modernidad líquida, término propuesto por Zygmunt Bauman (2004), supo anclarse en la TV y luego pasar a otros formatos digitales que incrementaron la publicidad y el desarrollo del deporte-espectáculo. Hoy la lucha libre mexicana es un fenómeno complejo con una historia reciente, que cruza niveles socioeconómicos y que se adapta a un México polifacético y cambiante.

Tercera etapa

Hacia 1990, la lucha libre tenía a la EMLL como la única empresa grande. Había además diversos promotores pequeños que trabajaban con una inmensa cantidad de luchadores independientes. En ese momento vuelven a televisarse las luchas y Antonio Peña deja la administración de la empresa líder para formar su propio negocio.

Antonio Peña y Alejandro Burillo forman la empresa Asesoría asistencia y Administración de espectáculos (AAA). Con este nombre marcaron un nuevo rumbo para la lucha libre, donde lo fundamental pasa a ser el espectáculo por encima del deporte. La lucha libre recrea patrones estadounidenses y busca en la mercadotecnia su principal fuente de inspiración. Aparecen edecanes, y juegos de luces y sonido para acompañar la lucha. Este tipo de lucha también quiebra el esquema original compuesto por llaveos y contrallaveos, en pos de una lucha más ágil y vistosa que en ocasiones incorpora artefactos como sillas, mesas, escaleras, etc.

Con el nacimiento de la AAA, se generan en México dos estilos diferentes de espectáculo. El tradicional, en el que los luchadores siguen siendo considerados deportistas y el esquema de AAA que ofrece más show que deporte. Un luchador explica la diferencia:

“En la AAA no vas a ver llaveo al principio, no hay. Solo el público educado y con conocimiento entiende. La gente que va a AAA, no es conocedora de lucha, van a ver sólo un espectáculo y ya. Como van a ver una telenovela o un cantante, van a ver AAA.”

(Luchador 65)

Actualmente, las funciones de la AAA son itinerantes a lo largo del territorio mexicano. Sus shows pueden albergar hasta 25.000 espectadores, como es el caso de las funciones realizadas en la Arena Ciudad de México. Esta empresa posee la particularidad de ser una forma de entretenimiento basada en una construcción audiovisual para televisión, emulando la estructura narrativa de la lucha libre estadounidense.

La lucha tradicional es la que desarrolló estrategias de contacto y performance junto al público que la hacen diferente de la lucha de otras latitudes, mientras que el propuesto por AAA toma como base la lucha americana y se aleja de la elaboración netamente mexicana.

En 1991, la EMLL cambia su nombre al que mantiene actualmente: Consejo Mundial de Lucha Libre. Construye su ADN en torno al deporte en conjunción con el espectáculo, el desarrollo de rivalidades locales y con eventos anuales como son el Homenaje a Dos leyendas y El aniversario. Estos eventos buscan relacionarse con la historia de la lucha libre. Esta empresa es conocida como la “seria y estable” y si bien incluye cambios a lo largo de las décadas ocupa el lugar de la tradición, pues el CMLL se erigió como la empresa más antigua de este deporte, y además como el baluarte de la estética clásica de la lucha libre en un mundo cambiante.

En la actualidad, las funciones presentadas por el CMLL se realizan los martes, viernes y sábados, en la Arena México, cuya capacidad supera los 14.000 espectadores por espectáculo. Por su parte, en la Arena Coliseo puede haber espectáculos también los domingos, con un público que en cualquiera de sus funciones puede consistir en alrededor de 7.000 espectadores. Cada función incluye, por lo general, cinco encuentros que finalizan en la lucha estelar. En las funciones también existen variedades como las luchas entre mujeres, las luchas de adolescentes o luchas de los llamados “minis”.

Como puede apreciarse, las organizaciones resultan una pieza fundamental para que la lucha libre pueda llevarse a cabo. Actualmente, existen en México múltiples instituciones encargadas de esta labor, que se consagraron poco a poco: en primer lugar, están los profesionales nucleados en El Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL); en segundo lugar aquellos que forman parte de la Asistencia Asesoría y Administración (AAA); y por último están los luchadores independientes, que son dueños de su propia imagen y que transitan por diferentes arenas de la Ciudad de México.

En el 2017, según Guzmán Wolffer, surge un personaje que va a modificar la historia de la lucha libre contemporánea. La empresa del Consejo Mundial de Lucha Libre crea un nuevo concepto: *Místico*, una nueva estética corporal y un vínculo excepcional con el público, como no se veía en décadas en la lucha libre. Surge un nuevo relato, que ya no encarna un solo mito, sino el lugar de un mexicano de clase baja que pasa a ser idolatrado por el público.

El *Místico*, fue un luchador cuya historia se construyó *ad hoc* por la empresa: nacido en uno de los lugares más populares de la Ciudad de México, Tepito, con una infancia desprotegida, conoció al sacerdote Sergio Gutiérrez Benítez (*Fray Tormenta*) conocido internacionalmente por películas como “El Hombre de la Máscara de Oro” de Eric Duret y “Nacho Libre” de Jared Hess.

El sacerdote de la localidad de Laredo fundó una casa hogar para niños (la casa hogar de los cachorros de *Fray Tormenta*). Por medio de la lucha libre intentó conseguir dinero y generar una forma de atraer a jóvenes que estaban en la calle. Así, cuenta la historia narrada por su propio protagonista, que *Místico* habitó este hogar y comenzó a dedicarse a la lucha libre, bajo diferentes nombres (*Astro Boy*, *Dr. Karonte*), hasta que finalmente se quedó con una máscara formada, cuyo principal elemento son hostias (una central mayor y dos menores a los costados), que desprenden rayos de luz. *Místico* es denominado también “El Príncipe de Plata y Oro”, nombre que remite al mismo *Santo* (“El Enmascarado de Plata”).

Con el paso del tiempo, este luchador cambió de nombres a medida que fue transitando por empresas: *Místico*, *Sin Cara*, *Myzteziz*, *Carístico*, pero su construcción ha sido tan arrasadora que el luchador es el único que a lo largo de la historia de la lucha libre local ha logrado que aun cambiado tantas veces de nombre, la gente siga a la persona, pese a que desconocen su identidad.

Desde sus comienzos este luchador es particularmente interesante ya que generó una personalidad en el ring muy marcada. A pesar de transitar por diferentes máscaras, él logró mantener un hilo narrativo específico. Incluso a la fecha, cuando su máscara dentro del CMLL

es utilizada por otro luchador con el que comparten ring, se da el caso excepcional en el cual el público sigue al luchador y no al personaje.

El paso del tiempo lo ha transformado en un símbolo en sí mismo, más alejado de la imagen del *Santo*, ya que, en lugar de realizar films, se vincula con los medios masivos desde un lugar aggiornado, participa de publicidades, en series juveniles de tv, en la cobertura de eventos deportivos, y en videoclips musicales, convirtiéndose en uno de los luchadores que más amplia repercusión ha tenido en España y América latina.

Este personaje, en realidad proviene de una dinastía de luchadores y es pionero en el uso de redes en la era digital. Así la lucha libre, sumada al producto *hollywoodense* de “*Nacho Libre*” (2006), tuvo un nuevo capítulo, donde las clases medias y acomodadas volvieron, con una generación renovada, a las arenas.

En este proceso histórico la lucha libre mexicana ha ido cambiando, pero aun así conserva sus principales características definitorias basadas en la utilización de máscaras, la interacción con el público y la tradición de las dinastías que permiten seguir concibiéndola como un fenómeno único que se sostiene en la cultura popular mexicana.

Hoy sus productos son de exportación y se ha convertido en un atractivo importantísimo en la Ciudad de México, es un paseo obligatorio para los turistas, que encuentran tres espectáculos a la semana en la Arena México, y uno en la Arena Coliseo. En este momento existen empresas que interactúan con la lucha libre como fenómeno turístico, una de ellas el denominado Turibus, con salidas temáticas hacia ambas arenas. Otro es el Restaurante Freedom en la misma arena, que ofrece una experiencia culinaria junto a la lucha libre.

La evolución de la lucha libre mexicana no solo está vinculada a la influencia de la televisión. En la actualidad las redes sociales siguen modificando este fenómeno. Con el advenimiento de las redes y los avances tecnológicos, los espectáculos pueden vivirse en streaming, lo que modifica la característica performativa de los eventos.

Por otra parte, se han filmado documentales y series, como por ejemplo “Blue Demon”, que tienen formatos semejantes a las novelas y que de algún modo acercan la lucha libre a otros públicos.

En este momento los luchadores manejan sus redes de acuerdo con sus propios criterios. Si bien pueden estar comprometidos con empresas, ellos han construido un marketing de sí mismos. Cuentan sus propias historias que pueden coincidir o no con el personaje que ocupan en la lucha libre. Comienza una nueva etapa, donde en muchos casos son más importantes las figuras que las compañías.

Finalmente, cabe recalcar que la lucha libre en México ha desarrollado un largo recorrido desde sus inicios a comienzos del siglo XX. Ingresó como una práctica extranjera que con el paso del tiempo fue hibridándose con la idiosincrasia local. Ya en la década de los 50 brillaba con sus propias historias, personajes y construyó un género propio en el cine: el cine de luchadores.

Las máscaras, la particular conformación de los personajes, el rol del público como parte del espectáculo, la transformaron en única a lo largo del mundo. Estas particularidades, entre otras, llevaron a la declaración de Patrimonio cultural intangible de la ciudad de México, el 21 de julio de 2018. La declaratoria no generó cambios a corto plazo, ni en las condiciones de trabajo de los luchadores ni en reconocimiento ni apoyo del Estado.

En 2020, la pandemia producida por Covid-19 llevó a la lucha libre como espectáculo a cerrar sus puertas por más de un año seguido. Como lo muestra el resultado de la encuesta anexa al presente trabajo, los luchadores sufrieron la pandemia desde diferentes flancos. Si bien no hay una estadística seria al respecto, al menos un centenar de luchadores fallecieron debido al virus y todos perdieron su trabajo. En estos años el espectáculo se desplazó al *streaming*, con un éxito dispar: fue adoptado por los más jóvenes.

La pregunta generalizada era si la lucha libre sobreviviría a la pandemia. Hoy, en 2022, las arenas han vuelto a estar colmadas, incluso de público foráneo. Luego de la pandemia que las

obligó a cerrar sus puertas, las arenas pequeñas continúan padeciendo sus secuelas, en un momento en que el deporte-espectáculo se ha afianzado en las redes y en un nuevo estilo comunicativo basado en una estructura transmedia.

Según Garfias (2018), a propósito de los nuevos formatos comunicativos sostiene:

“(…) La narrativa será en concepto clave y habrá que buscar estructuras para entender a las audiencias, por lo cual un enfoque cualitativo que ponga énfasis incluso en las emociones es fundamental para el producto bien consolidado a través de diversos soportes” (p.25)

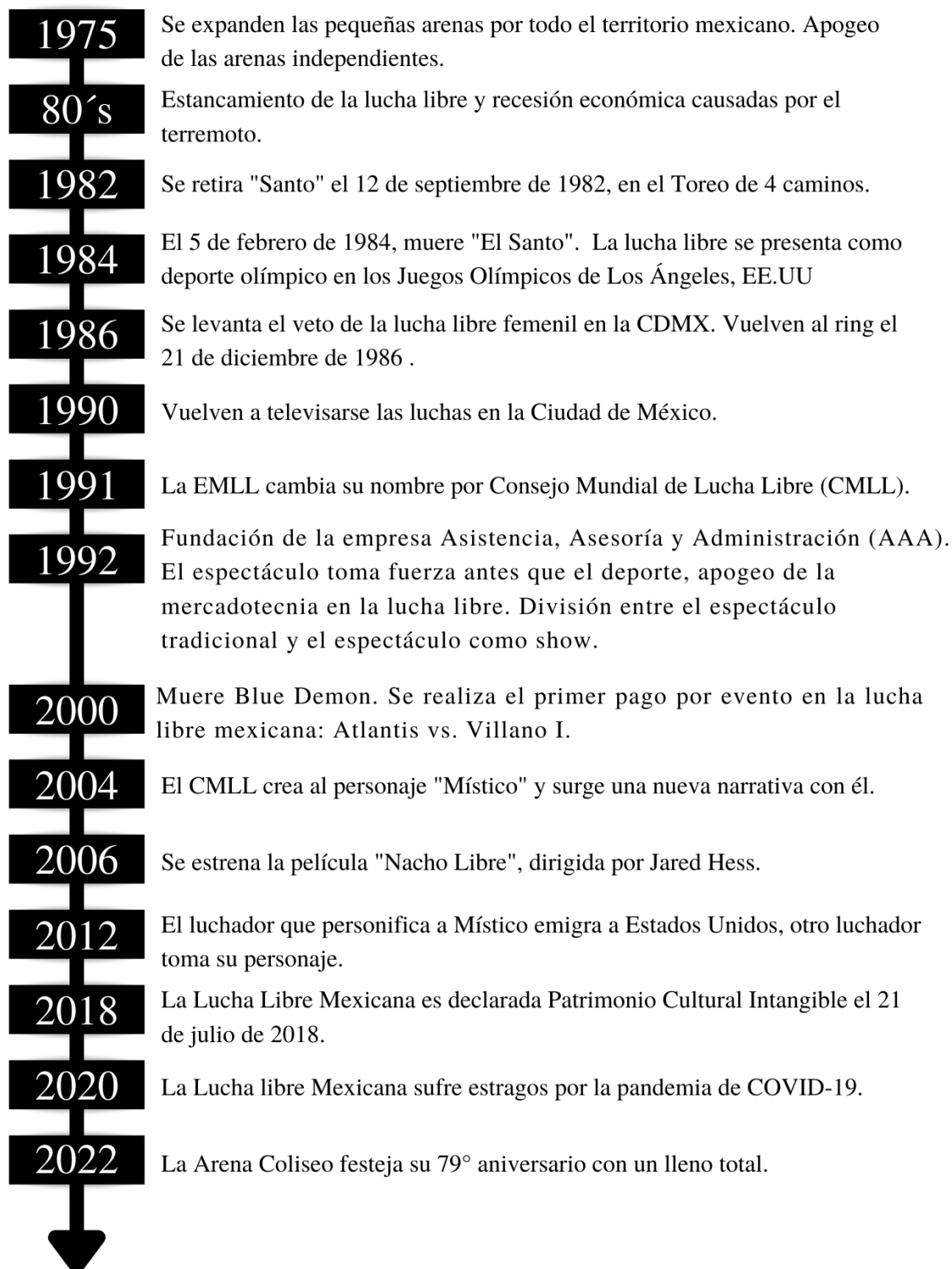
Mientras la lucha libre mexicana siga construyendo relatos, en su caso asociados al bien y al mal, cualquier formato va a poder sostenerlo. La narrativa es el punto principal de la lucha libre en que construye sus antagonismos y su verosimilitud.

A continuación, se presenta una línea de tiempo que sintetiza la historia de la lucha libre mexicana:

Historia de la Lucha Libre Mexicana



Historia de la Lucha Libre Mexicana



4.2 La construcción del personaje en la lucha libre

La diferencia entre persona y personaje tiene un amplio recorrido en la obra sociológica y antropología contemporánea. Uno de los primeros autores que trabajó con el término de persona fue Marcel Mauss (1979). Autores posteriores como Erving Goffman construyen el concepto de la dramaturgia como base para el análisis de las sociedades contemporáneas. En su texto *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (1994), el autor forjó la metáfora de que las personas son actores sociales que juegan papeles conforme a los escenarios sociales que habitan.

Víctor Turner (1974) va más allá con este concepto y lo aplica a las formas rituales, donde el drama es el eje central de los procesos sociales. Si bien un personaje puede asimilarse fácilmente mediante el concepto producido por Goffman, también puede asumirse que en la lucha libre los luchadores construyen personajes en torno a un drama social.

En el caso de la lucha libre hay una clara diferencia entre ser actor y personaje: un actor es aquella persona que puede representar diferentes roles, por ejemplo, hoy puede ser pintor, mañana puede ser asesino. Mientras que los luchadores desarrollan personajes que funcionan como *alter egos*, si bien éstos tienen componentes actuados, también tienen características de la persona que lo porta.

Con base en la teoría de construcción de roles antes mencionadas, se pueden identificar tres roles relacionados entre sí.

Es posible afirmar, entonces, que existen tres ejes de escenificación: persona-personaje-luchador. El luchador es el punto de gravedad que sostiene a la persona y al personaje. Nace a partir de una dualidad basada en el teatro y la destreza. Por ello, los luchadores mexicanos, son los promotores esenciales de la escenificación de la lucha libre, como ritual y performance. En palabras de uno de los luchadores entrevistados:

La lucha no es puro show. Es un deporte-espectáculo, es un deporte de contacto donde aportas más que el espectáculo puro. O sea, vamos a divertir a la gente que se siente bien,

que se siente mal, se olvida de sus problemas, vas a dar un plus, vas a dar un drama. En la lucha cuentas una historia, pero al mismo tiempo ahí está la parte real, también el ego entre el luchador...yo no me voy a dar contra cualquiera. Tú quieres demostrar como entre dos gallos, hay que tener la técnica y saber luchar y hay que tener el corazón. (Luchador 56)

Los luchadores comienzan a realizar sus prácticas aproximadamente a partir de los 10 años, al principio *docilizan* sus cuerpos, aprenden rutinas e interactúan con otros luchadores. Cuando ya están listos para dar sus primeros pasos en las arenas, comienza la construcción de un personaje. En ocasiones, atraviesan varios personajes a lo largo de su carrera, algunos de éstos son contruidos por promotores, otros son herencia familiar o incluso son creados por los mismos luchadores.

El personaje y el luchador deben generar una relación simbiótica; uno necesita del otro. En ocasiones los luchadores no pueden llevar adelante determinado personaje debido a diferentes factores como la carga emocional intrínseca del personaje, la disparidad entre ambos y las posibilidades de expresión del luchador.

A esta altura, es importante remarcar que los luchadores no sólo portan y desarrollan un personaje, sino que también son deportistas; en esa conjunción, el equipo deportivo (vestuario, la máscara y la construcción histriónica del luchador) debe tener una coherencia tal que permitan el vínculo empático con los espectadores.

Un luchador necesita una serie de características para afianzar su personaje. En principio, muchos luchadores lo construyen mediante su herencia familiar, es el caso de los atletas que pertenecen a dinastías (*Dinastía Karonte, Villanos, Brazos*, por ejemplo).

Los herederos de estos clanes ya portan una historia que los antecede: existen máscaras, llaves o incluso comportamientos asociados a estas familias que los luchadores deben decidir si continuar o modificar. Por ejemplo, la *Nueva Generación Dinamita* comparte con la generación

de origen el bando rudo, la forma de vincularse con el público y sus máscaras tienen claras referencias hacia las máscaras de origen.

El llaveo finalizado de modo vistoso es exclusivamente mexicano, cada estrella tiene una llave característica. Como atestigua un luchador y entrenador de lucha libre entrevistado:

Hoy se acostumbran a pura lucha libre, ahorita había uno de los chavos que no supo hacer ni una *casita*, que es una llave muy importante por el Señor Negro Casas, es como *la del caballo*, son llaves que son himnos a nivel mundial y son llaves básicas que bien hechas no se sale librado, como la mexicana de la *antigüita*. (Luchador 14)

Las llaves son una de las grandes tradiciones de la lucha libre mexicana: permiten mostrar un estilo definido y se organizan en esquemas de acción únicos e improvisados que los luchadores generan en la misma marcha. En México las llaves se aprecian y se exhiben como verdaderos trofeos.

Otras de las cualidades que debe tener un luchador para representar a un personaje es el desarrollo de sus habilidades histriónicas, es decir, todas aquellas necesarias para actuar, exagerar, comunicar sus emociones con los espectadores y, en definitiva, sostener una ficción. Dentro de esta habilidad hay luchadores que diseñan su presentación y son capaces de crear verdaderos pasos de comedia, como fue el caso de *Mr. Niebla*. Uno de los luchadores entrevistados para efectos de la presente investigación describe el proceso de la siguiente manera:

Tus profesores te deben enseñar cómo caer y cómo poner las manos tanto cómo cuidar a tu rival o cuidarte a ti mismo, porque esto es una lucha entre el bien y el mal: arriba de un ring es lucha libre, pero abajo somos compañeros todos y nos debemos de cuidar también. El que ama la lucha libre, persigue hasta llegar a la cúspide. La actitud es lo que interesa más. Nosotros tenemos que transmitir lo que traemos al público, si eres una persona fría, seca y no transmites nada, de nada sirve porque vas a ser un luchador muy frío. (Luchador 56)

Sin embargo, a pesar de su ingenio teatral, un personaje no puede construirse sin las habilidades luchísticas correspondientes. La pertenencia al bando rudo o técnico y las prácticas corporales asociadas a la lucha (llaveos, lances, posturas), son fundamentales en la verosimilitud que construye el personaje. Es importante recalcar que el luchador antecede al personaje: es primeramente un deportista que se expresa luego mediante una personalidad.

Otro componente de la construcción del personaje que hace a la popularidad y éxito de éste es el carisma, entendido como una cualidad que tiene una persona para vincularse con otros, motivarlos y ser atractivo para ellos. En palabras de los luchadores es el “ángel”, “*el conecte con el público*”, es decir, un atributo individual que se construye y modifica con el tiempo que también puede entenderse como un tipo de liderazgo.

No es casual que el luchador *Místico*, entre sus múltiples nombres, haya adoptado el de *Carístico*, ya que él presenta todas las características de un líder que intenta comunicarse directamente con su público; es un personaje cercano, de Tepito, que busca construir un vínculo o una conexión con sus seguidores.

Uniendo los conceptos anteriores, un personaje en la lucha libre debe portar una identidad particular que lo diferencie de los otros luchadores, y así entablar un vínculo único con los espectadores. Esta originalidad puede radicar en su postura corporal, su vestimenta, su forma de interactuar con el público o algún tipo de movimiento luchístico que lo caracteriza; no sólo debe ser capaz de actuar y generar una ficción, sino también tiene que construirse un lugar único y propio.

En resumen, en un comienzo, los luchadores de la lucha libre eran fundamentalmente atletas. En el siglo XX, a lo largo de todo el mundo se comienza a agregarle adjetivos a los nombres de los luchadores, como por ejemplo *Gorgeous George*. Ya en el desarrollo de la lucha libre mexicana comienzan a aparecer personajes que construyen una imagen más allá del atleta.

Uno de los casos emblemáticos es el de *Cavernario Galindo*, en el cual se desdibujaron los límites entre la persona y el personaje.

Con el desarrollo de los personajes en la lucha libre mexicana se abren las puertas para lo que Heather Levi (2008) denomina “realismo mágico”. En este sentido, un personaje puede ser más poderoso, más agresivo o incluso más ambiguo que una persona, por ello, en la lucha libre se despliegan un conjunto de acciones y reacciones más allá de lo humano, generadas por los personajes. Así mismo, pueden producir diferentes reacciones en los espectadores como la identificación o la diferenciación con respecto a éstos.

El personaje construye un lazo emocional con el público a partir del despliegue de tonalidades afectivas que se dan en las arenas (risa, burla, enojo, miedo, asombro). En pocas palabras: un personaje en la lucha libre es un reactor y emergente de emociones.

Un caso emblemático dentro de la lucha libre es la construcción del personaje de *Huracán Ramírez*, un luchador creado fuera del pancracio, en el cine, y que con el paso del tiempo se transformó en un ícono de la lucha libre mexicana. Si bien la evolución de su personaje se elaboró en sentido opuesto al de la mayoría de los luchadores, su lugar en la historia fue ganado gracias a su performance en las arenas. Como ya se expresara, no alcanza sólo la construcción de un buen personaje sino que son necesarios los atributos luchísticos y el carisma ante el público.

La distancia entre persona y personaje es uno de los primeros aprendizajes que debe llevar adelante un luchador. En ocasiones consideran que el personaje les habilita determinadas características actitudinales que de otro modo no desarrollarían, por ejemplo, la rudeza o simplemente determinadas acciones como pasos de baile.

Podemos elaborar un modelo con tres aristas: una es la persona, la segunda es el personaje y por último, el luchador. En el luchador se encuentran la persona y el personaje. El luchador es aquella persona que ejecuta una profesión, posee sus vínculos familiares, su forma de reaccionar ante el mundo y un empujón propio.

El luchador, arriba del ring, despliega un personaje que posee otros atributos diferenciales relacionados con su performance, mientras que persona y personaje son dos facetas dentro de un mismo luchador. En términos generales, un luchador no sólo aprende prácticas corporales sino también la diferencia entre sí mismo y un personaje, al igual que aprende la diferencia entre un compañero y un rival. Un luchador entrevistado dice: “si el otro te pega de más y te lastima, ahí lo tienes que regresar, ahí estamos entre dos hombres. Tienes que demostrar que tú también puedes. Hago lo que quiero con él. El respeto se gana arriba del ring” (Luchador 26). Aquí existen tres dimensiones yuxtapuestas, el de hombre (como macho), el del personaje como luchador en el ring y el de persona como compañero.

En la actualidad, esta diferenciación entre persona y personaje se encuentra un tanto diluida debido al advenimiento de las redes sociales. Aquí la frontera entre uno y otro en ocasiones desaparece, especialmente en los casos donde aparece la vida privada. Incluso los clubes de fans ayudan a desdibujar estos límites: se encuentran en las redes sociales mensajes de los luchadores o transmisiones en vivo donde se vinculan con sus seguidores desde su vida cotidiana.

En conclusión, los componentes que hacen a la construcción de un personaje son: la elaboración de una historia que dé cuenta del origen y la filiación del luchador (lugar de procedencia, familia), un concepto propio que hable de su originalidad y que le permita ocupar un lugar diferente en la lucha libre, la elección de un bando (ser rudo o técnico) y el conjunto de asociaciones y rivalidades que le va a permitir construir un relato dentro de las narrativas existentes de la lucha libre. También es importante mencionar el valor de la máscara, que si bien no la portan todos los luchadores, sigue siendo crucial al momento de definir la lucha libre mexicana.

En palabras de de J. A. Garfias (2012):

“...la imagen del luchador vestido en la máscara se ha vuelto un referente en el imaginario que trasciende más allá de los rings y arenas de lucha libre. El luchador mexicano es equiparable el superhéroes norteamericano, como Santo, el enmascarado de Plata lo es de Superman, el hombre de acero de los historietas”.(p. 135)

Las máscaras son el potenciador de los caracteres, permiten la separación entre el ego y el alter ego del personaje.

4.3 Las máscaras en la lucha libre

Como antecedente fundamental del valor de las máscaras, existen las crónicas en relación con el primer obsequio que Moctezuma le entregó a Pizarro: una máscara enteramente elaborada en jade.

Las máscaras poseen una amplia difusión en la historia mexicana, los guerreros olmecas empleaban máscaras en ceremonias, batallas, y ritos funerarios, planteado en Sabu García (1994). Estas máscaras se destacan por la representación de rasgos zoo-antropomorfos, principalmente la fusión de rasgos humanos con aves, saurios y felinos. También se encuentran registros desde períodos pre-clásicos de la utilización de máscaras por parte de los aztecas en ceremonias públicas, festividades religiosas y en batallas.

En la lucha libre mexicana se rescatan dos conceptos asociados al México antiguo: en primer lugar, la utilización de máscaras zoomórficas (*Águila Misteriosa, Alacrán Dorado, Antilope salvaje, Felino, Mr. Águila, Último Dragón*); en segundo lugar, la utilización de máscaras en ocasiones de combates.

Con respecto a la utilización de máscaras en la lucha libre, ésta se remonta a 1933, cuando un luchador norteamericano, *Ciclón McKey*, encargó la confección de una máscara de cuero al taller de curtido de Antonio Martínez. Curiosamente, el uso de su máscara le generó una nueva identidad: “*La Maravilla Enmascarada*”. Recién hacia 1937 aparece el primer

luchador mexicano en utilizar máscara. Su nombre era Jesús Velásquez Quintero, y se hizo llamar “*Murciélago Enmascarado*”. Dos años después Octavio Gaona, le quitó su máscara y así fue como Velásquez Quintero perdió su identidad como luchador, y retomó su nombre de nacimiento: pasó de su identidad espectacular a su identidad discreta.

Dentro de la lucha libre las máscaras no sólo identifican a los luchadores, sino también a sus linajes. Es el caso, por ejemplo, de *Doctor Wagner*, *Los Villanos*, *Tinieblas*, donde la herencia pasa de generación en generación, la máscara se replica de padres a hijos, como también el nombre y el imaginario. Se observa, a continuación, la máscara de la dinastía *Villanos*, que tuvo escasos cambios en dos generaciones de luchadores *Villanos*.



Ilustración 4. Máscara clásica dinastía Villanos

4.3.1 Las máscaras: temas, formas y colores

Entre otras posibilidades de producción de sentido, las máscaras pueden abordarse desde su forma, los temas tratados, los colores que portan, y las formas que incluyen. Todo ello, entre otras variables, influye en la construcción de la imagen del luchador.

Desde la primera máscara construida sobre cuero negro, cuya función fundamental era tapar el rostro, existen diversos temas, que actualizan estas insignias. De acuerdo con el tema del cual parte la máscara se distinguen desde una primera clasificación en:

- Representaciones de animales.

- Asociadas al mal
- Asociadas al bien
- Adjetivos que califican a los luchadores
- Nombres asociados a México
- Referencias mitológicas
- Términos abstractos
- Nombres propios
- Y en menor escala profesiones y objetos.

Con respecto a los temas que recorren las máscaras, la asociación más extendida es con animales y seres mitológicos. Es interesante a esta altura, retomar el concepto de mascarada de Mauss (2006), entendida ésta como la relación temática que vincula máscaras entre sí, y que remiten de algún modo a la historia de las actualizaciones de ese tema.

Por ejemplo, el *Dragón Rojo*, joven luchador de la CMLL eligió su máscara con base en el conjunto de temas y máscaras existentes y logró establecer una diferenciación frente a éstas a partir de la variación de la textura, la forma de los apliques, abertura de los ojos, etc., pero a su vez, sigue remitiendo al resto de los dragones que ya son parte de la historia de la lucha libre y de los que, de algún modo, ha heredado sus atributos simbólicos, y que al mismo tiempo remiten a los atributos del dragón como ser fantástico.

A continuación, se observa una máscara típicamente zoomorfa en *Blue Panther*:



Ilustración 5. Máscara Blue Panther.

Existen otros dos temas clásicos de la lucha mexicana que metaforizan la lucha entre el bien y el mal, propia de la religión católica. Se identifica así por un lado a “Los caballeros del bien”; relacionados con íconos de la religión católica, forman un grupo emblemático que comienza en *Santo* y sigue con *Sagrado*, *Máscara Sagrada*, *Ángel de oro* y *Místico* entre otros. Estos luchadores son generalmente técnicos.

Como contrapartida se encuentra una serie de temas en torno al concepto de mal, asociados a la muerte o el diablo. Se destacan entre tantos otros a *Blue Demon*, *Averno*, *Mephisto*, *Satánico*, *Damián 666*, *Tinieblas*, *Muerte*, *Dr. Killer*, *L.A. Park*, que en su mayoría pertenecen al bando rudo, donde pueden romper las reglas.

Por otra parte, los personajes y las máscaras nombran o caracterizan atributos que la persona debe portar, (*Volador Jr.*, *Olimpico*, *Dinámico*, *Magistral*, *Misterioso*, *Valiente*, *Villano*). Estos son muy comunes, forman un gran grupo y son en algún sentido performativos, porque intentan reunir el nombre con la acción que representan.

Siguiendo a Austin (1990), es importante aclarar que estos enunciados cobran sentido con base en criterios de autenticidad, por ejemplo, *Volador Jr.* ha sido consagrado como uno de los mejores voladores (ya que realiza lances y saltos) por el público. Por ende, si un luchador no puede sostener la concordancia entre su nombre y su accionar, tampoco podrá sostener su identidad en la lucha libre.

También existe un conjunto no menor de máscaras relacionadas con el espacio, un más allá alejado de la percepción: *Universo 2000*, *Rayo de Jalisco*, *Solar*, *Supernova*, *Eclipse*.

Finalmente, se distinguen un grupo de temas asociados a la historia mexicana. Tal es el caso de *Muerte Azteca*, *Mictlán*, *Sangre Chicana*, *Alushe*, *Alebrije*. Estos vienen a ocupar un espacio mitológico que recrea historia, leyendas o lugares de tradición mexicana.

Un punto fundamental dentro de la iconografía de las máscaras es la asociación directa al color de la máscara, por ejemplo, *Enigma Dorado*, *Amenaza Roja*, *Espíritu Negro* o *Misterioso Verde*. El color viene a funcionar como un diferenciador, un símbolo en sí mismo. Los colores también están asociados a la espectacularidad mexicana. Los más usados son el rojo, el dorado, púrpura, verde y negro.

De acuerdo con Ambrose y Harris (2008), el color es una forma inmediata de comunicación no verbal y por tanto posee simbolismos que pueden verse reflejados en estados emocionales que comúnmente son asociados a gamas de colores en la cultura occidental. Es el caso del color rojo, ampliamente difundido en las máscaras está asociado a la sangre, la furia, y el peligro.

El color púrpura es un color que denota realeza, espiritualidad, nobleza y ceremonia, como contrapartida puede sugerir crueldad y arrogancia, también es un color caro a la religión católica.

Es común la transformación de máscaras que asumen los colores de la bandera mexicana. En este caso, el verde estaba asociado en un principio a la independencia, y desde el mandato de Benito Juárez corresponde a la esperanza.

El blanco en la Bandera Mexicana se asocia a la religión (el atuendo de *Místico* en principio era blanco), y también a la unión, mientras que el rojo hoy simboliza la sangre de los héroes nacionales.

Seguidamente aparecen imágenes de *Rey Misterio* con máscaras, que modifican sus colores.



Ilustración 6. Máscara Rey Misterio.

Con respecto a las formas que incluyen las máscaras, se distinguen líneas abstractas que acentúan los rasgos del luchador, y máscaras figurativas, que se refieren a formas socialmente reconocibles como lo son, por ejemplo, las referencias icónicas de animales, los símbolos religiosos, etc. A continuación, se observa la máscara de *Dr. Wagner* que mezcla motivos abstractos, especialmente geométricos, con figuras precolombinas a la altura de las orejas.



Ilustración 7. Máscara Dr. Wagner.

Dentro de un mismo luchador y en los linajes de luchadores se encuentran pequeñas diferencias que ayudan a construir la semejanza y diferenciación de un luchador a través del tiempo, y de un luchador con sus antecesores.

Por consiguiente, las máscaras poseen la rigidez de una identidad, en tanto portan rasgos diferenciales de otras máscaras, que a su vez pueden resignificar a fuerza de cambios, que también dan cuenta de las transformaciones del luchador en la misma arena.

Estas transformaciones deben apelar también a la aceptación de los espectadores, que a su vez se modifican en contextos comunicativos cada vez más veloces y efímeros. En palabras de García Canclini (2007): “Hoy, aún dentro del arte, deporte o medio de comunicación, el lugar del espectáculo es inestable. No están fijos los actores en la sociedad, ni las obras que sólo se contemplan, ni la distancia entre unas y otras” (p.58)

4.3.2 La máscara más allá de la arena

Como ya se ha mencionado, los luchadores utilizan sus máscaras más allá del cuadrilátero, y muchos de sus seguidores las portan y las exhiben en cada presentación. Es común ver a los luchadores en programas de televisión (deportivos, de entretenimientos, novelas, comerciales) en donde su atuendo de calle se acompaña de la máscara, o asistiendo a eventos sólo con la máscara como testimonio de sí mismos. Lo mismo ocurre en la difundida presencia en hospitales, y centros de salud, donde visitan enfermos, también portando su máscara.

Las identidades son estrictamente reservadas, y los mismos aficionados no se declaran interesados en los nombres de los luchadores que siguen.

Circulan en Internet infinidad de videos e imágenes de *Carístico* sin máscara en situaciones de lucha, o incluso filmado clandestinamente en vestuarios, en el resto de los luchadores el secreto es respetado. Por lo tanto, las máscaras son conservadas tanto por sus usuarios, como por sus seguidores, por cuanto mantienen un contrato de espectáculo vigente más allá de las arenas.

Los luchadores que tienen su cara expuesta tienen familia, se conoce a sus hijos y parejas y funcionan en un nivel de juicio diferente al resto de los luchadores. En una entrevista realizada

a Héctor Garza, un luchador de primer nivel que nunca ha portado máscara se refiere de este modo:

Como yo no uso máscara tengo que cuidar mi físico, tengo que cuidar mi imagen, hay compañeros que usan máscara, pero no tienen muy buen físico, pues si yo no tengo máscara y no tengo físico, pues ¿qué estoy haciendo allí (en la Arena)?

“Me enfada a veces la gente, cuando tú llegas quieres salir de la rutina del ritmo, tú llegas a una fiesta y te preguntan si la lucha libre es de verdad, y así” ... “Sin máscara es más difícil... la gente no toma cierto límite, se te viene y se te viene, por eso lo menos que pueda salir, es mejor.

Es interesante recalcar como los luchadores tienen un límite impuesto por la máscara. Es inverosímil pensar que a un luchador enmascarado le pregunten en la calle si su práctica es verdadera o ilusoria, porque la misma máscara está construyendo el universo que está dado desde la máscara.

Para Le Breton (2010) la máscara devela dos dimensiones fundamentales: una dimensión del incógnito, que diluye al sujeto del juicio social y una dimensión de la actuación, asociada a una metamorfosis, que libera de las constricciones de la identidad social. Perder la máscara es una forma de resignificar como luchador ante un público: una vez desenmascarado, se modifica el estatus y la posición

4.3.3 Máscara contra máscara

En la lucha libre practicada en la CMLL, en las Arenas antes mencionadas, la máscara puede perderse de forma temporal o definitiva. En las pérdidas temporales el luchador debe taparse el rostro para mantener oculta su identidad. El luchador de la siguiente foto optó por taparse el rostro con ropa interior que le arrojaron desde el público, lo que en este caso es menos indigno que mostrar el propio rostro.



Ilustración 8. Luchador sale del ring sin la máscara (con un calzón)

En las disputas existen rivalidades sostenidas por el público, que al acrecentarse ponen en disputa la máscara de manera definitiva. En las luchas denominadas *máscara contra máscara*, el perdedor debe quitarse su cobertura delante de todo el público y entregarla a su vencedor, decir su nombre y no volver a usarla.

Estas luchas comúnmente resultan muy sangrientas debido a lo que se pone en juego. Cuando un luchador no usa máscara, ya sea por haberla perdido o por nunca haberla utilizado, entonces apuesta su cabellera. Es decir, si pierde debe ser rapado delante del público, para lo que debe arrodillarse y entregarle un mechón de su cabellera a su rival; aquí ya la misma posición da cuenta de la pérdida de potencia del vencido.

En la actualidad, una vez perdida la máscara o la cabellera, el luchador debe darse a conocer, debe exponer su rostro. Luego de pasados los tres años recién estará en condiciones de portar otra nueva máscara, otra nueva identidad. La carrera de un luchador como ídolo se construye por mantenerse invicto en luchas, hasta que logra retirarse como profesional guardando su identidad y a veces cediendo su máscara a un heredero, que seguirá defendiéndola.

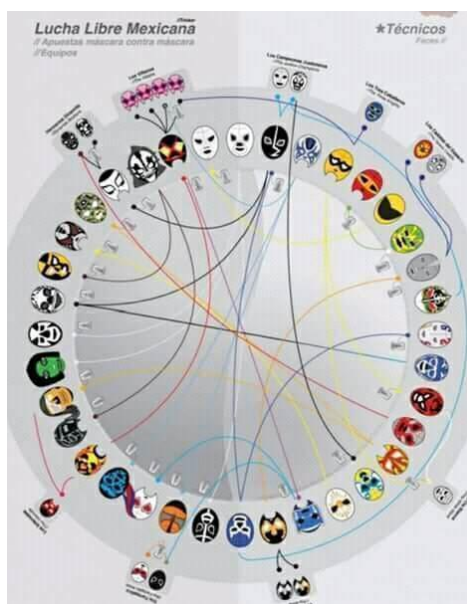


Ilustración 9. Historia de las máscaras contra máscaras.

Hoy en día, las luchas de apuestas siguen existiendo para grandes eventos de las diversas compañías, aun cuando los luchadores puedan utilizar las máscaras nuevamente luego de cinco años. Lo más común es que las porten en su presentación, cuando suben al ring, o en exhibiciones, o en giras en el extranjero. Lo cierto es que una vez perdidas, se produce una incógnita en la lucha libre respecto a si el luchador podrá sostener o renovar su personaje una vez que la persona queda expuesta. Siempre hay una ruptura, un cambio significativo luego de la pérdida de la máscara, y muchos luchadores no han podido sortear esta pérdida.

4.3.4 El poder de la máscara

En la lucha libre se construye verosimilitud con base en dos grandes parámetros: por un lado, está la simulación consensuada entre luchadores hacedores entre sí, y por el otro la relación entre luchadores y espectadores que son cómplices. Los luchadores teatralizan los golpes, las llaves y cooperan en la realización de movimientos que requieren una acción conjunta. Ejemplo de ello es lo que menciona uno de los luchadores entrevistados para esta investigación:

Lo único “real” son los llaveos, porque es instinto. Yo cuando quiero agarrar al otro con una llave, quiera o no lo voy a agarrar. Y si no quiere lo agarro a la fuerza. Yo cuando

digo performance, me refiero a los dos como un baile. Cuando alguien vuela, tiene que estar el otro para agarrarlo, están de acuerdo y el espectáculo está coordinado. (Luchador 54)

Junto a esto, el público que asiste siente que debe participar activamente y que puede contribuir a decidir el resultado por medio de sus gritos de apoyo a unos y de repudio a otros. Puede entenderse a las Arenas como un ámbito propicio para comunicarse con otros, gritar, insultar, alabar a ídolos, en un ambiente donde son lícitas estas acciones. Aquí se está en presencia de una puesta en escena compartida entre los participantes de la lucha y el público presente.



Ilustración 10. Despliegue histriónico en la Arena México, 2014.

Se han generado variadas alternativas de explicaciones de este deporte-espectáculo, que en sí mismas no son abarcadoras del fenómeno analizado. De modo corriente, la lucha libre puede entenderse como una metáfora de héroes míticos en torno a la idea del bien y del mal, que son personificados en papeles preestablecidos.

Las máscaras ocultan la identidad de una persona, la cubren, para transformarla en personajes que en determinados contextos se construyen como héroes (*Santo*, *Blue Demon*, *Místico*). Generan misterio, expectativa ante un develamiento que puede llevar años e incluso no desvelarse.

Los luchadores dejan de ser humanos, sus expresiones quedan borradas, para ser aquello que proponen, desde su actuación. Tienen impunidad, pueden ir más allá de lo permitido. En conjunción con el nombre y los atributos físicos de las mismas máscaras, se empoderan y fortalecen. Por extensión a lo que representa, la máscara aleja límites, vergüenzas, juicios de los otros, e intensifica sensaciones reforzadas desde la imagen de un rostro de consumo.

Las máscaras no envejecen, se modifican para realizar nuevas propuestas dentro de los límites que su estructura impone. Tienen la capacidad de eternizar un personaje, de fijarlo como ícono, como es el caso de *Santo*. Es un símbolo en tanto convención públicamente aceptada, que representa inequívocamente a una historia, es un ícono, en tanto la máscara se fundó con el nombre; nombre y máscara se parecen e imbrican mutuamente. Es también el indicador de una época y de un estilo de luchador.

En el campo de la literatura una cita obligada es el caso de Fantomas, quien fue un antihéroe francés ideado por Souvestre y Allain, que surgió en 1911 y tenía como particular característica el uso de máscaras y transformaciones, que no sólo le servían para matar, sino también para adoptar diferentes modos de existencia durante 35 años en Europa, Asia y África.

Desde las máscaras podía matar, atormentar a sus víctimas, para luego volver a tener nombre y apellido sin máscara. Un inspector francés lo buscaba incansablemente como Fantômas, pero él se iba transformando una y otra vez con sólo dos estrategias: la máscara y el nombre.

Para Marcel Mauss (2006), la máscara está en el origen de la noción de persona. Según la etimología tradicional de persona, la palabra viene de personare, ‘resonar’ y alude a la máscara que los actores usaban en el teatro. Esta máscara tenía un orificio a la altura de la boca y daba a la voz un sonido penetrante y vibrante: personare, ‘resonar’.

En este resonar cada personaje también se torna un bien de consumo con un aparato ideológico de base que forma parte y está vinculado a otras industrias culturales, como los medios gráficos, la televisión, Internet. En todos estos casos funciona como un entretenimiento,

pilar de la modernidad líquida, que genera ganancias millonarias, especialmente porque existen espectadores y televidentes, que viven las luchas hoy desde sus propios hogares, y consumen los productos que las industrias proponen, como por ejemplo los energizantes como *Gladiator*, que muestran al mismo *Místico* en sus packs.

En otros casos es parte de un modo de consumo de niveles socioeconómicos bajos, donde la lucha metaforiza la vida cotidiana (posible o negada) como lo hace una telenovela, o un *reality show*. Todas estas alternativas pueden vincularse, sobre todo si los medios académicos entienden que la lucha libre es un fenómeno masivo, y tradicional de México, donde no muchos productos culturales han sobrevivido por más de 70 años. Esta visión de la lucha libre termina siendo simplista, porque posee la limitación de no poder incluir otras variantes como por ejemplo la dimensiones dramáticas y creativa , entre otras.

Muchas veces las explicaciones que intentan desmenuzar los fenómenos desde el conocimiento social son insuficientes. Frente a la complejidad que presentan los productos culturales, se hace necesario tomar en cuenta la necesidad de sumar explicaciones estéticas a las ya existentes, que superen la opacidad del análisis y favorezcan la inclusión de otras variables que se relacionan con aquello que se vuelve transparente para el espectador.

Por ello hay que reconocer el impacto propio que imprimen las resonancias estéticas. Esto es innegable. En última instancia el público también se moviliza a partir de lo que proponen las máscaras, en todas sus dimensiones. Ya Verón (1998) nos alertaba sobre la necesidad de analizar los fenómenos tomando en cuenta las condiciones de producción, la forma en que estos saberes circulan y se reformulan en contextos específicos y las gramáticas de reconocimiento de las personas que acceden a estos textos.

Lourdes Grobet ilustró con especial empatía, sensibilidad y agudeza el mundo de la lucha libre, y en ella está presente esta cuota de juego, extrañeza y disfrute que muchas veces se distancia del conocimiento.

Quizás las máscaras permitan acercarnos a fenómenos polifacéticos desde el lugar mismo que plantean las máscaras, que es el enigma y la emergencia de nuevos modos de experiencia.

Para Levi- Strauss (1981) una máscara no es lo que representa sino lo que transforma, es decir, lo que eligió no representar. En este contexto las máscaras no sólo deben pensarse como soporte físico, sino también en torno a otras máscaras, y al juego escénico desarrollado en la performance.

La lucha libre mexicana tiene la particularidad de hacer resonar todo lo que allí adentro se encuentra, en un vaivén continuo que va del rito al teatro y viceversa. La lucha libre funciona a modo de metáfora de las relaciones sociales cotidianas, en el sentido que recrea, exagera, y explicita situaciones cotidianas. Resignifica signos y situaciones sociales de modo tal que en el mismo momento de actualizarlos los está poniendo en circulación en una trama mayor de sentidos sociales.

La lucha libre mexicana conjuga el uso de máscaras como un recurso hacia la amplitud de roles de los luchadores, que impacta directamente en las posibilidades de expresión de un público, fundada en lo verosímil del evento.

4.4 El Luchador

4.4.1 La ciudad y la lucha libre mexicana

A lo largo de la historia las arenas se han distribuido fundamentalmente en barrios periféricos, a excepción de la Arena México, que es la más grande de la ciudad dedicada exclusivamente a la lucha libre.

La distribución de las arenas de lucha libre a lo largo de la ciudad mantiene una distribución clara. Dos de las arenas de lucha libre se encuentran en zonas centrales de la Ciudad (arena México y Arena Coliseo), y el resto está dispersa por la periferia de la ciudad y principalmente en el estado de México (Arena Naucalpan, Arena Neza, Coacalco, etc.). La única

excepción es hoy, la arena Tepito que se ubica en el corazón de un barrio al que ningún foráneo asistirá a una función. Al respecto Caldeira (2007) sostiene que:

La segregación -tanto social como espacial- es una característica importante de las ciudades. Las reglas que organizan el espacio urbano son básicamente patrones de diferenciación social y de separación. Esas reglas varían cultural e históricamente, revelan los principios que estructuran la vida pública e indican cómo los grupos sociales se interrelacionan en el espacio de la ciudad. (p.257)

En concordancia con los planteos de Caldeira, la mayoría de los espacios destinados a la lucha libre son periféricos, a clases trabajadoras, que sólo pueden participar de estos eventos debido a la cercanía y al bajo costo. Este bajo costo va asociado a la precariedad de las instalaciones.

Por el contrario, las arenas del centro, y especialmente la Arena México, están destinadas a un público de clase media y alta, e inclusive es un atractivo turístico muy solicitado por público extranjero, que ve en la lucha libre un fenómeno particular de la cultura mexicana contemporánea.

En este sentido, incluso en Colonias de poder adquisitivo medio- alto, como Roma, Condesa, la lucha libre aparece como decoración en bares y antros, apelando a una decoración kitsch, que trae lo popular como una manifestación pintoresca, y que también se constituye en un atractivo turístico.

En efecto, si construimos un mapa de la lucha libre en la Ciudad de México, encontraremos que los gimnasios donde se practica la disciplina y las arenas se encuentran en la periferia de la ciudad. Esta periferia coincide con las zonas más carenciadas de la ciudad.

Los luchadores viven en barrios periféricos, ya sea en la ciudad de México (Tepito, Guerrero, Morelos) y en el Estado de México como Nezahualcóyotl, Ecatepec.

Es relevante, siguiendo la reflexión de Caldeira, también analizar que los espacios de entrenamiento quedaron encerrados en la ciudad, ya que en su momento fueron barrios

periféricos, y hoy producto de la gentrificación, se encuentran en la región metropolitana, aunque considerados peligrosos por la clase media.

Cabe mencionar que la mayoría de los luchadores, al incrementar su patrimonio deciden quedarse próximos a sus barrios de origen, porque según su percepción en otros barrios “no los miran bien”.

Los luchadores asumen que vienen de una clase social baja y que si bien, en algunos casos pueden llegar a ganar el dinero suficiente que les permita una escala social, prefieren permanecer “fieles a su raza”. En este sentido, las dinastías en la lucha libre (linajes de descendencia y compadrazgo) también habitan zonas específicas y delimitadas en la ciudad.

Un punto de inflexión importante en cuanto al luchador en la ciudad es su anonimato. Si bien en su barrio saben que es un luchador, en ocasiones no se lo conoce por el personaje. Para un luchador la máscara es un lugar de reserva y anonimato que le permite transitar la ciudad como uno más.



Ilustración 11. Luchadores en Tepito promoviendo un comercio.

El concepto de reserva presentado por Simmel (2005) es fundamental en la diferenciación subjetiva entre la persona y el personaje. Los luchadores, a diferencia de los actores, construyen un personaje con características más o menos estables. En las calles, el público aficionado sólo

reconoce a los luchadores que no portan máscara, y tienen a considerar que la persona y el personaje son iguales.

En estos casos, los deportistas, prefieren evitar el contacto más allá de sus barrios, no porque la reserva se funde en el miedo, sino en la dificultad de separarse del personaje y vivir, como dice Simmel “un espacio y un tiempo de libertad individual” (Simmel, 2005, p.6).

Llama la atención que, en la periferia de la ciudad de México, la lucha libre puede organizarse en la calle, en plazas y espacios públicos que siguen siendo lugares de encuentro y de identificación barrial. No todo es muro, la lucha libre sigue funcionando como un fenómeno masivo que significa los espacios que ocupa, a pesar de que muchos de ellos sean espectáculos itinerantes.

El espacio público es el locus donde se negocia el significado de lo social y de lo que está legitimando” ... “Estos espacios promueven interacciones entre personas que son forzadas a confrontar sus anonimatos y los de otros sobre la base de la ciudadanía y a reconocer, así, y a respetar los derechos iguales del otro. (Caldeira, 2007 p-370-371).

En el sentido propuesto por Marc Augé (1996), las arenas son lugares, espacios de pertenencia social donde se construye la identidad colectiva. Donde se arma un ring, se construye un lugar propio.

De igual manera, los frentes culturales también pueden ser entendidos como arenas: un espacio físico/relacional que funciona a modo de frontera y que delimita discursos hacia adentro y afuera de éste. Según Jorge González (2001), “Esos espacios son el lugar de luchas simbólicas en torno al significado de relaciones sociales y las instituciones, de sus agentes y sus prácticas.”(González, 2001 p.16)

4.4.2 El cuerpo del luchador

Uno de los temas centrales que aborda Richard Sennett (2019) es la dificultad de las sociedades occidentales en la aceptación de la diversidad de los cuerpos. La observación pasiva de otros cuerpos, como es el caso de la lucha libre, basada en la simulación o no del dolor, del placer, del gozo, permite percibir esa diversidad; mirarla, pero sin sentirla, desde la comodidad de una butaca.

Contribuyendo a lo expuesto, para Sennett la televisación de eventos produce un efecto narcótico. En vez de que el espectador sea parte de la performance, este se torna solamente receptor, sin roces ni olores, ni temperaturas no controladas, en hogares asépticos. El alejamiento de la agonía del otro y de la propia es lo que priva en esta modernidad aletargada. Desde la televisión no se sienten olores, gemidos, y se privilegia la vista por encima de los otros sentidos.

Por otra parte, la lucha libre presenta un cuerpo que no encaja con los cuerpos generados por “el plan maestro” de la modernidad. Los cuerpos vigoréticos, transpirados, en contacto con otros cuerpos del mismo sexo ocuparon un espacio periférico en la sociedad mexicana.

Santo y Blue Demon fueron cuerpos que intentaban representar los héroes foráneos, pero con fisonomías locales, aceptados, sólo por la presencia de la máscara, que los llevaba a construir un universo fantástico, aunque simulado.



Ilustración 12. Corporalidades en la década de los 50's.

El luchador de barrios populares con un estereotipo asociado a un cierto color de la piel, estatura, y complexión se tolera gracias a la máscara. Los luchadores que sí cumplen con un “modelo mexicano alejado de lo popular” como es el caso de los luchadores regios, o de otras regiones cercanas a la frontera mexicana, han sido ídolos sin máscara, como es el caso de Héctor Garza, *El Terrible*.



Ilustración 13. Cuerpos trabajados en el gimnasio: Héctor Garza.

Otro de los puntos que expone Richard Sennett (2019) refiere al lugar del dolor en las sociedades contemporáneas, donde este es negado, reprimido. Tanto el dolor como el placer son peligrosos en una sociedad donde la analgesia y la comodidad reinan.

La lucha libre expone ambos, los muestra, los exagera y por ello muchos mexicanos consideran a la lucha libre como un espectáculo *naco*, popular, remitiendo a la metáfora del salvaje, de aquellos que están ajenos a la civilización. Pero también la lucha libre es control, en palabras de un luchador: “La lucha libre es la búsqueda del control, del que pueda dominar. Es un equilibrio del 50 y 50 entre luchadores” (Luchador 12)

La lucha libre como el carnaval devela aspectos que la contemporaneidad intenta ocultar, reprimir en pos de una sociedad del control y de la seguridad. En este camino Norbert Elías (2015) trabaja los procesos a través de los cuales las formas culturales se fueron moldeando basadas en patrones de acción y comportamientos europeos, que dieron origen a la división entre civilizado y salvaje.

En la ciudad de México, lo civilizado ocupa espacios y maneras de relación junto a técnicas corporales específicas. La lucha libre no solo transgrede las normas civilizatorias, sino también las cuestiona, las expone a modo de parodia. La saliva, el sudor, la desnudez, el contacto público, la aparición de exóticos que luchan por un lugar en el pancraccio, son algunos ejemplos de esta subversión.

La rudeza es la base de la lucha libre; en los términos de Guzmán Wolffer (2017) la lucha libre es un espectáculo que parodia las normas sociales:

Una parte de la esencia del mexicano colonizado, insurrecto ante las fuerzas históricamente superiores, es el ingenio para eludir los límites impuestos por la colonia, por el dictador, por los políticos abusivos, por unas leyes que no representan la realidad nacional. En parte por eso es atractivo el espectáculo el chiste: nos muestra que las reglas se pueden romper continuamente y divertirse en el acto (p.38).

En este sentido la lucha libre se sigue considerando una práctica periférica, popular, asociada a lo no civilizado, lo abyecto y salvaje. Los luchadores son hijos de la modernidad, sus cuerpos están moldeados en base a gimnasios, proteínas y anabólicos. Sus cuerpos están modificados como objetos de consumo, están hechos para facturar y durar lo máximo posible sosteniéndose en la medicina. Donde hay dolor hay drogas legales e ilegales para hacer productivo al luchador, donde hay lesiones hay prótesis.

Por su propia decisión, el luchador necesita seguir trabajando y la periodicidad de su trabajo es lo que sostiene su economía. “Sin dolor no hay chamba” suelen decir. En el camino de construirse como luchadores, su cuerpo funciona como un verdadero borrador, en el que se van agregando músculos, tatuajes, cabellera, tinturas, heridas, clavos y placas que sostienen articulaciones.

Estos cuerpos son cuerpos modificados por el entrenamiento físico y por la práctica profesional que los orada sin fin. También los luchadores de generaciones donde las redes se

han desarrollado muestran un tipo de cuerpo erotizado, desnudo, hipersexualizado, que se incorpora a la oferta del “se mira y no se toca” propia del consumo del ciberespacio.



Ilustración 14. La exhibición de los luchadores en las arenas.

El cuerpo del luchador es un cuerpo ambivalente que va entre su negación y su exageración. El cuerpo en este sentido es un punto de gravedad a partir del cual la lucha libre vive, en el contacto con otros cuerpos y en términos de Sennett (2019) en el dolor que se exhibe.

De los héroes míticos construidos en las arenas, se antepone el ser solitario que no puede compartir su dolor, ni con su familia. Los luchadores practican un deporte de riesgo, que ya desde los entrenamientos, está signado por el dolor, no como sufrimiento, sino como condición de estar en el mundo, el “tiempo que el cuerpo aguante”. El dolor aquí es un componente inevitable de la profesión, que disciplina cuerpos para mantenerlos callados, en silencio.

4.4.3 Disciplinamiento corporal y dolor

En la lucha libre mexicana, el luchador se construye en torno a la figura mítica del guerrero donde el vigor, la fuerza, la resistencia y la potencia son sus metáforas. Cada cuerpo de un luchador porta la historia de sus combates; son cuerpos colmados de historias escritas por cortes, cicatrices y demás laceraciones. Son el registro de su historia como luchador.

Si hablamos de disciplinamiento corporal, este comprende el trabajo que ejerce el luchador en el gimnasio para aumentar su musculatura y resistencia, la práctica de la lucha libre misma con las técnicas corporales que esta implica y también la preparación de un cuerpo que pueda ser deseado.



Ilustración 15. Práctica cotidiana en la Arena Rey Bucanero

Tanto levantar pesas como aprender maromas o depilarse forman parte de una práctica de restringir y subordinar un cuerpo que sea funcional al modelo que propone el mercado de la lucha libre.

Dominique Paquet (1998) describe la belleza como una relación de armonía que surge entre la composición de los cuerpos y la adecuación al propósito al que están destinados. En este sentido, los cuerpos de los luchadores son bellos en el contexto de la lucha libre. Es decir, la presencia de un luchador en un ring ante sus espectadores generará cierta apreciación estética, muy diferente a la que provocaría en un centro comercial.

Como ya se dijera anteriormente, los cuerpos de los luchadores pueden ser considerados abyectos en la ciudad, lejos de las arenas. Pero esos cuerpos son los requeridos en este deporte-espectáculo.

A lo largo de sus carreras, los luchadores sufren innumerables lesiones que en ocasiones los han llevado a la muerte, como es el caso del *Perro Aguayo Jr.* Estas lesiones se suman unas a otras con muy poco tiempo de rehabilitación: un luchador lesionado no recibe ingresos monetarios durante su convalecencia. En su testimonio, uno de los luchadores entrevistados en esta investigación señala que: “Hay mucha más gente que murió en la lucha que en el Box, o MMA. ¡Y eso que es show! Yo en cada lucha tengo miedo de lesionarme, porque las lesiones significan gastos.” (Luchador 22).

Las lesiones son absolutamente comunes en la vida cotidiana de un luchador, se producen incluso en los entrenamientos. Toda lesión que no sea una rotura de ligamentos o fractura ósea se consideran menores. Ellos continúan su trabajo, encontrando en las arenas sistemas médicos precarios que no pueden responder adecuadamente a sus traumatismos.

Los luchadores no poseen un sistema sanitario que los albergue, ni siquiera cuando pertenecen a una compañía. Otro de los puntos que impacta sobre el disciplinamiento corporal ya mencionado, es la falta de descanso y la mala alimentación a la que se ven sometidos los luchadores en sus giras. Ellos mismos llegan a mencionar que han llegado a desarrollar hasta seis luchas en una misma jornada. Aquí tenemos un sistema de obediencia, control y repetición que desgasta los cuerpos sin retorno.



Ilustración 16. Acondicionamiento físico en gimnasio 2021.

Todo este sometimiento físico, en muchas ocasiones se ve agravado por el consumo de diferentes preparados como proteínas, aminoácidos, que se consumen a discreción y prácticamente sin control médico. Los luchadores se los recomiendan entre sí sin tener en cuenta las contraindicaciones o efectos adversos que este tipo de productos pueda generar a largo plazo.

Aproximadamente a partir de los 40 años, los luchadores comienzan a sufrir dolores crónicos producto de lesiones accidentales provocadas por compañeros, malas caídas, golpes con partes del ring o la escenografía o malas ejecuciones en general.

Los cuerpos de los luchadores también son cuerpos dóciles... La lucha libre es catalogada como el deporte de la no resistencia, en el sentido de que los cuerpos deben acompañar el castigo recibido, pero así mismo, un luchador, cuando aprende la profesión, aprende también acerca del manejo del dolor.

El dolor es parte de la profesión, es un dolor silencioso que generalmente no comparten con sus familias y que es creciente con el paso del tiempo. El silencio del luchador luego de las luchas habla de su agonía y de su soledad, al no poder compartir una sensación que va transformándose en estado de ánimo; es un dolor solitario de los héroes míticos construidos en las arenas.

En la actualidad existen luchadores que siguen trabajando con desprendimiento de retina, fractura de vértebras y desgarros musculares. Un luchador vive con dolor crónico, y con las cicatrices que le infringieron ese sufrimiento: son cuerpos inscritos por el dolor. Esas inscripciones también funcionan como trofeos de su historia profesional.

En los términos de los mismos luchadores, si luego de una función no aparece el dolor, significa que no lucharon, y por ende no trabajaron. El trabajo del luchador no es solo exhibir sus destrezas, y construir un performance, también es domesticar el dolor. Muchas veces ese dolor se domina desde el alcohol (como anestesia), calmantes en cantidades difíciles de calcular (son verdaderos cócteles de medicamentos), que también horadan la salud del atleta.

El dolor también está acompañado de rituales, como son los vendajes en zonas lastimadas para que los demás luchadores puedan distinguir la zona, que no debe afectarse. Practican un deporte de riesgo, que ya desde los entrenamientos, está signado por el dolor, no como sufrimiento, sino como condición de estar en el mundo, el “tiempo que el cuerpo aguante”. “Sin dolor no hay chamba”, significa que un luchador es luchador en tanto lucha, se mantiene vigente y en las carteleras del deporte.

Si suspende su actividad el dolor merma y con él su personaje y ante todo su lugar como persona que sustenta económicamente una familia. El dolor aquí es un componente inevitable de la profesión, que disciplina cuerpos para mantenerlos callados, en silencio.

4.4.4 El examen profesional

El proceso por el cual un luchador obtiene su licencia profesional es un verdadero ritual de pasaje. Se compone de diferentes fases:

1. Solicitud para presentar el examen
2. Presentación en el espacio solicitado
3. Pre calentamiento.
4. Medición de las aptitudes físicas del aspirante mediante ejercicios complejos para evaluar el rendimiento físico.
5. Hay un quiebre en el vínculo entre los luchadores y los aspirantes, porque en este paso se suben al ring para demostrar lo que saben.
6. Una vez en el ring, comienzan con el desarrollo de llaves tradicionales, muy importantes en la construcción de las particularidades de la lucha libre mexicana. El examen se divide entre una fase de desarrollo técnico (llaveo) y una fase de movimientos de caída y contención.
7. Es el desarrollo de combates pequeños donde se evalúan la postura y el desarrollo de secuencias de acción por parte de los aspirantes.

8. Los luchadores se apartan de los espectadores y de los jurados para pautar la organización de la performance.
9. Escuchan el veredicto de los jurados. Normalmente, se aprueba como máximo un 20% de los postulantes.
10. Los luchadores profesionales alientan a los aspirantes que no pudieron obtener su licencia a seguir trabajando, en pos de su *sueño*.

El examen profesional se realiza junto a un grupo de luchadores, (al menos dos) que faciliten y acompañen el examen. También participan el comisionado de la Ciudad de México, luchadores denominados profesores⁹ que van a evaluar el trabajo de los aspirantes. La prueba puede durar entre 3 y 5 horas de práctica física en cuerpos que van mermando su performance con el paso de las horas.

Lo primero que se les indica a los novatos es el valor de realizar dicho examen profesional, en palabras de uno de los instructores presentes:

La licencia es como un título, esta licencia te costó lágrimas, sudor y tu esfuerzo. Hay que valorar nuestro trabajo, hay que valorar la lucha libre. Estamos a tiempo de que la lucha libre crezca todavía mucho más. La licencia te da el compromiso de seguir aprendiendo más. (Instructor entrevistado)

Los primeros 4 pasos tienen por finalidad ir *in crescendo* en la complejidad de las prácticas, que miden rendimiento y condición física. Ya en esta etapa se piden ejercicios y llaves por su nombre, y se evalúa el desempeño técnico junto a la fluidez de los movimientos. Los otros pasos acontecen en el *sagrado ring*. Allí se evalúa si son merecedores de semejante espacio.

⁹ Se les llama profesores a los luchadores adultos con bastante experiencia que también suelen enseñar la profesión.



Ilustración 17. Cansancio del novato en la evaluación de aptitud física.

Un evaluador sostiene:

Debes evaluar todo, desde acondicionamiento físico, lucha olímpica, que es muy importante a nivel mundial y en la lucha profesional. Estuvimos viendo también los parados, el tumbling que es como se le llama así al juego de cuerdas, de maromas. Todo eso es lo que se calificó y lo que se ve de un luchador, lo que se ve arriba de un ring. No siempre hay ganas, nomás lo hace porque el papá fue, o a la mamá le gusta la lucha. Muchas veces se dejan guiar por lo que les digan terceras personas, no por lo que uno siente”. (Evaluador entrevistado)

Tanto el jurado como los luchadores asesores se reúnen en cada instancia para compartir impresiones de los novatos. En cada uno de estos pasos, los aspirantes pueden retirarse si así lo consideran. Independientemente de si logran obtener o no la licencia, llegar al final del ciclo representa un gran orgullo para los postulantes, que por lo general están acompañados de sus familias, de las cuales reciben el reconocimiento por su esfuerzo.

En caso de que los aspirantes no logren la meta, podrán volver a presentar las pruebas después de un periodo de tres meses, hasta que obtengan su licencia para luchar de forma profesional.

En el caso de la exhibición de llaveo y lances los observadores solicitan determinadas acciones propias de la lucha libre mexicana y los novatos deben cumplirlas.



Ilustración 18. Observación de llaves solicitadas.

Este es un segundo paso en la evaluación, que concluirá con anotaciones de los evaluadores.

Finalmente, los aspirantes son llevados a los vestidores, para organizar una lucha entre ellos. Esa separación con respecto a los asistentes marca el límite mismo de la lucha libre como un espacio de espectáculo y magia. En ese vestidor se organizará quién es quién, qué protocolos de acción seguirán y el desenlace de las acciones. En este último paso se examina el trabajo en equipo y la posibilidad histriónica de cada aspirante. Para este momento las cartas están echadas, los jueces ya evaluaron la performance individual: la condición, la técnica.

Los profesores tratan de generar discursos motivacionales una vez dados los resultados a los novatos. Dijo el profesor Rocky Santana:

Si en realidad amas la lucha, persigan sus sueños. Yo siempre digo, si mi vieja me dice que deje la lucha libre, dejo primero a mi vieja que a la lucha libre. Ella [la lucha libre] me maltrata, me lastima, pero nunca me voy a rendir.

En resumen, obtener la licencia profesional es un verdadero ritual de pasaje que incluye como pasos a ser superados: la preparación física, el conocimiento de las técnicas fundamentales que incluyen el llaveo y la actitud para llevar adelante la performance. Los novatos aprenden el ritual como un oficio, a partir de otros luchadores (sus profesores) que no sólo les brindan conocimientos sino también un modo de ser, de llevar adelante la profesión entendiendo que es una forma de entrega, de respeto a una tradición.

Este ritual resume lo que luego vivirán en sus vidas profesionales: entrega, sumisión, cansancio, actuación y orgullo por la lucha libre mexicana.

4.5 Tipos de luchadores: La variedad en la lucha libre

4.5.1 Tipos corporales y lucha libre

En la práctica deportiva existen diferentes tipos de luchadores de acuerdo con su tipología física, que no solo toma en cuenta el peso, sino también la contextura corporal. El peso de los luchadores incluye las variantes: pluma, ligero, welter, medio, semi completo y completo. Cada uno de estos tipos incluye sus propios desafíos y campeonatos.

A lo largo del recorrido de la lucha libre se han ido incorporando luchadores con estaturas menores a 1,50 mts. Este tipo de luchadores surge en la década del 70 en Estados Unidos con luchadores mexicanos que no llegaban al porte de los estadounidenses, entonces generaron un tipo de lucha en particular con luchadores como Gran Nikolai, Pequeño Goliath y Arturito.

A principios de la década del 90, el Consejo Mundial de Lucha Libre creó el concepto de “mini estrellas”. Esta idea surgió de Antonio Peña como una forma de poseer una versión pequeña de luchadores populares de la época, entre ellos surgieron grandes estrellas como

maskarita sagrada que paradójicamente superó en popularidad al luchador que le diera nombre. De ese periodo podemos rescatar a *Aguilita Solitaria*, *Octagoncito*, *Espectrito*, *Pierrothito*.

Cuando Antonio Peña creó su propia compañía (AAA), en 1993, varias mini estrellas migraron a ella. Estos luchadores realizaron giras internacionales que no obtuvieron el éxito que desarrollaron en México. De hecho, la AAA colocó como evento principal de la Triplemania III, una lucha de apuestas en jaulas protagonizada por minis.



Ilustración 19. Mascarita Sagrada en acción.

Por otra parte, el Consejo Mundial de Lucha Libre organizó el campeonato nacional mexicano de mini estrellas ganado oportunamente por *Mascarita Sagrada* y que, con el paso de los años, hasta la actualidad, se ha mantenido inactivo. En 1997, el CMLL realizó un torneo de eliminación de minis en el cual, el ganador subiría a la categoría de tamaño regular. El galardón lo obtuvo *Damiancito el Guerrero*, quien en 1998 hizo su debut en la liga regular con el nombre de *Virus* y que en la actualidad sigue vigente, no solo como luchador sino también como entrenador.

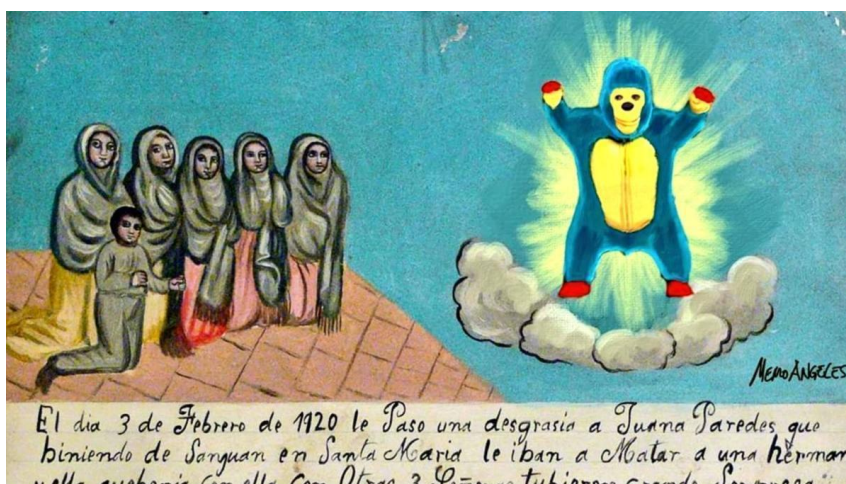
La historia de los luchadores micro puede reconstruirse a partir de la narración de sus propios actores. La lucha libre, al ser un deporte popular en México, era practicada por diferentes personas independientemente de la contextura física. Así es que el luchador *Tinieblas* conoce a una persona con enanismo y le propone funcionar a modo de “mascota”, representando a un personaje de la mitología maya llamado *Alushe*.

La popularidad que obtuvo la pareja los llevó incluso a desarrollar personajes televisivos en *Las Aventuras de Capulina*, programa famoso en México en la década de los años 80.



Ilustración 20. Alushe junto a Tinieblas.

La pareja quedó desintegrada a partir de desacuerdos y conflictos entre ellos. Posteriormente, Alushe cambió de personaje y pasó a ser mascota del Consejo Mundial de Lucha Libre con el nombre de *Kemonito*. La popularidad del personaje creció a lo largo de las décadas al punto de ser considerado en la actualidad un ícono de la lucha libre que ha colonizado formatos diversos en la era digital como comics, caricaturas, memes y stickers de la aplicación WhatsApp.



El día 3 de Febrero de 1920 le Paso una desgracia a Juana Paredes que
biniendo de Sarquian en Santa Maria le iban a Matar a una hermana
y ella queberia con ella con otras 3 personas tuvieron grande desgracia

Ilustración 21. Retablo popular con Kemonito.

A partir de *Kemonito* han surgido otras figuras como *El Perico Zacarías*, *El Mije* y también se ha desarrollado la lucha de micro estrellas con luchadores que entran a la par del resto de los atletas que practican este deporte. Entre los luchadores destacados encontramos a *Chamuel*, *Microman* (hijo de *Kemonito*), *Alebrije* e incluso el réferi *Átomo*. El 30 de abril de 2017, festejando un Día del Niño, se realizó el primer encuentro de mini estrellas, protagonizado por *Mije* y *Zacarías* contra *Microman* y *Gallito*.

De hecho, estas nuevas figuras participaron del 86 aniversario del Consejo Mundial de Lucha Libre como una de las atracciones fundamentales de la cartelera, donde *Microman* ganó en lucha de apuestas la máscara de *Chamuel*.



Ilustración 22. Chamuel entrega su máscara en la primera lucha de apuestas mini.

Finalmente, la historia de los luchadores micro describe el devenir de la inclusión de personas de talla baja como acompañantes de los luchadores de tallas regulares en sus shows, hasta ser personajes icónicos de la lucha libre como es el caso de *Alushe* transformado en la actualidad en *Kemonito*. Recientemente se ha generado una nueva categoría de luchadores: “los micro” que han logrado popularidad de forma vertiginosa.

En conclusión, los luchadores de baja estatura que participan de este deporte-espectáculo son un componente único y particular de la lucha libre. Sólo en México estas dos categorías (mini

y micro luchadores) tienen éxito y sentido. Por un lado, la diversidad presente en México también es parte de las características fundamentales de la lucha libre. Y por otro, se construye un metadiscurso satírico sobre la misma práctica que obtiene, a través de estos personajes, componentes del *burlesque*, asociado al teatro y la comedia.

4.5.2 Los géneros en la lucha libre

Si bien, a lo largo del presente trabajo se ha hablado en forma genérica del luchador, el masculino no es el único género presente en la lucha libre mexicana: Las mujeres, han librado su propia batalla al respecto, ya que en torno al negocio del espectáculo pueden encontrarse luchadoras, edecanes, fotógrafas, espectadoras, promotoras, empleadas en las arenas, réferis y valets.

En 1933, se introduce de forma profesional la lucha libre en México, pocos años después, ingresan al espectáculo luchadoras foráneas. El 12 de julio de 1935 fue la primera sesión de Lucha Libre Femenil en la Ciudad de México, con una sola mexicana entre las participantes (Natalia Vázquez). A principios de los años 50, las primeras luchadoras mexicanas comienzan a desarrollar sus carreras, lo cual fue intolerable para la “moral” citadina, y en particular, para el Regente Ernesto Uruchurtu quien consideró la lucha femenil una práctica aberrante. Era su opinión que dicha actividad era movida por el morbo y que la mujer debía dedicarse a tareas que exaltaran su femineidad como la gimnasia, mientras que la lucha femenil amenazaba las facultades reproductivas de “los ángeles guardianes del hogar”. Esta proscripción duró 32 años.

En estos años de proscripción, las luchadoras siguieron su carrera fuera de la Ciudad de México y el cine, que resultó ser un campo fructífero para la lucha libre.



Ilustración 23. Luchadoras como protagonistas en "Las luchadoras contra la momia".

La vuelta de las mujeres a la lucha libre ocurrió el 21 de diciembre de 1986 en la Arena Coliseo con Irma González, su hija Irma Aguilar, Chela Salazar, contra Martha Villalobos, Mujer Salvaje y Yuma. Cada una de estas mujeres desafiaba el estereotipo femenino de la época como es el caso de la eximia luchadora Irma González que llevó adelante su hogar en soledad y también realizó una carrera como cantante.

En realidad, las mujeres nunca dejaron la lucha libre, ya que siguieron trabajando en forma precaria y pauperizada en el resto del país. En las décadas posteriores en las carteleras figuraban estrellas de la lucha libre femenil y en 1990 la AAA organizó luchas mixtas entre hombres y mujeres.

A lo largo de la historia de la lucha libre femenil, los personajes han ido modificándose al igual que sus pares masculinos. Las primeras luchadoras portaban sus nombres propios y atuendos de atletas. Con el paso del tiempo, la construcción de los personajes, y la adición de lugares simbólicos que venían de otros campos, se agregó a su estilo.

Las luchadoras en la década del 80 claramente se volcaron hacia un estilo semejante al de las vedettes, con una imagen asociada a la sensualidad y al erotismo, convirtiéndolas en un objeto de deseo a los ojos de los espectadores. Ante la variedad de luchadoras que existían para la época, este nuevo tipo se suma a los ya existentes, que también se dividían en rudas y técnicas.



Ilustración 24. Pasado y presente en la lucha femenil.

A lo largo del devenir de la lucha libre mexicana, las mujeres han llevado una historia en paralelo, debido a los entornos de misoginia dentro y fuera de las arenas. Por un lado, está su pago, que siempre ha sido menor al de los hombres, por el otro está la ruptura de los estereotipos binarios propios de la sociedad mexicana del siglo pasado que concebía a la mujer como madre o como prostituta. Ellas no entraban en estas categorías, ya que eran deportistas.

Además, ha sido común que muchas luchadoras encuentren a sus parejas en la misma lucha libre: esto supuso el inconveniente de no brillar más que sus parejas masculinas. En ocasiones, las luchadoras debieron relegar sus carreras en pos de las de sus esposos.

Una característica de la lucha libre es su carácter itinerante, en este caso significó que las luchadoras debían viajar con sus hijos, dejarlos al cuidado de otro o no trabajar. Con el cambio paulatino de la sociedad mexicana, varias de estas prácticas se han ido modificando, aunque es importante remarcar que no existe una equidad de género dentro de la lucha libre hasta el momento.

Otro grupo que se relaciona con la construcción de género es el de los exóticos, que surgieron como aquellos hombres extravagantes que se alejaban de los cánones de masculinidad convencionales. Ellxs están presentes en la lucha libre mexicana prácticamente desde sus orígenes. Cuando surgen los rituales de presentación de los luchadores, surgen los exóticos. En principio se presentaban como Dandys, o excéntricos en su cuidado personal, como es el caso de *Gorgeous George*, luchador norteamericano que era acompañado por su peluquero hasta el ring.

En la década de los 40, Sterling Davis interpreta a un luchador afeminado denominado *Gardenia Davis* que arrojaba flores al público. Este luchador junto con otros posteriores como *Adorable Rubí*, *Sergio el Hermoso* y el *Bello Greco*, eran personajes que representaban un papel que no estaba asociado a la orientación sexual de la persona que los interpretaba.



Ilustración 25. Los primeros exóticos: El Bello Greco.

A mediados de la década de los 80, comienza a surgir un grupo de exóticos que revelaban su condición sexual públicamente como *Dulce Gardenia*, *Pimpinela Escarlata*, *Estrella Divina*, *Cassandro*, *May Flowers*, entre otros. En este caso, coincidió la condición sexual del personaje y de la persona.

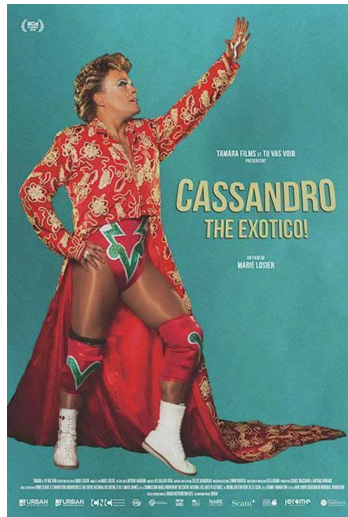


Ilustración 26. Documental dedicado a la vida de Cassandro.

La primera generación de exóticos se construyó con base a la burla y conforme ha pasado el tiempo han ocupado un lugar que también acompaña a la crítica social y al replanteamiento de la condición sexual dentro de la lucha libre mexicana y de la sociedad mexicana en general. Este grupo ha sido uno de los más relevantes constructores de crítica social dentro de la lucha libre. Logró que lo no dicho, lo invisibilizado, se haga presente, que luche por un lugar y lo ocupe.

En otras latitudes como Japón o USA, el lugar que ocupan estos luchadores es diametralmente diferente al de la lucha libre mexicana. Podemos considerar por ejemplo en Japón, luchadores como *Danshoku Dino* y *Razón Ramon Hard Gay*, donde su masculinidad es exacerbada.

Para que el tema de la diversidad sexual sea expuesto en la lucha libre y que a su vez sea aceptado por los espectadores, se necesitó desarrollar dinámicas ya presentes en la sociedad: el albur y la sátira. Los luchadores exóticos son verdaderos *front person*. Llevan pasos de comedia y de doble sentido en dos niveles: entre los luchadores y también junto al público.

Las metáforas que se sostienen oscilan entre dos extremos: el gay castigado por su condición, al gay que se redime luego del sufrimiento. Por ejemplo, *Dulce Gardenia* ha quedado tendido en el ring debido a la traición de su compañero que decide formar un bando con sus

rivales heterosexuales. En otras ocasiones, los luchadores exóticos, luego de una golpiza propinada por luchadores heterosexuales, se levantan y contraatacan con fuerzas renovadas. En ambos casos, los espectadores siempre empatizan tras los exóticos.

A partir de este cambio, la lucha libre muestra la variedad de las masculinidades mexicanas. Lo que ya existe se hace visible, cotidiano. Hoy, los exóticos componen un colectivo diverso y cambiante que incluso incorpora a réferis. Como ocurrió con las mujeres, también fueron vetados: Televisa los censuró de su programación. Se puede reflexionar que causaron la misma incomodidad que las mujeres en el sentido en que desafiaban el concepto de normalidad y que su existencia fue considerada peligrosa en los medios.

Lograron una visibilidad sin precedentes en el deporte mexicano, y otra vez rompieron los estereotipos. Lo cierto es que las y los luchadores exóticos están relegados en las carteleras.

Generalmente aparecen en las contiendas que no son las principales, y en ocasiones, ni siquiera figuran, sin embargo, pueden considerarse luchadores resilientes que han permitido con su trabajo, su esfuerzo y dedicación poner en discusión en la sociedad mexicana temas que eran considerados siniestros (más allá de lo que permite la mirada, lo establecido).



Ilustración 27. Luchadores exóticos, 2019.

Los mismos espectadores participan de estas dinámicas, que critican los patrones establecidos desde una sociedad patriarcal. Tanto las luchadoras como los luchadores exóticos también son deportistas de alto rendimiento, profesionales que dedican su vida al pancracio.

Incorporan un tipo particular de vínculo con los espectadores a partir del desarrollo de rituales históricos, y esquemas de acción que dialogan con la contemporaneidad mexicana.

Sus estrategias performativas son el erotismo, el humor, lo prohibido, la ruptura de reglas que los lleva a desarrollar sus prácticas hacia límites simbólicos de lo bueno y lo malo, lo prohibido y lo permitido, inexplorados en otros ámbitos deportivos.

La lucha libre pone en escena contradicciones sociales que muchas veces son paradójales, como lo es el lugar de la mujer en la sociedad contemporánea, los matices de las masculinidades mexicanas que por siglos fueron negadas. Los exóticos, particularmente, interpelaron la masculinidad “bien entendida”, y trajeron a México discursos que tardaron décadas en ser discutidos socialmente en otros ámbitos.

En la actualidad los luchadores expresan la variedad que existe en el grupo de exóticos, por ejemplo, Estrella Divina ha realizado su proceso de cambio de género (transexual), Pimpinella se autodefine travesti y Mamba se autodefine transformista. Por ejemplo, Mamba, se ha preocupado en educar en estas diferencias a los fans, mediante conversaciones directas a través de Facebook o en su canal de YouTube.



Ilustración 28. Pimpinella, Mamba y Estrella Divina, 2019.

4.6 Emociones en lucha libre

En este apartado se trabajará con la emocionalidad del luchador. La bibliografía al respecto en Ciencias Sociales es relativamente contemporánea, es posible citar el caso del texto de David Le Breton (1999), que escribe un verdadero tratado de la antropología de las emociones, junto a la mirada de Claudia Barcellos Rezende y María Claudia Coelho (2010) y Calderón Rivera & de la Feria (2012) que trabaja la importancia de la afectividad en la antropología a través de las metáforas. Ya en la bibliografía reciente, Sabido Ramos (2019) trabaja la importancia de la sensorialidad y las emociones.

Estos autores coinciden en que la corporalidad, la emocionalidad y la sensorialidad funcionan como un todo cuya función es la expresión de la relación de los seres humanos. De igual manera concuerdan en que todo proceso emocional es una construcción relacional, y por ende, social.

Los luchadores, son personas que viven en y para la lucha libre. Es prácticamente imposible que un luchador se imagine en alguna otra profesión que no sea la lucha libre. No existe, salvo excepciones, alguna parte de su vida y de su actividad cotidiana que no esté asociada al deporte. Describir las emociones de un luchador es describir las emociones de su vida. Este trabajo sólo dará cuenta de las tonalidades emocionales que se despliegan arriba del ring.

Antonio Damasio, en “El extraño orden de las cosas” (2018) diferencia entre emociones y sentimientos. Las emociones serían aquellos estados físicos que surgen como respuesta corporal a los estímulos externos del contexto cercano. Las emociones básicas son seis: sorpresa, asco, miedo, alegría, tristeza, enojo. De estas emociones básicas, los luchadores son expertos en trabajar con el enojo.

En el mismo momento en que empiezan a formarse como luchadores, aprenden a *docilizar* sus cuerpos y sus emociones. Una de las ideas fundamentales de la lucha libre, como ya se ha dicho, tiene que ver con la no resistencia. En este sentido, el enojo es una herramienta

adversa que sobre el ring puede generar serias lesiones o, como dicen los mismos luchadores “no ser profesionales”.

La domesticación del enojo es un proceso complejo en el cual los luchadores tienen que volver sobre la diferenciación entre persona y personaje. En ocasiones, los luchadores pueden enojarse con otro luchador, réferis o incluso con el público, pero no pueden dejar el personaje. En los casos en que persona y personaje se unen, el luchador pierde su capacidad de “actuar” dentro de la performance. Esto es coherente con la idea de que los problemas se arreglan fuera del ring. Obviamente, existen severas excepciones que escapan a la regla.

La lucha libre es un deporte-espectáculo que posee reglas explícitas y otro conjunto, incluso más importante, de reglas no dichas. El manejo de esas reglas es lo que transforma a un luchador en un profesional.

Otro punto importante en la formación de un luchador es la domesticación del miedo. Cuando un aprendiz empieza su entrenamiento, debe aprender a confiar en sus compañeros y, lo que es más valioso, debe aprender a confiar en sí mismo.

La enseñanza y el aprendizaje de la lucha libre conlleva un conjunto de prácticas que están asociadas a generar confianza en el novato. Un luchador necesita confiar en sí mismo, confiar en sus compañeros y “aguantar”. Existen infinidad de lances, llaveos, prácticas y otros movimientos, que no sólo son dolorosos sino también riesgosos y sus ejecuciones dependen exclusivamente de la seguridad de los participantes. Esta seguridad se construye clase tras clase y para ello es fundamental el trabajo en equipo.

Los entrenamientos oscilan entre espacios de diversión, fraternidad, trabajo en equipo y práctica deportiva. Uno de los propósitos más valiosos en los entrenamientos es fortalecer el trabajo entre pares para luego entrenar en las habilidades que despliegan los luchadores en el ring.



Ilustración 29. Intimidad en la conversación entre luchadores y entrenador.

Tanto en el caso del enojo como del miedo se ha elegido el concepto de domesticación, ya que los luchadores deben convivir con ellos, deben gestionarlos para llevar adelante su práctica. Con respecto a la alegría, los luchadores despliegan esta emoción en distintos contextos. Los vestuarios suelen ser lugar de encuentro, con todo lo bueno y lo malo que eso contiene: enemistades y amistades se encuentran en el mismo recinto.

Víctor Turner (1988) sostiene que, en las ceremonias rituales, los personajes fundamentales oscilan entre el éxtasis y el trance. En la lucha libre sucede algo similar, ya que los luchadores viven una experiencia distópica, a tal punto que incluso pueden luchar quebrados, dislocados y sólo pueden percibirlo una vez que bajan del ring.

Volviendo a Antonio Damasio (2018), también las personas experimentan sentimientos, entendidos como estados mentales de lo que está sucediendo. En este camino, este éxtasis es a la vez causa y respuesta en la misma performance.

4.7 Las dinastías en la lucha libre

Las dinastías se entienden en la historia de la humanidad, como grupos humanos ligados por consanguinidad, conforman un todo orgánico que pasa generaciones y en cada una va dejando su sello característico. Ese estandarte, está generalmente asociado al mantenimiento del poder político, económico o simbólico.

A lo largo de la historia hemos visto el nacimiento, apogeo, y final de muchas dinastías, que se perpetraron por décadas e incluso siglos. Desde la Dinastía Ming, hasta dinastías como la Romanov, Habsburgo, en todas coexisten conspiraciones, alianzas, intrigas, que emergen en medio de relaciones familiares que sustentan el poder. Cada estirpe fue conservadora e innovadora en su historia, en su legado, cada una se vinculó con el cambio desde un lugar único.

El término dinastía forma parte del vocabulario de la lucha libre mexicana, entendida como la relación dentro de un grupo, organizada en torno a la consanguinidad y afinidad, en el sentido estricto de lo que Levi- Strauss definiría como parentesco. Las dinastías son grupos de parientes que se dedican a la práctica de este deporte/espectáculo.

En el mismo devenir de la lucha libre muchos de esos ídolos dejaron paso a otras generaciones, algunas de las cuales eran herederas directas de los pioneros. Hoy esta herencia familiar que comparte la práctica y la devoción por la lucha libre son las dinastías; no se acotan a padres y a hijos, se extienden a hermanos, sobrinos, cuñados, que construyen grandes familias de luchadores, que detentan el poder simbólico de la tradición y portan orgullo por su profesión y su legado.

Las primeras generaciones de luchadores dieron en la actualidad pasó a su descendencia, que tiene la posibilidad de perpetuar a los personajes, o incluso generar nuevos bajo el estilo luchístico de su familia. Cada región mexicana posee orgullosa sus propias dinastías, vale citar algunos ejemplos: Monterrey (la Dinastía Garza, por citar una de ellas), Tamaulipas (Los Guerrero), San Luis de Potosí (Las Máscaras: Mil Máscaras, Dos Máscaras, Psicodélico, y sus hijos), Lagos de Moreno (Cien Caras, Universo 2000, Máscara año 2000, Cuatrero, Forastero, Sansón, Máscara Año 2000 Jr. Universo 2000 Jr.), Coahuila (la familia Real compuesta por L.A. Park, Volador, Volador Jr. Flyer, entre otros) por mencionar algunas latitudes.



Ilustración 30. Dinastías: Brazos.

Las primeras dinastías poseían un concepto común que era respetado por su prole como es el caso de los hijos de Ray Mendoza , quienes desarrollaron la dinastía Villanos (I, II, III, IV y V), caracterizados por el color rosa y su particular rudeza. En cambio, en otros casos, como en la Dinastía Alvarado (que incluye a todos los Brazos, junto a Psycho Clown, Máximo Sxy y la Máscara), la familia tomó diferentes caminos en su carrera y generaron personajes diferentes, aunque a lo largo de su formación han sabido apoyarse unos a otros en su desarrollo profesional.

Las familias de luchadores generan acuerdos, alianzas, pugnas por intereses encontrados, desviaciones y encuentros. Como en todas las familias, podemos distinguir aquellos que respetan las tradiciones, los que toman los logros de sus antecesores como propios, sin mérito alguno, y otros que se dirigen en sentidos diferentes a sus orígenes, buscando la diferenciación, la variedad dentro de lo instituido. Un ejemplo es la dinastía conformada por Pirata Morgan, Verdugo, Hombre Bala, Rey Bucanero, Morgan Jr. e India Sioux.

En otros casos, como en la familia Karonte, entre hermanos y primos de más de una generación han sabido construir una familia extensa en la lucha libre mexicana. Ellos son lo que se conoce como una familia de luchadores, surgida en el barrio bravo de Tepito que en principio se dedicó al comercio y luego hizo de la lucha libre su principal pasión. En el caso de la Dinastía

Karonte, todos los hijos han transitado por los mismos personajes, como un ritual de paso hasta construir el propio y definitivo.

Existen nombres en la lucha libre que tienen un peso superlativo, como es el saco de Santo y Blue Demon, donde el valor simbólico de sus personajes no puede replicarse en su descendencia. Son nombres que, si bien tienen sus juniors, más que personajes, son símbolos de la cultura mexicana.

La dinastía Casas, surge de Pepe Tropicadas, sus hijos y sus nietos. Si se repara en los nombres de sus miembros se encontrará al Negro Casas, Felino y Heavy Metal (hermanos), Black Star (primo) y los hijos de Felino (Puma Kidd y Tiger King). En este caso cada hermano generó su propia estética, mientras que los hijos de felino continúan el perfil de su padre, pero si bien hay un parecido de familia, no mantienen el mismo nombre, como otros luchadores que apelan a llamarse Junior, o el hijo de.

El nombre es crucial en todo ser humano a la hora de definirse para sí mismo y para los demás. En las dos últimas dinastías mencionadas, el nombre del personaje separa, diferencia, y rompe ese todo que otras dinastías guardan con recelo. Como ya se ha dicho, en el caso de la lucha libre, muchas veces los luchadores cambian de nombre y de máscara hasta encontrar aquellas con las que sienten que pueden convivir y recrear; no heredan el nombre si no lo desean.

Cabe mencionar el caso de la familia Moreno, que comienza con un patriarca, Alfonso Moreno. Luego su dinastía pasó a manos de sus hijas, quienes tomaron la herencia de su padre para transformar el lugar de las mujeres en la lucha libre, ya que ellas no sólo destacaron como luchadoras excepcionales, sino que también han logrado mantener activa la Arena Azteca Budokan por más de 54 años. Son un ejemplo de mujeres empoderadas que ocupan diferentes lugares en la lucha libre para sostener un negocio familiar que es acervo de la lucha libre mexicana.



Ilustración 31. Dinastía Moreno en la Arena Budokan.

La dinastía Muñoz, surgida en Jalisco y formada por Franco Colombo, Pitbull, y Pierroth CMLL, junto a los hijos de este último (Rush, Dragon Lee, Místico Nueva Era) posee otras particularidades. Pierroth y sus hijos trabajan en la misma empresa, pero portan conceptos diferentes. Rush es un luchador rudo, que dirige el grupo de los ingobernables, Dragon Lee y Místico Nueva Era, son productos registrados de la empresa.

Esta dinastía permanece unida a fines publicitarios, pero no mantienen ni la misma estética ni el tono de comunicación con sus fans. Son una unidad diferenciada, donde cada miembro forja su propia imagen, siempre amparados bajo el nombre de la dinastía Muñoz. Existe una sinergia entre sus componentes, pero con cierta independencia en especial por parte de los hijos menores del clan.

Las dinastías son partes del micromundo de la lucha libre, donde muchos luchadores encuentran sus familias en el seno de las arenas y crían a sus hijos dentro de este universo, en el que las habilidades luchísticas son aprendidas casi al mismo momento en el que los vástagos aprenden a caminar. Innumerables dinastías en la lucha libre surgen de la unión de familias entre luchadoras y luchadores; los hijos deben elegir estilos de lucha y personajes en una gama amplia de posibilidades, e incluso pueden diferenciarse y construir sus propios personajes.

En estas dinastías la tensión entre la tradición y la innovación están presentes en un deporte-espectáculo que tiene el mismo interrogante: mantener y sostener los orígenes o buscar diferenciarse del pasado. Un ejemplo interesante de la relación entre tradición y cambio es el caso de la Nueva Generación Dinamita. Estos luchadores provienen de un origen común, de un grupo de hermanos y hermanas, y aunque sus hijos han decidido mantener la estética y el estilo de sus antecesores, en algunos casos eligieron nombres que no se asocian directamente con su ascendencia (como es el caso de Sansón, Cuatrero y Forastero).



Ilustración 32. Dos generaciones de la misma dinastía, posando con el mismo concepto.

Estos luchadores han sabido mantener viva la historia de su familia luchística, pero a su vez la estética adoptada es contemporánea y el uso que ellos hacen de las redes sociales es definitivamente distinto. En tiempos de selfies, redes sociales e instantaneidad líquida, estos herederos posmodernos transforman estas dinastías en fenómenos mediados por la tecnología.

En las dinastías se encuentran innumerables matices entre los extremos de la tradición y el cambio, tantos colores cómo es posible reconocer. Hay dinastías donde cada miembro es una especie de clon de sus familiares, dinastías en la que los hijos reformularon el concepto de sus predecesores hasta potenciar aquellos personajes de origen, como es el caso de Dr. Wagner Jr. que transformó el personaje original en una leyenda viva.

Otras buscan, en la diferencia, mantener el linaje como lo hacía Pigmalión, que mutaba para seguir siendo el mismo. En algunos linajes cada miembro juega al libre albedrío, construyendo su propia historia sobre los cimientos de un pasado que le da sostén. En todos los casos el destino de cada miembro sigue ligado a su estirpe, al apellido o a la leyenda que les dio origen.

Una frase muy popular en el dominio de la lucha libre y en la cultura mexicana es “sacar la casta”. Esta metáfora se asocia a sacar lo mejor de sí, heredado de la familia. En este sentido, las dinastías se yerguen orgullosas de un pasado que su descendencia está dispuesta a sostener y actualizar.

En los casos examinados, pertenecer a una dinastía es una ventaja y una desventaja para los luchadores. La ventaja radica en que pertenecen desde pequeños al mundo de la lucha libre y su forma de vida ya está adaptada al gimnasio y las arenas. También las dinastías poseen lazos comerciales, circuitos luchísticos y relaciones de compadrazgo que sostienen a los nuevos elementos. En contrapartida, pertenecer a una familia también puede ser vivido como un mandato difícil de sostener, por parte de los luchadores.

Uno de los principales miedos de los luchadores novatos, es no poder alcanzar en prestigio a sus padres, tíos o abuelos. En este caso la imposición familiar se torna incluso insoportable para los luchadores que prefieren abandonar los privilegios de su dinastía y comenzar carreras separados del resto. También cuando se pertenece a una dinastía se comparte con la familia, los enemigos, las rivalidades, el veto a participar en determinadas empresas y también la competencia intrafamiliar.

La construcción de las dinastías es una de las características de la lucha libre mexicana, esto es comprensible ya que la familia es uno de los pilares identitarios de la cultura vernácula, y en la lucha libre se narran historias ancladas en ancestros, nietos, abuelos y padres. ¿Qué es una dinastía en la lucha libre? Lo mismo que es una familia en la cultura mexicana: un lugar de encuentro y de fuga, un lugar de respeto y de disidencia.

4.8 Conclusiones: la construcción simbólica de la lucha libre mexicana

A lo largo de los temas desarrollados en el presente capítulo, la idea central fue argumentar cómo la lucha libre ha generado una construcción simbólica a partir de sus personajes y sus narrativas.

Un símbolo se construye como tal en el momento en que es consensuado por una comunidad. Los actores sociales que son parte de la lucha libre mexicana forman una comunidad de habla en sí misma (Hymes), y otra por la colectividad que los incluye. Los símbolos de la lucha libre se expandieron a la sociedad, en principio de la mano de la construcción de personajes que sostuvieron el ritual dramático, junto a la carga simbólica que las máscaras aportaron.

Personajes y máscaras son parte del mismo juego de sentido que construye un acto verosímil en este deporte-espectáculo. Los luchadores en sí mismos dividen su vida entre la persona y la construcción simbólica del personaje. Sus cuerpos trabajados desde el disciplinamiento son también referentes de un tipo de cuerpo mexicano, mestizo, vigorizado que tiene la facultad de ir más allá que otros cuerpos. La apariencia de estos cuerpos *docilizados* encierra dolor, y desgaste infinito; los cuerpos construyen un lugar paradójico en los espectadores y en la ciudad en general, son cuerpos a la vez deseados y siniestros.

Las mujeres y los exóticos también trabajan desde la paradoja: a lo largo de la historia de este siglo lo no aceptado y negado ha pasado a ser contemplado, admirado e incorporado a los discursos dentro y fuera de las arenas. La lucha libre, como ya se ha dicho, tiene un componente catártico indiscutible. La expresión de las emociones circula en diferentes sentidos. El luchador aprende a serlo en la medida que aguanta y controla. Aguanta el miedo y el enojo, hasta el punto de negarlos.

No es casual que Clotilde Rapaille en 2015, en su controversial libro “El verbo de las culturas”, haya sostenido que el verbo que define a los mexicanos es precisamente el aguantar. Según Rapaille: “la cultura mexicana es producto de múltiples siglos de abusos institucionales y

de frustraciones. Los mexicanos han aprendido a lidiar con el dolor... entre más puedan soportarlo, más orgullo sienten.” (p. 110).

Como primera aproximación al tema de la identidad y la lucha libre mexicana, se puede mencionar que, por ejemplo, la familia como base para la construcción de la identidad del personaje y la domesticación de las emociones (enojo y del miedo) son características que pueden encontrarse a modo de “ethos” en el resto de la cultura mexicana.

Juan Villoro, en una entrevista dice: “La pregunta sigue viva... ¿Por qué un país con tantos agravios y donde el descontento es tan manifiesto no tiene iniciativas más radicales de protesta? Es una pregunta muy fuerte, es increíble lo que aguanta el mexicano.” (Canal Formato Siete Noticias, 2017, 8m11s)

Para finalizar, Carlos Fuentes (1968) ilustra de manera magistral en *La Región más transparente* este vínculo entre mexicanidad, dolor y resistencia.

“En México no hay tragedia: todo se vuelve afrenta. Afrenta, esta sangre que me punza como filo de maguey. Afrenta, mi parálisis desenfrenada que todas las auroras tiñen de coágulos. Y mi eterno salto mortal hacia mañana. Juego, acción, fe, día a día, no sólo el día del premio o del castigo: veo mis poros oscuros y sé que me lo vedaron abajo, abajo, en el fondo del lecho del valle.” (p. 9)

5. De los símbolos a los rituales: performance cultural

Como se mencionó, la lucha libre mexicana, posee sus propios símbolos que se hacen extensivos al resto de la sociedad que la contiene. El presente capítulo trabajará en el vínculo de estos símbolos con la construcción misma de la lucha libre en las arenas, como fenómeno performativo. Como ya se ha expuesto, la fuerza simbólica de la lucha libre se da en las arenas. Como fenómeno multifacético, este deporte-espectáculo se expresa en diferentes aristas que deben ser consideradas para comprender su complejidad.

5.1 La lucha libre como trabajo

Cuando la lucha libre ingresa a México, lo hace como un deporte foráneo. En ese sentido, la admiración de los mexicanos hacia lo extranjero se transforma en un lugar de deseo. El luchador exitoso, extranjero, que visitaba México era admirado por los locales. De hecho, los primeros gimnasios en los que se practicó lucha libre se atestaban de luchadores lugareños que comenzaban a practicar el deporte como una moda. En los años 30, cuando Salvador Lutteroth profesionaliza la lucha libre mexicana, se comienza a darle paso a una nueva generación de luchadores que ya estaban preparados desde hace más de una década.

En principio, el estilo corporal asociado a la fuerza y al vigor fue atractivo para mexicanos que encontraron en el deporte una forma de modificar su fisonomía. Por otra parte, también la imagen del europeo o americano exitoso fue otro de los puntapiés para el desarrollo de la lucha libre en los gimnasios locales.

Como se ha mencionado, a partir de 1930, los empresarios comienzan a contratar luchadores mexicanos para abaratar sus costos. En este preciso momento comienzan a mezclarse en las arenas luchadores foráneos y mexicanos, y es así que los locales empezaron a buscar formas para destacar, quizás, no necesariamente a partir del tamaño físico sino también en las destrezas de la práctica luchística y las habilidades para hacer empatía con el público.

Surge, entonces, en la década del 30, una nueva profesión: la del luchador. Inaugurada por personajes como el sonorese Yaquie Joe, Antonio Rubio, Flammarión, Jorge Paiba, Porfirio Berrecil, Gabriel Urriarte y Luis de la Torre. (Monroy & Reducindo, 2017). El deseo de ascenso de las clases populares que partía de determinadas profesiones llevó a que la lucha libre sea un lugar aspiracional en los estratos socioeconómicos más desposeídos.

Los primeros luchadores encontraron en el deporte una profesión. Cabe mencionar, que siempre ha existido una tensión entre la lucha libre como trabajo o como *hobby*. Para que un luchador pueda vivir de la lucha libre debe tener un ingreso lo suficientemente importante como para mantener a su familia y poder costear los gastos relacionados con el tipo de alimentación, la actividad física necesaria y su equipo deportivo (atuendo del personaje).

En un momento de sus vidas, los luchadores deben tomar la decisión respecto a si la lucha será su oficio de tiempo completo o si será su actividad secundaria. A esta altura, hay que tener en cuenta que, debido a la itinerancia de la lucha libre, si se toma como una actividad en paralelo, el luchador no va a lograr ni desplazarse a lo largo del territorio mexicano, ni cumplir con las exigencias de tiempo que este deporte-espectáculo requiere y, como consecuencia, no será reconocido.

El luchador profesional utiliza su tiempo para entrenar lucha libre con pares, trabajar sobre la fuerza y la resistencia corporal, viajar, participar en las funciones y realizar publicidad. En pocas palabras, no posee tiempo para llevar a cabo otra actividad: la lucha libre es un trabajo de tiempo completo. En la actualidad a este trabajo se suma además el manejo de las redes sociales, que le sirven al luchador como una forma de contacto directo con su público.

Como dato anecdótico: en Tepito existe una amplia tradición de lucha libre, probablemente asociada a la posibilidad de tener un espacio bien delimitado de gimnasios destinados a la lucha libre y al boxeo, y a su vez por ser un polo comercial en el que los luchadores y sus familias han podido sostener un negocio.



Ilustración 33. Dr. Karonte trabajando en las calles de Tepito.

El trabajo del luchador incluye los viajes hacia las arenas, la elaboración de su equipo (máscaras, licras, botas, etcétera.), el despliegue deportivo en el ring, la comunicación con los aficionados, los tratamientos médicos y alimenticios asociados a la práctica y finalmente un nivel continuo de incertidumbre, relacionado con las posibles contrataciones, que por temporadas no llegan.

Si se considera de este modo, prácticamente el segundo trabajo es para mantener el de luchador y sólo aquellos que trabajan en grandes empresas pueden permitirse vivir de la lucha libre.

El trabajo del luchador es disparejo en cuanto a ingresos económicos y sufre los mismos avatares que se dan en otros deportes como el boxeo. Inicialmente, el luchador debe arreglarse con la paga que reciba. Algunos comienzan su carrera de forma gratuita, ocupando espacios de luchadores que faltan a los espectáculos. Luego desarrollan su trabajo por comida, y más adelante, los que logran pasar esa etapa, comienzan a percibir dinero.

“La bolsa” es la cantidad de dinero que acuerdan con los promotores para trabajar en los eventos. Esta cantidad de dinero, en la mayoría de las ocasiones no cubre los gastos de transporte. También puede ocurrir que el promotor no pague el total de la cantidad acordada o directamente niegue el pago.

Cuando los luchadores ascienden en su carrera, también aumentan las regalías y esto les permite un ascenso social que se expresa no sólo en su calidad de vida sino también en su imagen como luchador y la publicidad que lo acompaña.

La astucia del luchador es la que le permitirá generar un resguardo para su etapa de retiro. Un gran grupo de luchadores invierte en bienes o incluso gimnasios para el desarrollo de la lucha libre, sin embargo, este nuevo negocio sólo le permitirá sostenerse y seguir presente en ese mismo circuito.

J.A. Garfias (2012) dice a propósito de la historia de Sin Cara, uno de los personajes desarrollados por Místico:

“Sin cara es un profesionista que como muchos compatriotas se arriesgó en busca de mejores oportunidades de desarrollo en el extranjero, ya que no son pocos los luchadores mexicanos que se han quejado por los bajos salarios o por las relaciones abusivas con sus patrones en las empresas mexicanas, donde a veces no logran llegar a los acuerdos monetarios, ni las condiciones de seguridad y respeto” (p.151)

Los luchadores poseen un amplio camino de privaciones, incluso en aquellos casos donde el éxito los acompaña. Generalmente, los hijos de luchadores tienen la posibilidad de estudiar, incluso carreras universitarias, por ello, muchas veces conviven con dos profesiones si se deciden a ser luchadores como sus padres. Es el caso de *Villano V*, quien ha desarrollado tanto su carrera de luchador profesional como de ortodoncista.

Los luchadores que han conseguido ser figuras del pancracio, a partir de la época de esplendor de *Santo* y *Blue Demon*, han logrado construir un patrimonio para ascender socialmente. Luchadores anteriores a esta etapa de esplendor, no han logrado capitalizarse, como las generaciones posteriores. Respecto a este tema, uno de los luchadores entrevistados comenta lo siguiente:

Hay muchos que quieren ser luchadores con la ilusión de ser una estrella, pero la lucha es un deporte en el que se sufre, un deporte para el pueblo, un deporte para el pobre. Lo haces por pasión, hay sufrimiento cuando te lastimas con los años. (Luchador 62)

Si consideramos este deporte como un trabajo, es importante mencionar que no incluye ningún tipo de cobertura médica ni seguro de retiro. Los luchadores deben utilizar sus propios recursos para financiar tanto sus tratamientos médicos y a su vez organizar, de algún modo, ingresos para su retiro. Por este motivo, muchos luchadores comienzan a desarrollar algún tipo de negocio diferente a la lucha libre, cuando sus carreras empiezan a declinar. En este sentido dice un luchador:

A fin de cuentas, es un trabajo profesional, y el trabajo es poner en equilibrio el deporte y hacer el show. En el deporte de competencia tú luchas para ganar, en este deporte, luchas para divertir al público, a fin de cuentas, los que deciden son ellos. Hay que saber *adaptarse* si no, no te dan trabajo, pero manteniendo la esencia. (Luchador 61)

La lucha libre es un trabajo inestable que requiere inversión económica, dura un lapso limitado y genera una curva muy pronunciada entre las ganancias del comienzo, el apogeo y el proceso de retiro del luchador.

A partir del estudio que se realizó en torno al impacto de la pandemia en la población de luchadores de la Ciudad de México, la precariedad del trabajo quedó manifiesta. Un primer

hallazgo relevante que arrojó la encuesta fue que la mayoría de los luchadores tienen otro trabajo que los sustenta.

Con el cierre de las arenas, los luchadores perdieron su ingreso fundamental y los que poseían un solo trabajo, directamente perdieron el empleo. Cuando se hace referencia a precariedad, se está en presencia de ingresos que no son constantes, que varían en cada función y que no contemplan hacerse cargo de las secuelas que un accidente en el ring puede acarrear. Además, para trabajar como luchador es muy común viajar a lo largo del país en sistemas de transporte que no siempre son seguros ni confortables.

El trabajo del luchador incluye los viajes hacia las arenas, la elaboración de su equipo (máscaras, licras, botas, etcétera.), el despliegue deportivo en el ring, la comunicación con los aficionados, los tratamientos médicos y alimenticios asociados a la práctica y finalmente un nivel continuo de incertidumbre relacionado con las posibles contrataciones, que por temporadas no llegan.

Si se considera de este modo, el segundo trabajo es prácticamente para mantener el de luchador y sólo aquellos que trabajan en grandes empresas pueden permitirse vivir de la lucha libre.



Ilustración 34. En pandemia: luchador vende sus máscaras en la calle a sus fans.

Como puede observarse en la figura 34, obtenida en pleno desarrollo de la pandemia, los luchadores manufacturan sus propios productos y los venden a través de las redes socio-digitales. En el caso de los que tienen un solo empleo, al quedarse sin un ingreso constante, de forma indirecta han encontrado un sustento a través del aporte de su afición.



Ilustración 35. Kemonito y Volador Jr. vendiendo sus productos en una convivencia, 2021.

En las ilustraciones precedentes se observa un fenómeno creciente: la presentación de luchadores en diferentes espacios (convivencias), allí se sacan fotos con sus fans y venden productos con su marca. Estos espacios vienen a ocupar el lugar del trabajo perdido, y también sostienen su vigencia en apariciones esporádicas donde interactúan con sus seguidores. Esta es la salida económica que en la actualidad sustenta a luchadores profesionales que se dedican exclusivamente a la lucha libre.

A su vez, miles de familias mexicanas viven en torno a los espectáculos de lucha libre y sus arenas, ya que es necesaria la intervención de diversos aspectos para que este deporte se realice, estos pueden dividirse en el sector formal y el sector informal.

Dentro del sector formal figuran elementos como la organización de los eventos, los luchadores, los gimnasios asociados, los medios de comunicación que transforman la lucha en

un fenómeno masivo (revistas especializadas, transmisiones de radio, emisiones televisivas, diferentes formatos de streaming), así como también la elaboración de la vestimenta de los luchadores, la administración de las arenas y los productos oficiales asociados a la lucha.



Ilustración 36. Entrada Arena México, viernes de función.

Mientras que en el sector informal de la producción podemos encontrar la reventa de entradas a los espectáculos, la organización de apuestas clandestinas, la elaboración de máscaras, videos, fotografías, accesorios y otros productos no oficiales, utilizados por los espectadores dentro de la arena y llevados como recuerdo de la lucha. Por ejemplo, en los alrededores de la Arena México se pueden encontrar tianguis dedicados exclusivamente a la venta de *souvenirs*, con una oferta amplia de recuerdos y alimentos, que superan los 200 trabajadores dedicados a la venta informal.



Ilustración 37. Tianguis en la entrada de la Arena México.

5.2 La lucha libre como deporte

Existe una controversia en las Ciencias Sociales con respecto a la conceptualización de la lucha libre como un deporte. En términos antropológicos y desde una perspectiva *emic* (Pike, 1984), la lucha libre es un deporte porque los actores sociales que la conforman lo consideran de esta manera. Un luchador se considera a sí mismo un deportista de alto rendimiento. La condición física que necesita un luchador se sostiene con un trabajo continuo que, como ya se ha dicho, incluye la preparación física y la preparación luchística.

Se está en presencia de un deporte porque así lo consideran sus participantes, y cada luchador se considera, en primer lugar, un deportista. No se auto perciben como personajes, o actores que representan personajes. Se viven y se sienten como atletas que dejan su vida en las ejecuciones, que asumen el riesgo de su profesión. Lo que hacen es para ellos absolutamente real, costoso en términos físicos; no se sienten acróbatas, ni actores: son deportistas. En sus conversaciones se refieren a los atuendos con que construyen su personaje como: el equipo.

Muchos autores se interesan en recalcar el valor de la lucha libre fundamentalmente como espectáculo, pero si se atiende al estudio de la vida del luchador, éste no es solo un hábil acróbata sino también alguien que practica una disciplina que tiene sus propias reglas y técnicas corporales que lo definen.

Janine Möbius (2007), en su libro *Y detrás de la máscara...el pueblo* trabaja un capítulo en el cual considera a la lucha libre como deporte. Sostiene que al menos hacen falta tres años de entrenamiento para lograr la matrícula de luchador profesional.

Ya se ha caracterizado, en el presente trabajo, a la lucha libre como el producto del conjunto de técnicas desarrolladas por la lucha olímpica, grecorromana e intercolegial. Y si bien la lucha libre ha sido un deporte que se ha participado en las Olimpiadas (por primera vez en París, 1901), y hoy es considerada un deporte suplente por el Comité Olímpico Internacional, su

carácter espectacular la aleja de las consideraciones clásicas del deporte. Fue excluida del programa olímpico a partir de los Juegos Olímpicos de Río 2016.

Como reflexión, es importante comprender que en la actualidad la mayoría de los deportes y los eventos que estos generan, son considerados por los especialistas en Ciencias Sociales, Besnier, N. , S. Brownell & T. Carter (2018), como performances, y en ocasiones se han transformado en productos mercantiles transnacionales.

La lucha libre se organiza en torno a un reglamento generado por las comisiones locales. En términos generales, se trata de encuentros de 2 a 3 caídas sin límite de tiempo y la rendición se produce por el toque de espaldas (a ras de lona) durante 3 segundos, por la rendición de uno de los luchadores generalmente debido a algún tipo de toma, o por descalificación (por una mala práctica de un luchador, por quitarle la máscara a su adversario o por permanecer fuera del ring más de 20 segundos). Todas estas reglas son laxas en la lucha libre mexicana, incluso, muchas prohibiciones, como estrangulación directa, golpes con puño, golpes en la nuca o genitales, muchas veces son pasadas por alto por los réferis.

Dentro de la práctica de la lucha libre también está prohibida la utilización de objetos externos y algunos tipos de castigos como el martinete, pero éstos se han vuelto frecuentes en una variedad de lucha que se denomina lucha extrema, que ha surgido en el norte del país y que se aleja de lo que se considera en esta tesis como lucha libre mexicana.

Otro de los puntos que está reglado, como se ha mencionado, es el peso de los luchadores, y en el caso exclusivo de México también se incluyen las variantes mini y micro. En términos generales, los luchadores pueden dividirse en dos grupos: técnicos y rudos. Los luchadores técnicos son aquellos ágiles, que manejan los saltos aéreos y son fieles a las técnicas de “llaveos” propias de la lucha grecorromana, la lucha callejera y la lucha libre. Por su parte, los luchadores rudos pueden utilizar golpes prohibidos y alejarse del reglamento.

En cualquiera de los dos casos puede haber luchadores que varíen de bando, pasándose de uno a otro. En relación con el público, éste puede apoyar a alguno de los bandos o seguir a luchadores más por su personaje que por su estilo de lucha o su bando.

La dicotomía entre rudos y técnicos es una de las bases del género de la lucha libre. Es una metáfora construida entre el bien y el mal, que en diferentes partes del globo ha construido sus propias narrativas.

En México, esta dicotomía se ha ido modificando con el paso del tiempo:

1. Los luchadores pueden cambiar de bando (Santo en principio era un luchador rudo que luego, en concordancia con su personaje, se convirtió en técnico).
2. En las programaciones aparecen determinadas luchas donde rudos y técnicos forman parte del mismo equipo.
3. Con el advenimiento de las redes sociales, en la actualidad los luchadores cuentan con seguidores que no necesariamente se encolumnan en una de las dos facciones.
4. En contrapartida, existen clubes de fans que siguen a agrupaciones como por ejemplo Los Ingobernables, la Nueva Generación Dinamita o la Porra Guerrera.
5. Los luchadores técnicos en la actualidad también rompen las reglas, esta gran diferencia con los rudos se ha relativizado con el paso del tiempo.

En resumen, la modernidad líquida también arribó a las arenas, los límites entre rudos y técnicos hoy están desdibujados, aunque siguen siendo parte del ADN de la lucha libre, y tanto en confrontaciones como campeonatos, esta división se sostiene. Como modalidades generales, los combates pueden contar con luchas de cuartetos, tríos, duetos o bien, luchas individuales. Están organizadas generalmente en tres caídas (la tercera caída desempata las anteriores).

Todas las contiendas muestran un formato similar: las luchas comienzan en el momento de la presentación de los luchadores en una plataforma elevada, acompañados de su propia música, con su atuendo distintivo y, por supuesto, su máscara. El tiempo de presentación depende del público y del prestigio del luchador. Siempre aparecen elevados por encima del público y bajan las escaleras hasta el cuadrilátero, donde, subidos a las cuerdas del ring, reclaman el saludo de los espectadores.

Independientemente de la empresa organizadora, el último combate es siempre el que reúne a las grandes figuras del momento, que pueden incluso competir por sus máscaras o cabelleras. Todas las luchas construyen narraciones que van más allá de la misma pelea, con amistades, enemistades y rivalidades que pueden prolongarse durante años, e incluso ser heredadas de generación en generación.

Como se desarrollará más adelante, una de las características que ostenta la lucha libre mexicana es el juego simbólico entre la regla y su evasión. En este sentido, la lucha libre posee reglas no dichas sobre las reglas impuestas y quizás esta sea la cualidad por la cual muchos consideran a la lucha libre como una simulación. Es una reducción simplista de un fenómeno complejo y polifacético.

La lucha libre no simula, construye una narrativa por encima de la narrativa del deporte. Es un meta-relato que transforma el relato de origen. Se mueve en una frontera, en pliegue (en términos deleuzianos) entre la ficción y el deporte. Hace significativo un relato en el mismo momento que esquiva otro relato, lo transmuta. El deporte es la base sobre la que se desarrollan narrativas en torno a este: es el juego del juego.

El espectador no va a participar en un espectáculo en el cual los deportistas hagan lo que tengan que hacer (desarrollen las reglas de un deporte) sino todo lo contrario, la sorpresa y la diversión surge de los espacios de fuga, de divergencia, donde las reglas son violadas. Esta es la tensión básica que construye la lucha libre entre deporte y espectáculo.

5.3 La lucha libre como circo

En ocasiones, dentro de la bibliografía no académica, se discute la vinculación de la lucha libre con el circo, la maroma o el teatro. El concepto de circo tiene diferentes acepciones: el mismo término se usa para distinguir tanto el circo de la antigüedad conocido fundamentalmente por la versión romana, como el circo surgido en la edad media en el cual participaban acróbatas y malabaristas.

Con respecto a la concepción de circo, Soares (2011) considera que el circo surge en la edad media como la única forma de entretenimiento fuera del hogar que alejaba a los asistentes de la rutina impuesta entre el trabajo y el descanso.

Siempre funcionó como un espectáculo ambulante y cada vez que llegaban a un pueblo provocaba el asombro de los habitantes que no estaban acostumbrados a espectáculo alguno (Villarín García, 1979). Como contrapartida, en la misma época medieval, el circo era considerado una actividad totalmente en contra del orden establecido, por lo que era mal vista. Hacia el siglo XVI en Italia, el espectáculo se teatraliza y asume una estructura grotesca, adquiriendo vestuarios y máscaras inspirados en el carnaval (Pavis, 2011). En estos momentos se desplaza la mirada de los espectadores hacia la destreza corporal lograda con una organización coreográfica previa.

A partir del siglo XVIII, aparecen en el circo, cuerpos exóticos, grotescos y extraños para la época (Sosa, 2015). Para comienzos del siglo XIX el circo funcionaba como un teatro de variedades donde animales adiestrados, acróbatas y actores se presentaban de modo itinerante en mercados y ferias. Ya para ese momento, el circo poseía su estructura circular con arena en el centro y gradas de madera alrededor.

La arena del circo estaba asociada a la presencia de caballos que realizaban proezas dirigidas por jinetes. En esta época ya se encuentra un modelo de negocio organizado. Las carpas de lona se utilizaron para poder desmontar el circo y moverlo de una ciudad hacia la otra.

Un circo se caracteriza por una organización familiar nómada (dinastías circenses) que aprendían el oficio por medio del entrenamiento y la imitación, según lo planteado en el libro de Tait y Lavers (2020)

En la lucha libre mexicana, a diferencia de la práctica que se da en otras latitudes, existe un componente familiar importante en su constitución. La herencia de un luchador a su prole también se realiza mediante un aprendizaje por imitación, aunque no necesariamente está dado por la enseñanza directa de los padres, sino que muchos niños aprenden a partir de otros luchadores cercanos a la familia.

Con respecto a la itinerancia, los luchadores trabajan en dos modalidades: la primera está relacionada con el desarrollo de la profesión en puntos fijos como lo son las arenas que se encuentran en su territorio próximo. Por ejemplo, luchadores de la familia Reyes de Lagos de Moreno, comenzaron su carrera en Guadalajara, donde existía una arena.

La segunda modalidad describe a los luchadores que viajan por todo el territorio mexicano hacia distintas arenas o hacia eventos particulares, como por ejemplo días festivos o simplemente ferias temáticas, para realizar presentaciones en rings armados exclusivamente para la función. En este último caso, se puede asumir que estas presentaciones se realizan junto a otros espectáculos de variedades.

Otra de las características que acercan la lucha libre al circo, tiene que ver con la organización de la estructura circular rodeada de gradas. En este caso, este tipo de estructuras es común en muchos tipos de espectáculos, como en las plazas de toros, donde se busca optimizar la visibilidad del público presente desde cualquier ángulo.

Dentro de las características mencionadas, la más valiosa es la asociada a la familia como núcleo productivo, junto al aprendizaje por imitación. Pero ambas características se dan en muchos tipos de profesiones como por ejemplo los artesanos.

Ahora bien, si la comparación se extiende al circo romano, aquí aparece otro componente de la lucha libre: la participación del público. En épocas de emperadores, los eventos que se desarrollaban en los circos a lo largo del Imperio Romano tenían por función entretener al pueblo y a su vez lograr la simpatía hacia sus gobernantes. En este contexto, el pueblo tenía la potestad de decidir sobre la vida y la muerte de los gladiadores de acuerdo con las proezas realizadas en el campo de batalla.

En la lucha libre mexicana contemporánea los espectadores, en ocasiones, están abiertos a la posibilidad de decidir el resultado de un combate. El público es un público vivo que elige sus favoritos y los acompaña durante el espectáculo y desde su lugar también aprueban o desapruban el desempeño de los luchadores. En este caso, la decisión de fondo no es la vida o la muerte del luchador. Lo importante en el deporte-espectáculo mexicano es *mover* al público en el sentido clásico de la palabra: *emocionar*.

El luchador profesional busca generar en los espectadores reacciones que transforman al evento en una expresión multidimensional de gritos, risas, abucheos y aplausos. Luchadores y espectadores transforman a la lucha libre en un fenómeno vivo y cambiante. El luchador que fue insultado la semana pasada, puede ser alabado la semana próxima.

En síntesis, desde comienzos de la era cristiana, la humanidad ha buscado diferentes formas de alejarse de las prácticas asociadas al trabajo y al descanso. En distintos formatos, los espectáculos se acercaron a las comunidades.

A nivel antropológico, estos espacios de encuentro tienen en común ser un lugar de reunión y pertenencia, donde no importa el dolor, el miedo y el cansancio; se desempeñan como

un entorno seguro donde expresar emociones. Siguiendo a Herzfeld (2014) existen lugares donde la intimidad cultural se expresa. Estas son las relaciones sociales compartidas que desafían el orden impuesto por las instituciones del estado, la nación e incluso la religión, y cuyo propósito es generar una sociabilidad compartida.

5.4 La lucha libre como carnaval

Un viejo adagio español dice que en los carnavales los participantes se tapan la cara con ganas de descubrir el alma. Según González (2011) el carnaval es una intensificación de la vida en un tiempo limitado. Siguiendo a Goffman (1994), las personas se presentan con diferentes *fases* de acuerdo con el contexto; en un carnaval se elige una nueva fase, se sale de las conocidas para desarrollar un rol que no corresponde a los instituidos socialmente.

Según González (2011), “el carnaval se presenta, así como un antídoto contra el estrés y el aburrimiento; genera espacios en los cuales se presentan la diversidad y la pluralidad, se reivindican identidades y se develan las estructuras sociales” (p.19).

En el carnaval, la máscara viene a ocupar un lugar significativo. Emigh (1996) se refiere al valor de la máscara, utilizando el ejemplo de los actores del teatro balinés:

Cuando un actor sostiene una nueva máscara [...] está accediendo a la vida potencial de la máscara y buscando el lugar de encuentro entre él mismo y la vida inherente a su otredad [...] Si encuentra ese lugar de congruencia entre sus recursos físicos y espirituales y la vida potencial de la máscara, entonces se creará una amalgama viva: un personaje, una persona. Esta amalgama es, en el mejor de los casos, inestable - basada cómo debe estar en la paradoja, en la ambigüedad y la ilusión- pero, “eso” se mueve, “eso” habla, “eso” respira, “eso” es percibido -por el actor y el público- como algo que tiene una integridad orgánica. (Emigh, J. 1996, p. 275)

El carnaval también crea una falsa ilusión de uniformidad: en ese momento son todos iguales. Se puede pensar como un nuevo modo de existencia pasajero que crea una identidad embriagada de colores, música, máscaras y personajes. Este fenómeno necesita de una sobrecarga de significación donde se borra la frontera entre actor y escenario, entre el lindo y el feo, entre el bueno y el malo. Según Restrepo (1997), es una fiesta del pueblo y para el pueblo y por eso expresa los imaginarios de las comunidades donde todos son los protagonistas.

Otra de las características del carnaval es la libertad que da el anonimato y ser uno más dentro de un *communitas*, en el sentido propuesto por Víctor Turner (1980). Todos tienen la posibilidad de ser todo y nada a la vez. El carnaval crea un potencial de ser amparado en el anonimato dado por la máscara y por la multitud.

Es comprensible que se metaforice a la lucha libre como carnaval. Existen dos puntos de encuentro:

1. La máscara utilizada por el luchador e incluso por el público es un espacio polisémico que sostiene el anonimato y a su vez, libera infinitas posibilidades de ser.
2. En la lucha libre, los espectadores logran homogeneizarse, al igual que ocurre, por ejemplo, en las taquerías de la Ciudad de México. En estos espacios, los niveles socioeconómicos pasan a segundo plano, se borran temporalmente hacia un *communitas*, donde los participantes están dispuestos a expresarse y a ser protagonistas del espectáculo.

En conclusión, lucha libre y carnaval son un extracto de la vida en un tiempo corto, donde las sensaciones están magnificadas al punto de extasiar y todo corre en una realidad paralela, que, en el caso de la lucha libre, termina cuando se abandonan las arenas.

Se podría aventurar, siguiendo a Amara (2018), que la potencia colectiva de la celebración incorpora el misterio y la experiencia, como base para generar un horizonte de conocimiento y autotransformación.

5.5 La lucha libre como ritual: tiempo y espacio en la lucha libre

El concepto de ritual tiene una amplia tradición dentro de los estudios antropológicos. En 1908, Van Gennep (2008) sistematiza lo que él denomina “ritos de paso”. Éstos consisten en el cambio de estado de una persona dentro de una cultura, por ejemplo, el paso de la niñez a la adultez, el matrimonio, etcétera. En principio, la persona se separa del resto de la comunidad, luego se produce la transición entre de la forma original a una nueva y finalmente, se produce la integración de la nueva persona a su grupo.

Esta conceptualización fue la que dio origen al concepto de ritual que incluye a los rituales de paso. También Emile Durkheim (2013) trabajó el concepto de ritual en *Las formas elementales de la vida religiosa* considerando que estos se aproximan a las interpretaciones dramáticas, elaborando un mundo paralelo en donde el hombre se aleja de la realidad instituida.

En las sociedades ágrafas y contemporáneas se encuentran infinidad de rituales organizados en base a la repetición de esquemas de acción socialmente significativos. Un ritual siempre está formado por símbolos; sus propósitos siempre están asociados a restaurar un orden que por algún motivo se vio dislocado.

Según Schechner (2012) los rituales son memorias colectivas codificadas en acciones. Los rituales también ayudan a la gente a enfrentar transiciones difíciles, relaciones y jerarquías ambivalentes que perturban o exceden las normas de la vida cotidiana.

Los rituales se esgrimen como una segunda realidad diferente a la vida cotidiana, las personas asumen un *yo* diferente. En palabras del autor:

Cuando se convierten o personifican momentáneamente a otro, la gente representa acciones diferentes de las que hace ordinariamente (...) Las artes escénicas, el deporte y los juegos son lúdicos, pero con frecuencia hacen uso de los procedimientos del ritual. (Schechner, 2012, p. 95)

Existen rituales ajenos a la vida religiosa, como se acaba de mencionar. Estos suelen estar asociados con las ceremonias del estado, la vida cotidiana, el deporte. Según Schechner (2012), Los rituales y la ritualización tienen 4 perspectivas diferentes de abordaje:

1. Las estructuras: son las formas en la que se presenta cómo se utiliza el espacio, quién ejecuta y cómo son ejecutados.
2. Las funciones: estudian las finalidades de los rituales para los grupos, las culturas y los individuos.
3. Los procesos: se refiere a las dinámicas subyacentes que impulsan los rituales, las formas en que los rituales se significan y provocan cambios.
4. Las experiencias: están relacionadas con los sentimientos y emociones desplegadas en el proceso ritual.

Dentro del concepto de ritual como interpretación se sitúan también la mirada de Victor Turner (1988), que reconfigura lo trabajado por Arnold Van Gennep. Trabaja desde una perspectiva procesual, y retoma las fases que pasarían a denominarse como preliminar, liminar y *posliminar*.

La fase más importante es la liminar ya que es un período en que una persona no es ni esto ni aquello en cuanto a categorías sociales o identidades personales. Turner dice al respecto de esta fase del proceso ritual:

“Las entidades liminares no están ni aquí ni allá, están en medio de las posiciones asignadas y reguladas por la ley, la costumbre, la convención y el ceremonial. De

esta forma sus atributos ambiguos e indeterminados son expresados por una rica variedad de símbolos en las numerosas sociedades que ritualizan las transiciones sociales y culturales”. (Turner, V. 1988, p. 95).

Turner, en su última obra *Anthropology of performance (1988)* asume que hay una diferencia entre las culturas tradicionales y las culturas modernas. Con la industrialización y la división del trabajo muchas de las funciones rituales fueron desarrolladas por las artes, el entretenimiento y las actividades recreativas.

Turner usó el concepto *liminoide* para describir tipos de acción simbólica semejantes al ritual, pero presentes en actividades de esparcimiento que son como el ritual. Lo liminoide incluye todos los diversos tipos de arte y entretenimiento popular y su diferencia radica en que son voluntarias y no obligatorias como es el caso de los rituales tradicionales.

Victor Turner (1988) indica que en un estado liminoide, las personas están eximidas de las exigencias de la vida cotidiana. Esta liberación fue denominada *antiestructura* y la experiencia de camaradería ritual se denomina *communitas (comunidad no estructurada -en la que las personas son iguales- que les permite vivenciar una experiencia común)*. En el momento de *communitas* no sólo hay abolición de estatus, si no una vinculación directa entre todos los participantes. Dice Turner en *Dramas, Fields and Metaphors (1974)*:

La *communitas* no fusiona las identidades, la libera de la conformidad a las normas generales, aunque esto es necesariamente una condición pasajera si la sociedad debe continuar funcionando de modo ordenado”. (Turner, V. 1974, p.45-48).

5.5.1 Tiempo ritual

Richard Schechner (2012) retoma los conceptos centrales de Turner. Desde su mirada, los rituales se llevan a cabo en lugares especiales, con frecuencia reclusos, donde el propio acto de

entrar en el sitio “sagrado” tiene una repercusión en los participantes. También sostiene que los espacios seculares pueden transformarse temporalmente en lugares especiales para el desarrollo de una acción ritual. En sus términos:

Los rituales liminoides causan un cambio temporal - a veces nada más que una breve experiencia de *communitas* o la representación durante varias horas de un papel-: son transportes. En un transporte uno entra en experiencia, es “conmovido” o “tocado” para luego ser soltado más o menos en el punto en el que entró. (Schechner, 2012, p. 123)

Siguiendo a la Doctora Guadalupe Valencia (2007), el espacio y el tiempo son dimensiones sociales, no solo marcos contextuales para entender los fenómenos humanos. Los tiempos sociales se organizan en ritmos que afectan tanto a la permanencia como al cambio. En este sentido, el tiempo social siempre está dotado de significación.

La autora diferencia dos tipos de tiempo: *Cronos* es el tiempo asociado a la sucesión, a la homogeneidad que se puede medir y cuantificar; y *Kairós* es el tiempo cualitativo, de duración inestable, asociado a la discontinuidad. En esta concepción el tiempo está ligado a los ritmos sociales, los pulsos de un grupo humano, como un evento, o un ritual.

Valencia dice al respecto:

Entiendo por ritmo el conjunto de los rasgos típicamente temporales que exhiben dichas realidades cuando son vistas en su proceso mismo de constitución. En tal sentido, el ritmo atañe tanto a la permanencia como al cambio, y tanto a la secuencia cronológica de los fenómenos sociohistóricos — y a su ubicación en un marco temporal socialmente delimitado— como a la

coexistencia de tiempos, a la simultaneidad que permite hablar de la densidad e intensidad de los estratos temporales. (Valencia, G., 2007, página 49).

En este sentido, la intensidad también está asociada a las formas donde el tiempo se vive de una manera alterna y particular para un grupo humano específico.

Dice Edward Hall (1983) hablando del tiempo como experiencia:

[...] Los procesos de sincronización interaccional o de enganche y “arrastre” se establecen entre miembros o grupos de culturas diferentes no solamente cuando los ritmos de estas personas son sincrónicos, sino cuando los interlocutores aceleran o ralentizan simultáneamente sobre el curso de una misma secuencia (...). Una cultura desarrolla ritmos de los cuales una sola generación no podrá percibir nada más que una parte; en estos casos hay personas que no entenderán jamás las sinfonías silenciosas en su completitud. (Hall, E., 1983, p.137)

En los rituales no sólo es importante el espacio de acción, que se torna un lugar sagrado en el momento en que éstos se desarrollan, sino también el tiempo en el cual se lleva a cabo el ritual. Este es un tiempo con sus propios ritmos, un tiempo significativo (*kairós*), separado del Cronos habitual, homogéneo y continuo.

5.5.2 Drama social

Victor Turner (1974) desarrolló el concepto de drama social, y allí sostiene que el conflicto humano se dirime en diferentes tipos de rituales: el drama es entendido como una actualización cultural específica. De este modelo es importante reconocer que en la fase de cualquier acción reparadora social aparece el ritual como una recombinación de configuraciones culturales familiares.

Todo drama social, según el autor, tiene un correlato en una representación estética. Los seres humanos aprenden a partir de la experiencia y la experiencia es sensorial y emotiva. Cada grupo humano busca transformar las experiencias vividas en experiencias estéticas para verlas, encarnarlas, sufrirlas desde un meta-lugar; un sufrimiento de segundo orden. Turner asegura que mucho de ese arte se transforma en entretenimiento.

¿La lucha libre puede entenderse como un ritual? En principio la respuesta es negativa ya que este deporte-espectáculo no fue concebido para sortear ambivalencias que perturban el orden social. Su principal propósito ha sido entretener, emocionar, a través de la forma de representación de situaciones sociales (algunas de las cuales pueden ser conflictivas).

En conclusión, si bien la lucha libre posee algunas características del ritual como la repetición de secuencias, la creación de un ritmo y la consideración de que las acciones desarrolladas por los participantes tienen una fuerte estructura simbólica que se organiza en un ritmo particular, no se puede considerar homologable al concepto desarrollado por Van Gennep y Victor Turner.

Un punto importante que es valioso retomar para el estudio de la lucha libre es la construcción de un tiempo paralelo en el cual todos los participantes de la interacción forman parte de un *communitas* como en el caso del carnaval.

La lucha libre no busca intrínsecamente el desarrollo de un cambio social, pero sí transforma en drama momentos sociales de la cultura mexicana como, por ejemplo: el lugar de género, el abuso de poder, la ruptura de reglas, entre otros. La lucha libre construye sus narrativas como un drama social en clave de entretenimiento.

5.6 La lucha libre como performance

Como ya se ha mencionado en el presente trabajo, las performances se instauran como actos vitales de transferencia, que transmiten conocimiento social, memoria, y sentido de identidad a través de acciones que se repiten construyendo sentidos sociales.

Schechner (2012) habla del lugar de la lucha libre dentro del campo de la performance, y sostiene que los aficionados de esta práctica conocen a sus héroes y villanos, pueden narrar historias dentro del deporte y reaccionan de acuerdo con convicciones y tradiciones aceptadas en este mundo particular. En todo caso se trata de escenificar valores de una cultura particular.

Lo que es válido para explicar la lucha libre, lo es también para las artes escénicas, las manifestaciones políticas, los papeles de la vida cotidiana y todas las demás actitudes representacionales. Para el autor, la lucha libre en sí misma construye un género dramático particular. Según los desarrollos del presente trabajo, la lucha libre mexicana se considera un estilo dentro de este género performativo.

En la lucha libre mexicana, parte de la performance puede analizarse desde el lugar de los luchadores que ejecutan esquemas ensayados previamente y que una vez que son expuestos en el ring van cambiando de tono, intensidad y vitalidad, conforme a la inclusión de los espectadores que intervienen lo ya intervenido. En un acto performativo el comienzo de una secuencia no necesariamente determina el final de ésta.

Bajo esta perspectiva, la lucha libre construye verosimilitud con base en dos grandes parámetros: por un lado, está la simulación consensuada entre luchadores entre sí, y por el otro, la relación entre luchadores y espectadores que son cómplices. Junto a esto, el público que asiste siente que participa activamente y que puede contribuir a decidir el resultado por medio de sus gritos de apoyo a unos y de repudio a otros.

Puede entenderse a las Arenas, como un ámbito propicio para comunicarse con otros, gritar, insultar, alabar a ídolos, etc. Es un ambiente donde son lícitas estas acciones. Aquí se está en presencia de una puesta en escena compartida entre los participantes de la lucha y el público presente.

La lucha libre mexicana tiene la particularidad de hacer resonar todo lo que allí adentro se encuentra. Es un vaivén continuo que va del ritual al espectáculo y viceversa. En palabras de Barthes, el espectador está a la espera de la explosión momentánea de determinadas pasiones, logrando así una conjunción de sentidos yuxtapuestos:

Se trata pues de una verdadera comedia humana, donde los matices más sociales de la pasión (fatuidad, derecho, crueldad refinada, sentido del desquite) encuentran siempre felizmente el signo más claro que pueda encarnarlos, expresarlos y llevarlos triunfalmente hasta los confines de la sala. (Barthes, 1980, p. 17).

Participar en este tipo de performance implica desubicarse para reencontrarse en un mundo simbólico recreado en un lapso determinado. La audiencia es llevada a asumir roles diferentes de los que habitualmente desempeña en la vida cotidiana; se aleja de su rol social. No sólo los luchadores cambian su rostro, también lo hacen los espectadores, el público es más libre para explorar un repertorio diferente de roles sociales, de expresar sus emociones, de llorar, insultar, gritar, burlar y sentenciar.

La lucha libre funciona a modo de metáfora de las relaciones sociales cotidianas, en el sentido que recrea, exagera, y hace explícitas situaciones cotidianas antes ocultas. Transforma y deconstruye signos y situaciones sociales de modo tal que en el mismo momento de actualizarlos los está poniendo en circulación en una trama mayor de sentidos sociales.

A la vez, estos eventos tienen una alta dosis de catarsis y liberación de tonalidades afectivas por parte del público, que al aceptar un contrato implícito, es juez y parte de lo que ve. Esta práctica comenzó en el siglo pasado y sigue siendo eficaz a nivel simbólico porque su

estructura se sustenta en un grupo de luchadores que juegan roles arquetípicos, fantásticos y cotidianos junto a sus espectadores, quienes transforman esos discursos, los apropian, repelen y los modifican en un diálogo continuo.

Como dice Mobius (2007), tanto luchadores como espectadores expresan vivencias asociadas a la liberación de emociones, una sensación de limpieza y una posterior liberación de tensiones, que la autora denomina “catarsis”.

Csikszentmihalyi (2010) trabaja un concepto propio que es el del *flow*. En esta instancia, luchador y público son parte de un mismo fenómeno y particularmente no hay distancias ni diferencias en el hacer ni el sentir. Para este autor, en el momento en que un *surfer* no distingue su cuerpo de la ola y de la tabla, se encuentra en un proceso de flow. Este fluir es lo que construye espacios de comunidad dentro de la lucha libre donde ninguno de los componentes cobra sentido en sí mismo, ajeno a los demás, y donde, además, las emociones relacionadas con este estado tienen que ver con el sentido de ser parte de algo más grande, incluso algo sagrado. En el lapso en que la polifonía de acciones y emociones se cruzan en una melodía, es el preciso momento en donde todo puede pasar y nada puede pasar. Como ya se ha dicho, el tiempo cambia de ritmo y de velocidad. Es un tiempo ritual.

A diferencia de Möbius, se entiende este momento particular que puede darse en espectáculos de lucha libre como un momento más de comunión que de catarsis, más de encuentro que de violencia, más de *communitas* que de *liminalidad*. La vivencia de flow aparece no por la cercanía ni por una identidad de clase de los espectadores (cada día más diversos), sino por un tipo de conexión en donde se forma un todo indiferenciado: todos son parte del mismo ritual. Ese ritual se vuelve sagrado en el mismo momento en el que se diluyen las distancias. (Csikszentmihalyi, 2010)

Eliade, sostiene que se requiere de un espacio para que se organice lo sagrado, un espacio necesario para que el caos se convierta en cosmos: la eterna lucha entre el bien y el mal se dirime.

Los espectadores de las performances son instigados a conversar consigo mismos y a dar su veredicto sobre las relaciones de poder y dominación, o sobre problemas no resueltos en una sociedad en busca de respuesta. Siguiendo a Patrice Pavis (2011), en la actualidad el análisis de espectáculos desde una visión antropológica debe ampliarse a otros fenómenos más allá del teatro, ya que responden a contextos culturales más amplios:

Este contexto no solamente comprende la preparación del espectáculo, y las reacciones del público implicado, sino que incluye también el conjunto de las prácticas socioculturales que “transportan” al espectáculo. (Pavis, 2011, p 27).

Con respecto a los espectadores, Guzmán Wolfffer (2017) argumenta que no sólo son los luchadores los que usan prendas especiales, los espectadores, al igual que con otros deportes pueden ir ataviados con máscaras, playeras que ya no representan a equipos, sino a luchadores o a dinastías o grupos.

El público no es ni una masa ni individuos; es un emergente de una relación social compleja (performance) que también es un emergente contingente. En el mismo espectáculo puede haber reacciones contrapuestas alejadas de la lógica, del bien o el mal, rudos o técnicos.

El público no solo es reactivo ante el espectáculo, sino que hay un espectáculo en sí mismo en el público. En la ciudad de México se festejan los chistes, los gritos de otros espectadores. La burla, el reclamo, la comida, y la bebida son los puntos en común de estos públicos, para nada pasivos y estáticos.

Ya se ha mencionado que la lucha libre va más allá de lo que se considera un deporte, al cual trasciende desde su narrativa. Soto Ramírez (2009), sostiene que el amor por la transgresión es la paradoja de base que sostiene la lucha libre mexicana: el espectáculo de la lucha libre se basa en violentar las reglas. A cada momento tanto el público como los espectadores saltan las reglas, bajan del ring, golpean de varios a un adversario; incluso los árbitros, que son los encargados de sostener las normas, también las infringen, por ejemplo, en la velocidad con la

que cuentan. El Comisionado de lucha libre, cuando está presente en las arenas, tampoco interviene en el caso que se abandonen las reglas del deporte.

Guzmán Wolfffer (2017) Sostiene:

Una parte de la esencia del mexicano colonizado, insurrecto ante las fuerzas históricamente superiores, es el ingenio para eludir los límites impuestos por la colonia, por el dictador, por los políticos abusivos, por unas leyes que no representan la realidad nacional. En parte por eso es atractivo el chiste: muestra que las reglas se pueden romper continuamente y divertirse en el acto. Dentro de la variedad amplísima del mexicano “chingar”, La lucha libre evidencia que el término puede entenderse como “ganar la competencia”, “eludir las reglas” o “torcerse en beneficio propio”. (2017, p.102-103)

Para finalizar, cabe mencionar que Schechner acuñó el término de *trasnformances* para aquellos tipos de performance asociados a lo que Victor Turner denominó dramas sociales. Se puede considerar el término de transformances o recurrir a la propuesta de Janine Möbius que retoma el término de performance cultural generado por Milton Singer en 1959, que se define como los actos de escenificación de una cultura sobre sí misma que puede ser observado incluso por otros grupos culturales.

Si bien este concepto es válido en el caso de la lucha libre, no alcanza a cubrir la complejidad del fenómeno arriba descrito. Sólo hace referencia al hecho que una cultura es capaz de pensarse y representarse a sí misma, lo cual es un punto de partida fundamental, al que debería agregarse otra serie de características arriba descritas que son aplicables a la lucha libre. A saber:

- Busca resultados (entretener, por ejemplo).
- Posee ritmos propios y un tiempo cualitativo.
- Los participantes trascienden en los otros (*communitas*).
- Se genera una realidad colectiva particular en un espacio delimitado.

- Los participantes comparten una comunidad de habla y de acción.
- Es un espacio expresivo y catártico.
- Es un proceso activo en continua transformación en un tiempo limitado.
- Está inserto en procesos identitarios mayores que dialogan y se reformulan en el devenir de la acción.

5.7 Conclusiones: lucha libre como proceso cultural

En este capítulo se han esbozado las principales formas de encasillar la lucha libre en diferentes dominios. Cada uno de estos campos han sido revisitados con el fin de entender que contribuyen tanto a la comprensión de la lucha libre como a la de los fenómenos polifacéticos.

Cada uno de estos campos poseen características comunes a la lucha libre. El lugar del deporte se sostiene ya que es la forma en que los mismos actores sociales se autodefinen. Y también porque constituye un campo en el sentido Bourdieuano, ya que es un espacio relacional que genera su propio habitus. En las prácticas cotidianas que hacen a un luchador se encuentran todas aquellas actividades relacionadas con el deporte (portar equipo deportivo, asistir a diario a gimnasios, desarrollar un tipo de postura corporal en la cotidianeidad, etc.).

Con respecto a las características circenses, la lucha libre solo se vincula con el concepto de *dinastías*, aunque de forma diferente en cuanto a los patrones de herencia y aprendizaje. Por otra parte, el carnaval se relaciona, ya no con el luchador exclusivamente, sino con el lugar que ocupan los espectadores en el mismo espectáculo.

Finalmente en relación con los desarrollos asociados a performance y ritual, el concepto de *transformance* propuesto por Schechner parece, hasta el momento, ser el más indicado para describir una performance que por sus características se encuentra más cercana a un ritual que a un espectáculo: la lucha libre genera un vínculo trascendente entre los participantes, se desenvuelve en un tiempo particular diferente al cotidiano y los espectadores

son partícipes de un proceso de creación colectiva en el cual deciden creer que lo que ocurre es verdadero.

Con respecto al valor de la lucha libre mexicana como performance cabe aclarar que este es otro punto de inflexión con la lucha libre en otras latitudes. En especial, en la lucha libre estadounidense la bibliografía trabaja sobre la construcción narrativa del entretenimiento, pero no es un entretenimiento asociado al ritual, sino a la conservación de los relatos circulantes en la sociedad norteamericana. La performance se utiliza en la acepción más común del término: la representación y su propósito único es el entretenimiento.

Probablemente la lucha libre mexicana comenzó como una representación y con el tiempo sumó dramatismo, del modo en que Víctor Turner asocia la posibilidad de identificación y cambio cultural. La lucha libre sumó al mero entretenimiento, sentidos sociales quizás asociados a un realismo mágico donde hombre y personaje se funden en un luchador.

6. De la performance a la construcción de identidades

6.1 Los espectadores

Los espectadores, como se ha mencionado, son una parte fundamental de la lucha libre mexicana, en principio como eje de la performance, y además como sostén económico al comprar entradas, productos, consumir programas de tv, y seguir el fenómeno a través de medios socio-digitales.

Gran parte del trabajo realizado en la encuesta a habitantes de la Ciudad de México sirve para nutrir este apartado. Como ya se ha dicho, los resultados cuentan con representatividad ya que la muestra es amplia y ha superado los requerimientos estadísticos.

Cabe destacar que, de los encuestados, sólo un 16.6% no ha asistido en algún momento de su vida a la lucha libre ni la sigue por otros medios. Esto en principio permite asumir que los habitantes de la ciudad mantienen un contacto cercano con la lucha libre.

Otro punto relevante tiene que ver con la distribución de las edades: las personas que contestaron la encuesta están divididas en tres segmentos (menores de 25 años, entre 25 y 45 años y más de 46 años). En el recuento final, los tres grupos quedaron proporcionados, con lo cual, la encuesta arroja resultados más o menos homogéneos para los tres segmentos.

Con respecto a los espectadores; éstos consideran a la lucha libre principalmente como una forma de vida, como un deporte nacional que representa la cultura mexicana, por ejemplo, uno de los encuestados señaló que: “podría decir que [la lucha libre] es un deporte, ya que las personas tienen una preparación, al mismo tiempo, este deporte está estrechamente relacionado con la cultura popular del país.” (Encuestado 254).

En la mayoría de las respuestas se observa la importancia de la lucha libre asociada a las prácticas culturales locales, con opiniones como la siguiente:

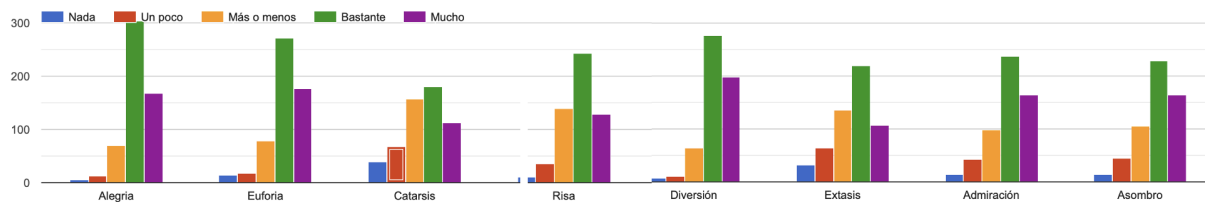


Ilustración 40. Encuesta. Nivel de emociones positivas experimentadas por los espectadores de la lucha libre.

La ilustración precedente nos permite inferir que la lucha libre es una performance que busca generar emociones principalmente positivas, si lo comparamos con el siguiente cuadro que mide las emociones negativas.

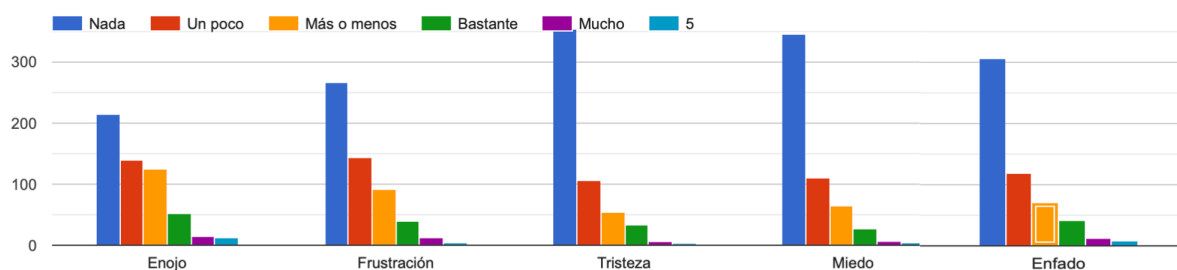


Ilustración 41. Encuesta. Nivel de emociones negativas experimentadas por los espectadores de lucha libre.

En el caso de las emociones negativas que experimentan los aficionados que acuden a las arenas, se encontraron predominantes: enojo, frustración y tristeza.

Sin embargo, es notorio que predominó entre los encuestados que respondieron que no sentían ningún nivel de cada emoción negativa. Un claro contraste con las emociones positivas, donde el nivel nulo fue muy escaso. Vale aclarar que catarsis no se relaciona exclusivamente con emociones negativas, sino por el contrario se asocia a un abanico de emociones cercanas a la alegría y la euforia.

A partir de lo expuesto se puede concluir que los espectadores son quienes llevan adelante la performance en el sentido de que, a partir de sus emociones, constituyen un todo junto con los

luchadores con características de ritual. Las acciones arriba del ring se vuelven significantes, en tanto el público las distingue como tales. La performance vive en torno a las emociones de los aficionados.

¿Quiénes son aficionados? Se preguntó en la encuesta acerca de sus primeros contactos con la lucha libre y el proceso para considerarse aficionados.

La mayoría de los primeros contactos se dieron en la infancia, a través de los medios masivos como la televisión y cine fundamentalmente: las películas de Santo y las transmisiones televisadas de los encuentros luchísticos los domingos. El contacto también se dio a través de muñecos, cómics y máscaras, pero fundamentalmente, los niños que fueron llevados por sus padres a las arenas continuaron con la tradición en la actualidad. La lucha libre es un modo de vida heredado que es construido a través de historias individuales, familiares y colectivas.

En la presente encuesta también se indaga acerca de los tipos de aficionados que se pueden encontrar y la sorpresa mayor fue que el 22% de los aficionados jamás visitaron una arena, ya que su contacto se realiza a través de medios de comunicación masiva. Esta población abarca hombres y mujeres fundamentalmente situados en la franja de menos de 25/30 años de edad. Surge un nuevo aficionado que vive la lucha libre pero no la performance y que dialoga a través de las redes.

En resumen, los aficionados de la lucha libre en principio comienzan su predilección en la primera infancia, tanto en mujeres como hombres, mediante procesos de socialización primaria (familia), y secundaria (escuelas, amigos).

Claramente, el despliegue emocional está en el centro de la performance. Si bien las tonalidades emocionales se despliegan en múltiples sentidos, las expresiones asociadas a la risa la alegría y la euforia son las que priman. La interacción de los espectadores se expresa por medio de las expresiones emocionales. El ritmo de la performance está dado por el emocionar de

aquellos que participan (incluyendo a los luchadores) que se hace evidente en el análisis de los sonogramas, ya que los espectadores son los que organizan el tiempo ritual.

6.2 Las arenas de lucha libre

Una de las particularidades de la lucha libre mexicana está asociada a la presencia de espacios específicos para el desarrollo de las funciones de lucha libre. Estos recintos tuvieron su origen en la década del 30 con el primer espacio desarrollado por Salvador Lutteroth en la Ciudad de México. Como ya se ha mencionado, los primeros recintos que se utilizaron para las funciones de lucha libre fueron teatros y espacios al aire libre que fungieron como arenas.

La lucha libre se profesionaliza de la mano de empresas que apostaron al desarrollo de arenas específicas para dicho deporte. En la Ciudad de México han acompañado el desarrollo de la misma ciudad. En momentos de expansión económica, las arenas se han multiplicado a lo largo de la ciudad y en momentos de crisis, como lo fue el sismo de 1985 muchas cerraron sus puertas.

En la actualidad, encontramos dentro de la Ciudad de México 3 arenas importantes: la Arena México, ubicada en la colonia Doctores, la Arena Coliseo en el barrio de La Lagunilla (en el Centro Histórico) y finalmente la Arena Tepito que se encuentra en el legendario barrio que lleva el mismo nombre. Las tres se encuentran en la alcaldía Cuauhtémoc, que es la más grande y populosa de la Ciudad, y son accesibles a poblaciones urbanas.

Cada arena posee sus particularidades en la organización espacial: las formas de acceso, la distancia de los espectadores con el ring, los horarios de las funciones, el tipo de acústica, etc., generan un vínculo distinto del espectador dentro de la performance. Por ejemplo, la arena Tepito tiene la particularidad de presentar sus funciones el lunes en la noche porque la gente del barrio descansa de su actividad comercial al día siguiente. Es una arena pequeña, con balcones donde

la gente puede observar las luchas de pie. El contacto entre la gente es directo y se conoce como una arena para entendidos, donde el turismo no llega.

La Arena Coliseo fue fundada en 1934 por la entonces Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL). Tiene una capacidad aproximada de 6750 espectadores. Es una de las más antiguas de la ciudad y es conocida como el *embudo*, debido a su estructura característica. Además, es el recinto más antiguo en el mundo dedicado a la lucha libre. Uno de los encuentros memorables de su historia fue la lucha de apuesta de Máscara contra Máscara entre El Santo y Black Shadow, que ocurrió el 7 de octubre de 1952.

La Arena México, también conocida como la catedral de la lucha libre, fue inaugurada en 1956, también por Salvador Lutteroth. Se utilizó como recinto para los Juegos Olímpicos de 1968. Inicialmente fue denominada arena modelo y era un espacio de usos múltiples que albergó la práctica del boxeo entre 1910 y 1920. Recién en 1953 Salvador Lutteroth utilizó el espacio para albergar espectáculos de lucha libre. En 1954 se comenzó la construcción de la Arena México con el objetivo de ser la arena más importante dedicada a la lucha libre en el mundo. Tiene una capacidad de 16500 espectadores y una superficie de 11,000 m². Allí se realizaron los máximos torneos de apuestas en los cuales pasaron grandes luchadores como Cien Caras, Rayo de Jalisco, el mismo Santo, Espanto, Perro Aguayo y también fue testigo del surgimiento de nuevos luchadores como Místico, Volador Jr., etcétera.

Esta arena, debido a su imponente estructura, ha expandido y perfeccionado la lucha libre como espectáculo sumando luces, sonido, pantallas y una escalera a modo de escenario por donde son presentados los luchadores. En la actualidad existe una valla que separa las sillas de los espectadores del espacio del ring, aunque aún así, el trato con los luchadores sigue siendo directo.

Fuera de la ciudad existen arenas que vale la pena mencionar y que también tienen un vínculo estrecho con el público, especialmente debido a sus tamaños más restringidos que posibilitan el contacto más directo. Por otra parte, tanto estas arenas como las arenas de la Ciudad

de México son parte de un mismo circuito, es decir, los habitantes de la Ciudad de México, aficionados a las luchas visitan estas Arenas tanto como la población conurbada se acerca a los lugares de combate de la ciudad para disfrutar de los espectáculos. Igualmente, cabe aclarar que las arenas locales tienen un público más o menos estable que lo frecuenta debido a la cercanía con sus hogares. A más pequeñas son las arenas, menos visitas extranjeras reciben.

Entre las Arenas más importantes se pueden mencionar son [1]:

Arena	Ubicación	Apertura	Capacidad aproximada
Naucalpan	Naucalpan	1977	2mil 500 personas
López Mateos	Tlalnepantla (EDOMEX)	1967	2 mil
Coliseo Coacalco	Coacalco (EDOMEX)	1997	900 personas
Azteca Budokan	Nezahualcóyotl (EDOMEX)	1961	1mil 500 personas
Neza	Nezahualcóyotl (EDOMEX)	1967	1 mil personas
San Juan Pantitlán	Nezahualcóyotl (EDOMEX)	1956	3 mil personas

Cada arena genera un espacio particular de significación social. Están ubicadas en la periferia de la Ciudad de México y funcionan como espacios de encuentro y entretenimiento a la mano de los espectadores.

Son verdaderos territorios, entendidos como espacios de pertenencia e inclusión. Los vecinos de cada una de estas arenas viven sus historias como propias.

Yo vivo a tres calles de esta Gran Arena, cuando tenía entre 7 y 10 años iba con mi Papá. Actualmente tengo 28 años, casi siempre se presentaba la triple A, vi luchar al vampiro, el Gran Kamala, a los espectros, los payasos, grandes carteles, incluso me tomé una foto con mascara sagrada y cuando se rompió la 3a cuerda del ring cuando el Primer Psicosis hacia movimientos de calentamiento, el cayo fuera y la gente se burló de èl, ¡jeje!
(Espectador, 28 años)

En términos generales, los barrios giraban en torno a los espectáculos desarrollados en las arenas. La historia del barrio o colonia es también la historia de sus arenas, las cuales funcionaron como espacios de socialización, y como en el resto de las arenas en la ciudad, dan paso al performance, donde público y luchadores interactúan entre sí.

Como ya se ha mencionado, cada arena tiene una estructura particular que organiza la forma de interacción entre luchadores y espectadores, entre espectadores entre sí; una forma de observar el espectáculo, una acústica particular que generan lugares de interacción específicos en el sentido propuesto por Marc Augé (1996). Cada arena tiene su identidad y su historia. Cada recinto tiene una forma particular de vivir la lucha libre, un ritmo particular que construye un espacio de identidad e identificación.

De hecho, los luchadores suelen siempre preferir luchar en determinadas arenas. Si bien la Arena México es la más deseada, todas tienen su propio público y su propia forma de reaccionar ante el espectáculo.

La Arena México impone, es el monstruo de las mil cabezas, se impone por lo espectacular que se ve el gallinero como chiquito y la Coliseo lo espectacular es que tienes a la gente a dos metros y prendes bonito, es más acogedor y haces que la gente grite más todavía, se tense. (Luchador 64)

Incluso las prácticas escénicas cambian de un entorno al otro; las posibilidades del espacio permiten el desarrollo de habilidades tanto histriónicas como físicas. Por ejemplo, en las arenas más grandes el tipo de práctica corporal debe ser visible a más distancia mientras que en los recintos más pequeños, los luchadores trabajan con su voz, incluso micro expresiones faciales que en otros lugares pasarían desapercibidos.

6.3 La lucha libre como industria cultura y creativa

En la tesis se ha trabajado el lugar de la lucha libre dentro de los procesos desarrollados en las culturas populares mexicanas, asimismo, como ya se ha expresado la lucha libre no sólo es seguida por una población específica o un determinado nivel socioeconómico, sino que cruza diferentes estratos sociales y culturales. El término cultura popular no alcanza para describir la masividad de la lucha libre mexicana.

Desde su mismo nacimiento, la lucha libre mexicana ha estado vinculada a diferentes formas de comunicación. En principio los medios gráficos y la radio fueron su soporte fundamental tanto para publicidad como para acompañar los sucesos que en ella acaecían. Las grandes contiendas de Santo han sido seguidas por miles de radioescuchas: cuando las arenas estaban colmadas de gente, era común que las luchas más famosas de la época se transmitieran en simultáneo por la radio.

Entre la década del `50 y `60 se suman otras formas de comunicación como las historietas, las fotonovelas y la misma televisión que fueron transformando a lucha libre en un claro producto de consumo masivo.

Siguiendo a Néstor García Canclini (2012), el consumo cultural es parte de una industria cultural que otorga un valor simbólico a lo percibido. Cuando un producto que tiene un valor simbólico asociado a características culturales sale al mercado, se trata de un consumo cultural. La lucha libre ha generado desde sus orígenes una serie de productos asociados a su simbología particular, la venta de muñecos, comics y máscaras. También está presente en la época de oro del cine mexicano a través de películas de luchadores con una estética propia que desarrolló un centenar de filmes que son consumidos hasta la actualidad. Estos nuevos héroes surgidos del ring crecieron a la sombra de los cómics, la prensa escrita, la radio, la televisión y ahora el cine. A finales del siglo pasado, la lucha libre ya ocupaba distintos medios y formatos que sumaron los videoclips, las telenovelas, e incluso distintos tipos de reality shows. Los videojuegos también estuvieron presentes a partir de la creación del producto generado en 2010 en asociación con AAA denominado *Héroes del ring*.

Jeffcutt & Pratt (2002) conciben las industrias culturales como bienes simbólicos estandarizados. Simbólico en el sentido de que representan o significan para alguien más allá de los que producen estas formas (objetos, acciones, expresiones), mediante la reproducción técnica de artefactos y tecnologías que generan obras a manera de copias que poseen un valor de exhibición, creadas y consumidas gracias a la exposición y la publicidad (Horkheimer, M. & T. Adorno, 1994).

Las industrias culturales conllevan por ende consumos culturales definidos que se encuentran combinados con prácticas de apropiación de productos centrados en hibridaciones amalgamas y reapropiaciones de productos culturales (García Canclini, 1989).

José Ángel Garfias agrega complejidad a esta noción:

“El verdadero éxito de cualquier contenido de industria cultural es lograr un grado de aceptación y reconocimiento entre los seguidores, que estos sean asiduos consumidores del producto de la compañía productora de bienes simbólicos, es decir el fenómeno del *fan*” (p.17)

La industria cultural es generadora de fans, en la lucha libre se los conoce como aficionados.

El concepto de industria creativa, subsidiario de las industrias culturales, surge en 1998 en Inglaterra como una noción que fue incorporada por el *Department of Culture, Media and Sport*. Blythe (2001) define la industria creativa como: las actividades que tienen su origen en la creatividad, la habilidad y el talento individuales y que tienen un potencial de riqueza y creación de empleo a través de la generación y explotación de propiedad intelectual.

Las Naciones Unidas definieron las industrias creativas sobre la base de la posibilidad de crear, producir y distribuir bienes y servicios que utilizan la creatividad y el capital intelectual como bases para su existencia y que permiten la generación de ingresos económicos y derechos de propiedad intelectual. También son generadoras de productos tangibles e intangibles, tanto intelectuales como artísticos, que tengan un claro contenido creativo junto a un valor económico producto de la circulación de estos bienes.

En resumen, las industrias creativas incluyen las tradicionales industrias culturales como por ejemplo el cine, la televisión, la música y los videojuegos, pero también incorporan las artes visuales y escénicas como el teatro, la danza, y en ocasiones también pueden estar cercanas a la conservación y gestión del patrimonio cultural. (Bonilla, Maroto & Cabrerizo, 2012).

Para Garfias (2012):

“La lucha libre vista como industria cultural no puede sostener el espectáculo sino es por medio de la tecnología, que hace posible construir la ficción, ya sea a través de la música, el sonido, las pantallas gigantes que ofrecen repeticiones de los movimientos de los luchadores, o bien gracias a la propia televisión y sus recursos tecnológicos.” (p. 142)

En otras palabras, la industria cultural se ha transformado a partir de la última década en industrias creativas. Ambas se basan en productos valiosos en el mercado donde las industrias culturales son el núcleo de las industrias creativas. La división entre ambas en algunos momentos puede ser confusa.

Según Deuze (2007), las industrias creativas pueden ser vistas por el conjunto de estrategias valorativas que crean e innovan mercancía de carácter simbólico.

En la encuesta realizada aproximadamente el 90% consideró que ha comprado en alguna ocasión algún objeto para sí o para regalar.

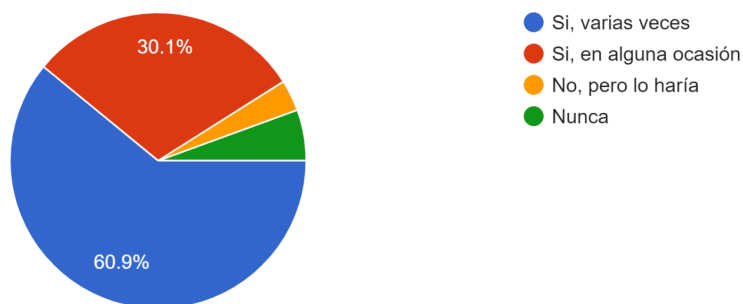


Ilustración 42. Encuesta. ¿Alguna vez has comprado alguna mercancía relacionada con la Lucha Libre Mexicana (para ti o para obsequiar), o te han regalado alguna?

Por otro lado, al analizar los resultados de las personas aficionadas a la lucha libre que han adquirido mercancía relacionada con la lucha libre, se hace evidente que la mayoría lo ha hecho en más de una ocasión, (de hecho, el 60.9% de los casos). Este resultado ya se esperaba al momento de realizar las encuestas, ya que las personas aficionadas que van a las arenas tienen mucho contacto con la venta de artículos temáticos de la lucha libre y es más probable que compren souvenirs u otros objetos con intención de obsequiar a amigos y familiares.

Ante la pregunta de respuesta múltiple sobre la compra de mercancías asociada a la lucha libre, los resultados muestran un gran alcance de la lucha libre como industria:

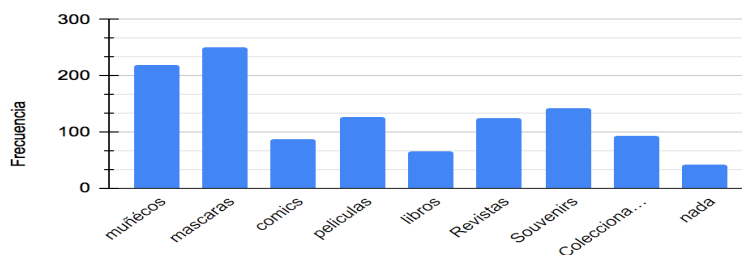


Ilustración 43. Encuesta: ¿Tienes o has tenido objetos asociados a la Lucha Libre Mexicana?

Lo más comprado son las máscaras y luego los muñecos de plástico que han acompañado a generaciones enteras en sus infancias. A continuación, las revistas de lucha libre ocupan un lugar preponderante, sobre todo, teniendo en cuenta que en la actualidad su circulación es reducida. También cabe mencionar la importancia de los recuerdos (llaveros, tazas, stickers e imanes) que se encuentran incluso en locales ajenos a las arenas. La industria creativa de la lucha libre propicia el desarrollo de la economía informal no sólo en torno a las arenas y espacios asociados a la lucha libre, sino también en espacios dedicados a artesanías, turismo y arte.

En el caso concreto de las artes plásticas, autores como Glacmor, Carlos Flores Rom, Miguel Valverde, Liliana So, son algunos de los artistas que han inspirado parte de su obra en la lucha libre mexicana y que trascienden el mercado local hacia el extranjero con sus preciadas obras.



Ilustración 44. Miguel Valverde: Máscara contra cabellera, 2018. [2]

En resumen, la lucha libre mexicana es una industria cultural ya que genera ingresos a partir de productos con una alta carga simbólica asociada al espectáculo y también hoy puede considerarse como perteneciente a las industrias creativas porque la invención de nuevas performances y objetos sigue vinculada a una creatividad que se encuentra en continuo cambio: desde los comics hasta el arte, avanzan los diferentes campos significantes que hacen de la lucha libre un discurso en continua circulación (Verón, 1990)

6.4 Los medios de comunicación y la lucha libre

La lucha libre ha acompañado los cambios tecnológicos desde su mismo inicio y se ha adaptado a nuevos formatos de comunicación. En la actualidad, mucha de la industria creativa asociada a la lucha libre mexicana se sostiene en la comunicación vía streaming y en redes sociales, es decir, la performance es consumida en el mismo instante que se genera, pero por vías remotas.

Con respecto a la digitalización de los diferentes formatos comunicativos en los cuales la lucha libre se ha insertado, cabe mencionar que en las primeras épocas en que surge internet, los luchadores se comunicaban por intermedio de las empresas que los representaban (Consejo Mundial de lucha libre y AAA).

En un principio las luchas eran televisadas, pero luego pasaron a nuevos formatos digitales para canales de youtube y, finalmente, en la actualidad esos mismos formatos son compartidos en streaming. Con el surgimiento de las redes sociales, surge una nueva forma de comunicación en la cual los luchadores ya no están mediados por las empresas, sino que ellos manejan su propia imagen. Este momento genera un cambio de paradigma en la forma de vincularse con el público, con los espectadores. En cierto modo, los luchadores se humanizaron, volviéndose mortales, ya que comenzaron a mostrar su vida cotidiana, su actividad en el gimnasio y también, con el paso del tiempo, empezaron a vender ellos mismos sus propios productos.

Los luchadores comenzaron a construir sus narrativas más allá del ring, si bien ya existía un relato formal de su actividad dado por las páginas oficiales, también se generó un nuevo espacio dónde los espectadores pueden dialogar directamente con sus estrellas. Junto con esto, la crítica también se extendió más allá del ring y la performance, llegando a las redes sociales. Los espectadores incluso comenzaron a generar sus intervenciones a través de la plataforma en tiempo real, en las mismas performances presentadas vía streaming.

En la época de la pandemia por Covid-19, los luchadores se vieron obligados a vivir sin trabajo ya que fueron cerradas las Arenas que frecuentaban y debieron generar otras formas de ingreso. En este momento las redes se volvieron sus aliadas.

Comenzó un período en el cual los luchadores decidieron mantener su vínculo estrecho con los espectadores por medio de presentaciones en vivo, vía Internet, ventas de productos oficiales, y pequeñas convivencias que organizaban por medio de redes sociales, fundamentalmente Facebook e Instagram.

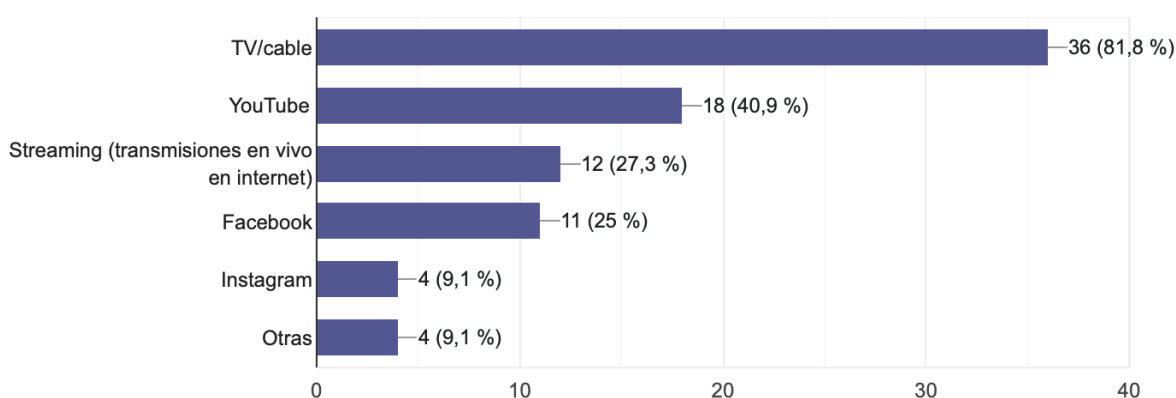


Ilustración 45. Encuesta: ¿Qué medios eliges para seguir la lucha libre?

Las presentaciones vía *streaming* generaron un nuevo espectador que nunca había pisado las Arenas y que según la encuesta realizada abarca las generaciones más jóvenes hasta los 30 años aproximadamente. Aunque dichos espectadores jamás hayan pisado una arena, se sienten aficionados y entendidos de la lucha libre, porque la han vivido desde el mundo digital. Hoy conviven ambos mundos, el digital y el analógico. y en ocasiones los luchadores comprenden cómo relacionarse con ambos públicos.

Los aficionados que no acuden a las arenas pero siguen la lucha libre en otros medios, lo hacen mayoritariamente por medio de la televisión abierta y de paga, canales de YouTube o de streaming. En menor medida, la siguen mediante redes sociales como Facebook e Instagram.

Las razones por las cuales los aficionados que no van a las arenas, sí le dan seguimiento a la lucha libre a través de otras plataformas son: mayormente por entretenimiento, porque es parte de su gusto personal, porque sus familias también las siguen; y en menor medida para

Hoy la lucha libre está abandonando la televisión como plataforma preferida rumbo a formatos streaming, *pay per view*, que permite al público extranjero seguir la transmisión vía Internet.

Este nuevo espectador, ajeno a la performance, construye un sistema semiótico diferente, con un código que deja afuera el lugar protagónico del público presente. En este caso, la información se completa con la posibilidad de seguir a los luchadores de forma independiente, teniendo en cuenta que muchos de ellos superan los 100,000 seguidores.

Las luchas siguen dándose en mercados, ferias y arenas, con los ingredientes mencionados de la performance, pero también se da un nuevo espacio donde la construcción y el reenvío semiótico se realizan en diferentes campos.

Los mismos espectadores son hacedores de contenidos, discusiones, recopilaciones de luchas, y en momentos donde la lucha se presenta de manera remota los comentarios también modifican de algún modo lo acontecido en la arena. Las narrativas ya no son lineales, no están dirigidas por las empresas, sino que los luchadores y sus seguidores construyen tramas discursivas paralelas, bifurcadas e incluso contradictorias. Hasta en los memes se encuentran reenvíos continuos a la lucha libre mexicana.



Ilustración 47. Publicidad del periódico Metro en Av. Chapultepec. [3]

Como explica Chavarría (2019) los memes gestionan, generan y replican información, donde el formador de opinión es el mismo productor. Un meme es un espacio significativo mediado por imágenes generalmente empáticas, humorísticas que difunden discursos e ideologías en comunidades afines a ciertos temas. Dado que la sociedad mexicana es afín a la lucha libre, tiene códigos compartidos y conocidos por la gran mayoría y es por eso que éstos circulan.

En la actualidad por ejemplo, Kemonito, es uno de los íconos favoritos para la elaboración de memes en generaciones jóvenes. Dice:

“No sé de dónde salió ni cómo vino, tengo entendido que el primer meme surge cuando un chaparrito en estados unidos lloraba por su condición. El primer meme mostraba a ese chaparrito llorando porque le hacía bullying y decía *miren los Estados Unidos que tal* y al lado había una foto mía en la que me estaba aventando una plancha y decía *Qué tal los mexicanos*, así empezó. Luego empezaron a salir cosas que yo no sabía y creció y creció”.

La presencia de Kemonito es ampliamente reconocida incluso en personas que no son aficionadas. La lucha libre también se expandió hacia los memes y a otras plataformas que si bien no reemplazan el contacto directo en las arenas, generan un proceso transmedia, en el cual distintas plataformas generan discursos de los mismos temas. Por ejemplo, se puede encontrar luego de una presentación, diferentes voces en blogs, Youtube, Facebook, Instagram, Twitter, TikTok: la performance sigue más allá de las arenas, y en ocasiones incluso los mismos luchadores responden a los comentarios vertidos, amplificando nuevamente la información.

En este momento existen alrededor de 10 canales de lucha libre en los cuales, en cada video, poseen entre 50 mil y 300 mil reproducciones, y además, en los eventos extraordinarios y batallas históricas pueden llegar a más de 1,5 millones de vistas. Con el paso del tiempo las revistas impresas fueron perdiendo popularidad y la ganaron otros medios: fundamentalmente las arenas digitales hoy son YouTube y Facebook. Este hecho se encuentra desarrollado en la encuesta, ante la pregunta: ¿Qué medios eliges para seguir la lucha libre? La respuesta es la siguiente.

c.3 ¿Qué medios eliges para seguir la lucha libre mexicana?

44 respuestas

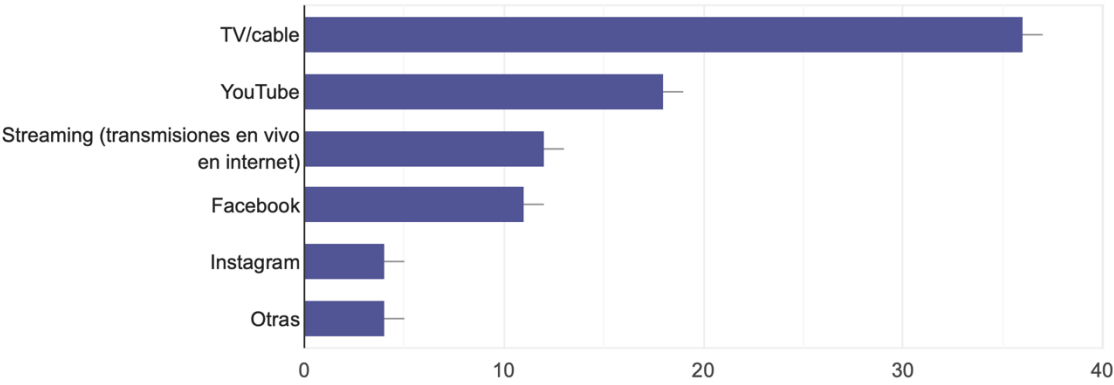


Ilustración 48. ¿Qué medios eliges para seguir la lucha libre?

La televisión sigue siendo la opción más popular, espacio que le dio el prestigio y la masividad que aún posee y que hoy nuclea a familia con sus diferentes generaciones viendo el mismo espectáculo. En la actualidad YouTube ha crecido fundamentalmente como un reservorio de material histórico y también las funciones en diferentes arenas que pueden verse en tiempo diferido. Las plataformas de streaming crecieron con el advenimiento de la pandemia y se transformaron en una opción más para disfrutar la lucha libre mexicana. En la actualidad la principal empresa ha abandonado este formato ya que ha vuelto a abrir todas sus funciones y los espectadores prefieren participar de la performance.

Hoy el espectáculo no termina en la arena, sino que sigue en las redes, que de acuerdo con la edad van a ser ocupadas por diferentes grupos, por ejemplo, los menos de 30 años prefieren el uso de plataformas como Instagram para los contenidos luchísticos.

6.5 Los valores y las metáforas en la lucha libre

Los valores

Siguiendo a Pestaña (2004), un valor social puede entenderse como las conceptualizaciones simbólicas que impactan en las acciones humanas. Dichas conceptualizaciones son la materia prima para los modelos de acción colectivos, actúan como patrones estables que sostienen la visión de mundo y permiten relacionarse con esta.

En principio puede pensarse que la lucha libre tiene sus propios valores constitutivos, aunque es preciso reconsiderar esta mirada entendiendo la lucha libre como parte de un proceso social y nacional.

Una de las principales aproximaciones que permiten poner los valores asociados a la lucha libre en relación con los valores vinculados a las identidades mexicanas, es el trabajo sobre los estereotipos que se encuentran en juego. Según Bartra, estos estereotipos son lugares comunes del carácter mexicano que han sido codificados por la intelectualidad y que luego se han generalizado al resto de la población. La lucha libre como espectáculo se construye en base a estereotipos.

La clásica distinción mexicana entre rudos y técnicos es una construcción local ya que, por ejemplo, en Estados Unidos se diferencian el *baby face* del *heel*, con una construcción narrativa diferente elaborada en principio sobre la apariencia del luchador. En México, la construcción está organizada en torno al bien y el mal, articuladas en un mismo sistema.

El luchador rudo es aquel que lleva adelante el combate y que a lo largo de la performance transgrede una y otra vez las reglas. En ocasiones asociado a la burla y también al castigo. Por su parte el luchador técnico desarrolla otro valor asociado a la perseverancia y al esfuerzo que tiene el concepto de resistir y soportar como base de su existencia.

Otro de los valores que la lucha libre sostiene desde sus orígenes es la existencia de la diversidad como condición de existir. Ya desde sus orígenes se ha remarcado la importancia de los exóticos en sus filas y como espectáculo que nuclea una diversidad de géneros, estilos, fisonomías y discursos que conviven y dialogan. De hecho, los luchadores minis y micros son un claro ejemplo de lo expuesto. Es común observar luchas donde los tamaños de los luchadores son disímiles e incluso la edad de los participantes. Lo que está en juego es sobrevivir *en* la diferencia.

También es preciso remarcar la importancia de la catarsis lúdica que se da en un espacio de comunidad en el cual, independientemente de su condición socioeconómica, conviven las personas que asisten a las arenas e incluso, en ocasiones se burlan de las diferencias existentes entre unos y otros para luego terminar en otros espacios de convivencia, por ejemplo, a la salida de los eventos.

En esta performance donde la adversidad y el humor se cruzan, aparece el albur, la broma, los chistes políticos y la crítica social como parte del espectáculo. El humor es un eje central en la performance de la lucha libre: la tragedia y la comedia son dos caras del mismo fenómeno.

Saliendo de la performance se puede describir el valor de la máscara como eje central de la construcción ficticia, del realismo mágico que vuelve a los luchadores verdaderos héroes míticos. La incógnita genera la misma ficción: el límite entre lo real y lo imaginario se difumina, aunque para los asistentes no es importante el artilugio, viven la performance, son parte de ésta. Como ya se ha mencionado, según Heather Levi (2008) la lucha libre es un tipo de realismo mágico. El realismo mágico si bien se extiende por toda Latinoamérica, tiene sus orígenes en la literatura mexicana, a partir de la década de los 50 en manos de Elena Garro (1999) y de Juan Rulfo (2015). Pedro Páramo, la obra maestra de Rulfo, es un texto que no podría haberse escrito en ninguna otra latitud. Recurre al México profundo para expresar vínculos entre lo femenino y lo masculino, la pobreza, el dolor y la perseverancia en un mundo tan real como imaginario. Sus personajes se dejan escuchar, engendran a todos los mexicanos y a ninguno, porque representan su esencia. El imaginario viene a potenciar el verosímil, al igual que en la lucha libre mexicana. Las máscaras funcionan como potenciadoras del drama entre el esfuerzo y la injusticia que se vive a diario más allá de las arenas. Finalmente, fuera de las arenas, la importancia de las familias en la lucha libre mexicana es crucial para comprender su tradición y su historia. La estructura nuclear de la lucha libre mexicana está dada por las dinastías de luchadores que a lo largo de generaciones mantienen estilos, llaves, máscaras y atuendos que permiten la evolución entre lo antiguo y lo nuevo. Puede considerarse a la lucha libre como un entramado de familias de distintas partes del país con estilos luchísticos propios. En este sentido, las dinastías suman variedad al deporte-espectáculo a la vez que agregan complejidad respecto a los conceptos de tradición y cambio. Esta es una pregunta constante en la lucha libre: la búsqueda de una identidad propia que no defraude la de los ancestros.

“Quiero hacer mi propio camino, pero sé que tengo a mi padre y a mis tíos detrás.

No puedo negar mi casta, pero tampoco puedo ser yo” (luchador 67).

El lugar de la religión en la lucha libre es fundamental. Cada arena tiene la presencia de la Virgen de Guadalupe. Los luchadores se encomiendan antes de cada función, sabiendo que muchas veces salen de sus hogares, pero nunca regresan.

“Cuando ya tengo mi maleta lista, prefiero estar en silencio. Luego voy hasta la puerta, mi hija me bendice, cuando me subo al carro voy escuchando música para no pensar en nada. Llego a la arena, me persigno, me preparo, me cambié, trato de estar solo. Ya cuando llega mi turno estiro, me coloco aceite de canela y voy a la salida. Me persigno al entrar y luego al final le agradezco a la virgen que está detrás del ring por permitirme seguir vivo” (Luchador 12)



Ilustración 48 Altares de la Virgen de Guadalupe en la Arena México

Como en la mayoría de los espacios mexicanos, la religión y especialmente el culto católico ocupan un espacio de relevancia que no sólo está presente en las prácticas de los luchadores antes de enfrentar al ring, sino también en la cosmogonía de los personajes, la cual, como ya se mencionó tiene un fuerte componente católico en cuanto a temas y símbolos presentes.

El rudo y el técnico vuelven a aparecer, la lucha libre mantiene una tensión entre el bien y el mal y también entre lo profano y lo sagrado. Esta dicotomía, junto a la del esfuerzo y la búsqueda de atajos, son centrales en el México contemporáneo. Villarreal, a propósito de los valores en la lucha libre mexicana sostiene que:

“Tras una exploración sobre los supuestos identitarios de la lucha libre, puede concluirse que el nacionalismo, la unidad familiar, la fe religiosa y la justicia son valores muy importantes para los mexicanos que están presente de manera continua en las funciones de lucha,” (Villarreal, 2018, 130)

Para este autor lo primordial es entender qué valores de la sociedad mexicana se encuentran en el deporte-espectáculo y no viceversa. La lucha libre muestra y expone prácticas asociadas a valores que ya se encuentran en la cotidianidad.

La lucha libre se acerca a la sociedad a modo de espejo, con un lenguaje común y reflexiona sobre estos ejes, por momentos exhibiéndolos, caricaturizándolos e incluso exacerbándolos. La performance de la lucha libre mexicana es un fenómeno formado a lo largo de un siglo por mexicanos que participaron y aun participan en ella. Suena una obviedad, pero vale la pena remarcarlo. La lucha libre es mexicana en tanto mexicanos fueron trazando su propia personalidad y estilo, y como todo producto cultural masivo sigue los estereotipos vigentes en la sociedad que lo alberga.

Las metáforas

En la observación directa se recolectaron y compilaron frases que el público y los luchadores utilizan con frecuencia.

En el caso de los luchadores, los temas fundamentales que se tratan se relacionan con el poder masculino aludiendo a la fuerza y la rudeza. Frases como “en mi casa y con mi gente se me respeta”, “cuando un hombre habla los demás se callan” o “silencio que va a hablar un hombre” actualizan el lugar social del macho.

También el medir fuerzas corresponde al mismo campo de acción, por ejemplo, “vamos a ver de qué cuero salen más correas” o “si quieres ahorita nos jugamos las máscaras” son frases que funcionan como una demostración de poder. La última expresión también es utilizada por las luchadoras que retan a sus rivales.

Por otra parte, hay frases características de los rudos como, por ejemplo, “antes de que me apaguen el micrófono chinguen todos a su madre”, “cállese vieja borracha” que en tono de humor generan risas y burlas.

Por otra parte, los técnicos utilizan formas de vincularse a su público, como es el caso de Mítico que antes de tomar la palabra dice “antes que nada buenas noches, Arena México”. También en ocasiones hacen referencia a situaciones sociales, como por ejemplo “¡Cállense, bola de huachicoleros!” en momentos en que el tema ocupaba la plana de los periódicos.

En todos los casos mencionados se apela a una construcción social del macho, al medir fuerzas con los rivales y a generar situaciones paródicas.

En el caso de los aficionados el abanico de expresiones es mucho más amplio. La mayoría apelan a las expresiones asociadas a un momento específico en la contienda: “esto es lucha” “rómpele la máscara”, “me aburro”. Otras hacen hincapié en la necesidad de rudeza como por ejemplo “quiero ver sangre”, “ya rómpanse su madre” “Pégale que no soy yo”, etc.

Y luego existen diálogos entre el público: “síntese señora”, “me van a cerrar el metro”, “ya callen a la señora (bueno eso me dicen a mí)” “así le pego a mi vieja”. Estas frases son parte de una forma de complicidad desarrollada entre el público que también habla del lugar del machismo en el humor mexicano. Existen innumerables frases tanto para los luchadores como para el resto expresadas por mujeres: “hazme un hijo” “aplícale la de anoche” “¿qué vas a querer de cena papi?” Estas frases se asemejan a las anteriores en relación con el humor y el machismo, que, si bien aquí se trata a modo de chiste, sigue circulando como discurso social, esta vez asumiendo la incorrección política que lleva. En sí, es un doble juego entre lo permitido y lo prohibido.

Uno de los aspectos que generan más reacciones en el público presente es la rotura de normas por parte de los luchadores. Expresiones como “montoneros”, “culeros” y el cántico prohibido en los estadios de fútbol (¡ehhhhh, put@!) son absolutamente reiterados en las funciones. Estos cánticos se realizan al unísono por parte de la totalidad de los espectadores.

También el albur ocupa su lugar. Por ejemplo, a la salida de luchadores exóticos es común escuchar “putazos, putazos”, que expresan el doble sentido propio del albur. En realidad, los albures dependen de la situación y del ingenio. Surgen de improviso y son festejados por todos aquellos que lo escuchen. También las formas de burla sobre los luchadores como incluirles apodos y lograr que estos se molesten es una situación absolutamente festejada por los vecinos de tribuna.

También cabe mencionar que en arenas como las de Guadalajara y Puebla, los espectadores mantienen diálogos continuos entre el sector popular y la zona Vip, haciendo clara referencia a las desigualdades sociales desde un lugar semiótico que mezcla el humor y la discriminación.

El trabajo lingüístico a profundidad merecería un capítulo aparte. Aquí se ha intentado poner de relevancia el uso del lenguaje como catarsis, como una forma de insultar a los que rompen las reglas (generalmente los rudos) y el reenvío continuo a expresiones políticamente incorrectas relacionadas con el lugar masculino dentro de la sociedad mexicana contemporánea.

La misma transgresión que se critica arriba del ring se lleva a cabo en las gradas.

6.6 Conclusiones

En el estudio de los espectadores específicamente, se ha puesto en relevancia que son aquellos que desarrollan el ritmo de la performance, son los que sostienen el ritual y a su vez ponen en marcha el drama social que se expone en las arenas en relación con los valores y metáforas que subyacen al rito, que desde algún espacio dirimen temas cotidianos relacionados al poder (económico, de clase, de etnia, de género). La lucha libre como industria cultural y creativa se construye desde los mismos espectadores, que ocupan diferentes roles de acuerdo con su cercanía con el espectáculo.

Desde aquellos espectadores que asisten a las arenas y viven de forma activa el evento a aquellos que sólo la siguen por medios de comunicación se encuentran brechas en el público que marcan formas múltiples de identificación con el deporte espectáculo. Para algunos es parte constitutiva de la vida en la ciudad, que también incluye procesos de socialización, reproducción de valores y metáforas de la cotidianidad. Para otros, forma parte de un entretenimiento que se sigue de modo indirecto, donde los símbolos luchísticos forman parte de una estética local.

Estos son extremos que marcan formas de identificación diferenciales, que convergen en la narrativa fundante, ya expuesta en los valores que sostiene la lucha libre mexicana: la discusión acerca de la transgresión de las normas sociales. Donde hay transgresión hay drama social; el drama social se transforma en ritual, y este hace posible una puesta en común que permite la acción y reflexión colectiva. Lo que une a los diferentes espectadores es esa necesidad de un espacio común donde aficionados y héroes urbanos diriman la discusión entre el bien y el mal en términos locales.

La lucha libre como espectáculo ritual posee en su seno muchas de las metáforas que también circulan en el México contemporáneo. Desde una mirada pragmática, la lucha libre mexicana es un espacio de reflexión y de gestión emocional propias de la ciudad que con el paso del tiempo fue acercándose a temas, símbolos y valores de la cotidianidad.

Lo anteriormente mencionado abre paso a un giro conceptual en la presente tesis, entendiendo a la lucha libre mexicana ya no como un fenómeno de amalgama cultural o la fusión de características locales y foráneas, sino como un proceso de apropiación cultural que sumó elementos locales a una práctica extranjera. En el siguiente apartado se desarrollarán las conclusiones que van en este sentido.

7. Conclusiones: la construcción de identidades en torno a la lucha libre mexicana

Los capítulos 4, 5 y 6 desarrollan los hallazgos de la tesis. En el capítulo 4 se trabajó abajo del ring con los luchadores: su mundo privado vs el mundo público. Se desarrolló el valor de la construcción de personajes de ficción y su relación con la evolución de un deportista de alto rendimiento. En el capítulo 5 se discutió la lucha libre como performance y *transformance* cultural. Y el capítulo 6 completa la investigación desde la mirada de los mismos espectadores. Los hallazgos principales de la tesis permiten diferenciar la lucha libre mexicana de otras prácticas a partir de una serie de características definatorias.

Las ideas fundamentales que se desprenden de lo trabajado son:

1. El desarrollo de un personaje responde a una narrativa generada en las mismas arenas ante la presencia del público.
2. El despliegue de una narrativa basada en el bien y el mal como tema central, está relacionado con las reglas sociales, su cumplimiento y su evasión. Esta narrativa se corporiza en los dos bandos: técnicos y rudos.
3. La construcción de un verosímil junto al acuerdo tácito de los espectadores: la performance es un hecho vivo y hecho real en el mismo momento que sucede.
4. La utilización de máscaras, que amplifican la multidimensionalidad significativa de la performance. Estas máscaras son un punto de diferenciación definitivo con los otros tipos de lucha libre internacionales.
5. El tipo de práctica luchística local, centrada desde sus orígenes en el llaveo. Las llaves tienen nombre propio, muchas veces heredados de los luchadores que las popularizaron. Su exhibición es típicamente mexicana.
6. Las dinastías (por alianza, consanguinidad o compadrazgo) como base de las relaciones sociales establecidas entre luchadores.

7. La expresión de la diversidad a través de los caracteres desarrollados por los luchadores exóticos, mini y micros. Estos últimos, también distintivos de la lucha libre mexicana.
8. Construcción de espacios específicamente realizados para encuentros de lucha libre (arenas).
9. El diálogo continuo entre luchadores y espectadores donde estos últimos son los que organizan el espectáculo.
10. El despliegue emocional colectivo, entorno a expresiones emocionales asociadas a la catarsis colectiva.

Se pone de manifiesto la importancia de la construcción de la narrativa como eje fundamental de la performance. Tanto las máscaras, la elaboración de los personajes, la relación entre estos y la distinción entre rudos y técnicos sostienen la arquitectura simbólica que trasciende las arenas y se inserta en la cotidianidad mexicana.

7.1 Hallazgos principales: encuesta sobre habitantes de la Ciudad de México

La encuesta realizada permitió arrojar luz sobre la percepción de la lucha libre por parte de ciudadanos que no son aficionados. Las primeras preguntas buscaban entender el conocimiento que tienen los capitalinos de la lucha libre mexicana.

Se les propuso indicar los tres primeros luchadores que se les venía a la mente y en el 70% de los casos pudieron mencionar los tres requeridos. Un 25% indicó al menos dos luchadores y sólo un 5% mencionó un único nombre. Los 5 nombres más mencionados fueron:

1. *El Santo* (mencionado en más de 250 ocasiones)
2. *Blue Demon* (mencionado alrededor de 130 veces)
3. *La Parka* (mencionado aproximadamente 50 veces)
4. *Perro Aguayo*

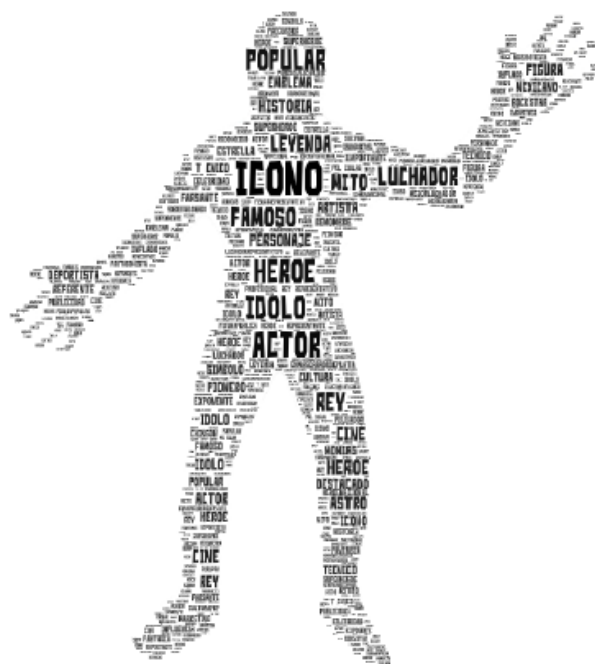
“El primer luchador mexicano conocido a nivel mundial y un referente nacional. Un héroe de películas psicodélicas de lucha libre mexicana, que inculcaba valores y principios, defensor, pero nunca agresor” (Encuestado 4)

“Una figura representativa para México incursionada en el espectáculo, en el cine y por obviedad en la lucha libre. El luchador mexicano más famoso, e icónico para nuestra cultura” (Encuestado 108)

“El *Santo* es una figura de la lucha libre y el cine mexicano (apareciendo en más de 50 películas interpretando siempre al mismo personaje). Es un mito viviente de la cultura mexicana.” (Encuestado 202)

Incluso las personas que no siguen la lucha libre en la Ciudad pueden distinguir la figura de Santo y denominarlo héroe, mito e ícono.

Las palabras que más fueron usadas para describir a *El Santo* fueron: ícono, luchador, actor, famoso, ídolo, leyenda, enmascarado de plata, personaje, héroe y deportista.



Es indiscutible asumir que *El Santo* ha sido un personaje que trascendió en las arenas, para muchos incluso ha sido el ícono de la lucha libre en su totalidad, el personaje que representa a todos los demás. Carlos Monsiváis lo ha definido como “Una fábula realista de nuestra cultura urbana; una vida profesional cuya primera razón de ser fue la carencia de rostro; una fama de rasgos faciales sin adherirse” (Monsiváis, C., 1995, p. 133).

Santo ha sido virtuoso como luchador, y ha tenido un despliegue formidable en los medios de comunicación. Quizás lo que lo hace especial es lo mismo que lo hace igual a cualquier mexicano, en un punto, su anonimato también le permitió ser todos.

Con respecto a las industrias culturales, en la encuesta realizada a habitantes de la Ciudad de México, 9 de cada 10 personas conocían al menos una película perteneciente al cine de luchadores. Sin lugar a duda, las más conocidas son las películas que estelarizó Santo y curiosamente la más mencionada ha sido Santo contra las momias de Guanajuato, película que mezcla componentes fantásticos y arqueológicos que forman parte del acervo histórico mexicano.

En el caso de la lucha libre mexicana, se preguntó en la encuesta si conocen alguna canción asociada a esta: *el Luchador* de la Sonora Santanera. Esta canción tiene una particular historia, la canción fue escrita por Pedro Ocandiz en 1952 pero recién fue grabada 30 años después; de hecho, el mismo Santo aprobó la versión que le presentara el grupo África 2 días antes de su muerte. Luego la Sonora Santanera la popularizará y en la actualidad cuenta con infinitas versiones. En la encuesta realizada, la mayoría de la gente no conoce el nombre ni los autores, pero indican parte de la letra. “el santo el cavernario...”, o la arena estaba de bote en bote...”, o “métele la wilson, y métele la nelson”.

También otros ritmos se hicieron presentes en la encuesta, como el *Guacarock del Santo* (Botellita de Jerez), *Me muero* (la Quinta Estación), esta última asociada directamente a Luchador Místico quien aparece en el videoclip de la canción.

Con respecto al vínculo de la lucha libre con la infancia (rasgo que aparece en los aficionados), se preguntó a los encuestados si habían jugado a las luchitas, el 60% respondió afirmativamente, indicando que los espacios de socialización fueron en la escuela, con familiares y en el vecindario. Es importante enunciar que la lucha libre entra en la vida de los habitantes de la ciudad en la infancia como un juego más. Significativamente, al menos la mitad de los encuestados que no son aficionados han tenido muñecos de lucha libre en la niñez. En el siguiente cuadro se puede observar cómo han conocido la lucha libre los habitantes de la ciudad encuestados.

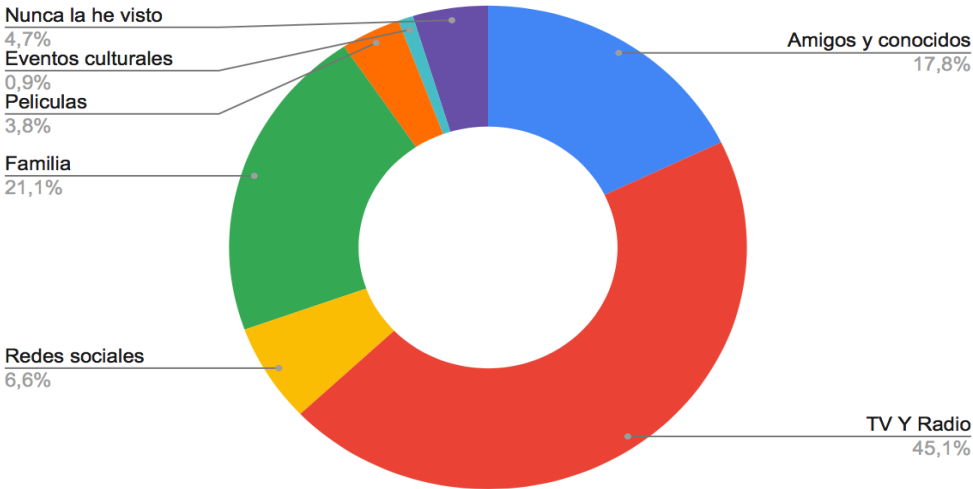


Ilustración 51. Encuesta Lucha libre y el primer recuerdo

Queda claro que desde sus inicios la lucha libre se ha perfilado como una industria creativa directamente ligada a los medios de comunicación.

Por otra parte, mientras las personas aficionadas a la lucha libre tienen al menos un artículo asociado a la lucha, la mayoría de las personas que no gustan de este deporte, jamás han adquirido algún artículo. Probablemente esto se deba a que jamás han asistido a la arena, por lo que no han tenido tantas oportunidades de obtener artículos de este tipo o quizás, simplemente no entienden su valor.

La lucha libre entendida como industria cultural y/o creativa está reflejada en los hallazgos a partir del consumo del universo de productos generados desde su interior.

Los mismos luchadores poseen un amplio set de artículos que venden para lograr sobrevivir y también. Cabe señalar que la lucha libre es además un fenómeno turístico, y como tal las mercancías se encuentran a lo largo de toda la ciudad: el sombrero de charro como souvenir fue cambiado por máscaras. Hoy se puede encontrar productos asociados a este deporte-espectáculo en cualquier aeropuerto, centro comercial o tianguis de la ciudad.

A pesar de que este público no se considera aficionado y nunca ha visto un espectáculo de lucha libre, la mayoría de los encuestados considera que la lucha libre en México es algo muy relevante, e incluso lo llegan a ubicar como algo representativo del país.

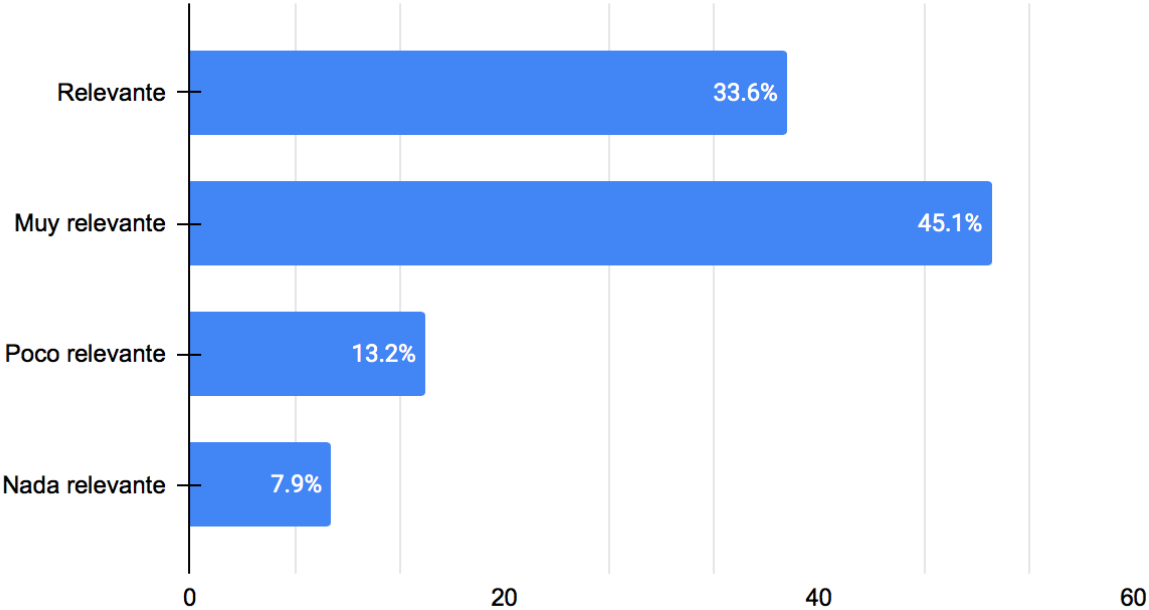


Ilustración 52. Encuesta: ¿Qué tan relevante consideras que es la lucha libre en México?

Los habitantes de la ciudad de México reconocen el valor de la lucha libre más allá de sus preferencias, sólo el 8% considera que no es relevante. Y si se indaga acerca que es la lucha libre para los encuestados:

Los encuestados, en términos generales, estuvieron de acuerdo con la declaratoria, independientemente de sus preferencias. En su mayoría asumen la lucha libre como una práctica deportiva local que tiene su valor para extranjeros, y que forma parte de una tradición que, aunque no sea compartida, es reconocida y valorada. Conocen a sus íconos y comprenden tanto la naturaleza de la performance como el valor que esta tiene para algunos habitantes de la ciudad. Han tenido contacto con ella a través de los medios y sus productos (música, filmes, etc.) y son incluso capaces (al menos la mitad de los encuestados) de adquirir objetos relacionados con ella.

La encuesta parece sostener que, en la Ciudad de México con poblaciones diversas, se puede convivir e incluso valorar expresiones diferentes a las propias. Muchos ciudadanos están ajenos a las prácticas, pero no obstante pueden convivir con ellas, reconociendo que son parte importante de las actividades de la Ciudad.

Sus habitantes en definitiva reconocen las prácticas, las significan, aún cuando no las comparten las valoran y defienden su lugar como Patrimonio inmaterial local. Bajo la teoría de los discursos sociales de E. Verón (1998), toda construcción discursiva (narrativa) circula y se actualiza en tanto es reconocida y puesta de nuevo al campo de significación social. Los habitantes de la Ciudad de México reconocen su historia, sus personajes y sus narrativas independientemente de que las practiquen o participen en las arenas. La lucha libre es un discurso vivo que circula, se replica o resignifica en la misma ciudad. Por ejemplo, el paisaje urbano está plagado de símbolos luchísticos: el metro estación Guerrero, el Museo del Estanquillo, Avenida Congreso de la Unión, los aviones de Aeroméxico, las canciones dedicadas a ella, las máscaras que se venden en cualquier espacio comercial vienen a funcionar como faros que rememoran no sólo la especificidad del deporte espectáculo sino también un código compartido, común y cómplice entre los habitantes de la Ciudad. Se puede argumentar que un rasgo cultural definitorio local es el conocimiento de los símbolos y principales narrativas de la lucha libre mexicana.

En términos de la teoría de la semiosis social (Verón, 1998), los habitantes pueden tener diferente vínculo con el deporte (gramáticas de reconocimiento) pero en prácticamente la totalidad de los casos la reconocen como parte de su historia reciente y vida cotidiana en la ciudad.

7.2 Reflexiones en torno a la construcción de identidades

En un principio, los objetivos postulados en la presente tesis intentaban comprender cómo se transformó la lucha libre en mexicana, para posteriormente reflexionar acerca de la influencia de la lucha libre en la sociedad local, específicamente en la Ciudad de México. Sin embargo, con el desarrollo de la investigación estos objetivos fueron cuestionados.

En el protocolo de investigación, propuesto como punto de partida de esta investigación, la lucha libre es considerada, desde una perspectiva esencialista, un proceso social autónomo. Ya M. Taussig (1995), advertía que en ocasiones los investigadores ratifican sus objetos de estudios considerándolos como si fueran cosas. La lucha libre mexicana ha sido considerada en dos aspectos contradictorios a lo largo del trabajo: al comienzo fue considerada como un fenómeno separado de la sociedad mexicana.

Ya más avanzada la investigación, la performance se articula con contextos históricos, económicos y sociales como parte del mismo proceso social. Con el material completo y el desarrollo analítico avanzado, esta separación entre lucha libre y otros procesos socioculturales de la vida mexicana se hicieron innecesarios y artificiales.

Se recordará que el catch llegó a estas latitudes a fines del siglo XIX, y se popularizó tanto en México como en distintas partes del mundo (Argentina, Bolivia, Ecuador, Estados Unidos). En el caso específico de este país la tesis sostuvo que esta práctica deportiva incorporó pautas locales que la transformaron en un nuevo espacio social dentro del deporte mexicano. En esta relación mutua, se puede sostener que aquellos componentes que se agregaron al catch

internacional son los que fueron adicionados por los mexicanos que intervinieron en dicho proceso.

Siguiendo este hilo de pensamiento, lo que *haría* de la lucha libre mexicana una parte constitutiva de la identidad de la ciudad capital, *serían* la sumatoria de todos aquellos componentes locales que se agregaron al catch: las máscaras y los equipos deportivos que construyen personajes; las prácticas y llaves que si bien pueden tener su origen en el extranjero, aquí se exhiben de otra manera; la presencia en espacios específicos para el deporte (arenas); la incorporación del espectáculo a festividades locales y la utilización del albur en las arenas y la construcción de un drama asociado al humor y la catarsis. *A partir de lo expuesto, se puede contraargumentar que la lucha libre no añadió dichas características locales, sino por el contrario, la vida cotidiana mexicana se **apropió** de la lucha libre como uno de sus espectáculos, convirtiéndola en lo que hoy se conoce como lucha libre mexicana.*

El concepto de amalgama presentado en los primeros capítulos (Giménez, 2011) sólo indica que ante los procesos de interacción cultural se mezclan determinadas pautas. Pero si se considera la lucha libre bajo la mirada de los procesos de asimilación/ apropiación cultural, entonces una práctica global (el catch) se transformó al sumar pautas culturales locales (mexicanas). El concepto de apropiación se entiende como la utilización de pautas, estilos, extraídos de una cultura para ser utilizados en otra. Esta noción suele encontrarse en la bibliografía de modo peyorativo, ya que hace referencia a un vínculo de desigualdad: como por ejemplo la utilización de patrones textiles nativos para su comercialización fuera de la cultura generadora.

Cuando una cultura se apropia de alguna pauta extraña, la adopta y la organiza en torno a los propios procesos culturales. En México se encuentran ejemplos de esta índole en diferentes espacios:

1. La arqueología mesoamericana da cuenta de la superposición de estilos arquitectónicos prehispánicos: cada cultura se sumaba a la arquitectura existente agregando diferencias sobre la base inmediatamente anterior (Moctezuma E. 1979)
2. La comida mexicana, como la mayoría de las cocinas del mundo, se ha construido sobre la adopción de platillos extranjeros, sumándole condimentos e ingredientes locales (Torres, 2003). Desde los tacos árabes hasta los perros calientes poseen esta sumatoria inconmensurable de ingredientes. El sabor final es inconfundiblemente mexicano.
3. El mismo Náhuatl es una lengua aglutinante (Palma A. 2008) que construye sus sentidos a partir de la sumatoria de morfemas. Es una lengua que puede crecer indefinidamente ya que admite la inclusión de nuevos términos.
4. En el caso de los rituales religiosos, también es posible comprenderlos partiendo del concepto de sincretismo (asimilación religiosa entre culturas) (Broda, 2003). A lo largo de la bibliografía, en casos como la incorporación de prácticas religiosas, la Santa Muerte (Bravo Lara, 2013) y el día de muertos fueron primero adoptados por la cultura mexicana para después, adaptarla a estéticas y narrativas locales.

Un ejemplo contemporáneo del proceso de apropiación puede representarse en el desfile de muertos que surge como iniciativa privada en el rodaje de un filme de la saga James Bond en 2015 (Méndes, S, 2015.). A partir de ese momento, lo hacen propio y en la actualidad dicho desfile cuenta con la participación de miles de centenares de espectadores.

Como hipótesis de trabajo se puede plantear que la cultura mexicana puede considerarse una cultura aglutinante (tomando el concepto de la lengua náhuatl), que siempre suma y adopta patrones y pautas culturales para luego transformarlos en propios. Es una cultura que enriquece y complejiza patrones culturales exóticos. Esta sumatoria se ve reflejada en el arte popular

mexicano, en sus danzas, e incluso en la manera de hablar que tiene adaptaciones que van desde el náhuatl hasta el idioma inglés.

En el México posrevolucionario, donde se planteó al mestizo como centro de la modernización (Cervantes G., 2009), la lucha libre tiene su desarrollo y apogeo. Es adoptada y adaptada al nuevo modo de vida de las clases populares de este período (Möbius, 2007). Fue parte de la construcción de la nueva nación que dota al ciudadano de las grandes urbes de un espacio de pertenencia y expresión afín a lo que se planteó como un espacio de modernidad nacional (Cervantes G., 2009).

Inicialmente se asumió que la lucha libre había evolucionado a partir de la incorporación de prácticas locales que sumaron narrativas, simbología y estéticas locales a una performance internacional. La reflexión en este punto se encuentra invertido:

Los habitantes de la Ciudad de México hicieron suyo lo foráneo a partir del agregado de máscaras, colores, sonidos, humor, narrativas, creatividad, y un tipo de meta-realismo como parte de la performance. El catch fue mexicanizado a través de la sumatoria de pautas y procesos culturales ya existentes desarrollados desde la misma creatividad local.

Esta práctica no es nueva, Lomnitz (2006), a propósito de la celebración del día de muertos, dice que México ha desarrollado una *apropiación popular creativa* de Halloween, incorporándose a las prácticas ya existentes, donde, a mayor creatividad, mayor distancia de la festividad estadounidense. Según este autor, el México asociado al humor político, desarrolló una estrategia inclusiva caracterizada por adoptar prácticas extranjeras que enriquecen el repertorio disponible para la inversión, la exageración y la contradicción simbólicas. (pp. 435-437). La lucha libre mexicana también puede pensarse como una *apropiación popular creativa*. En otras latitudes se mantuvo el catch relativamente semejante al siglo pasado, la práctica en México se transformó al punto de separarse del resto.

Otra de las primeras hipótesis de la presente tesis, sostenía que las metáforas de la lucha libre se extendían a otros campos sociales, sin embargo, el vínculo entre la lucha libre y la

sociedad mexicana contemporánea es dialógico (Uribe Iniesta R., 2011); ambos se retroalimentan y se modifican mutuamente. Estudiar la lucha libre mexicana es estudiar procesos sociales mexicanos y viceversa.

A continuación, se aprecia, lado a lado, la historia de la lucha libre mexicana junto a la historia social mexicana.

PRIMER MOMENTO

Lo que ocurría en México

Se publican las Leyes de Reforma

Comienza Segunda Intervención Francesa en México

Ejército francés ocupa la Ciudad México

Da inicio la Revolución Mexicana el 20 de noviembre y culmina el 5 de febrero de 1917

Se crea la Secretaría de Educación Pública

Fallece la ex-emperatriz Carlota de México

Se inaugura la primera estación de radio del país, la XEW-AM

En 1932 produce un gran crisis económica con la caída del 14% del PBI mexicano

Lázaro Cárdenas es elegido como presidente de México

Se estrena el filme "Vámonos con Pancho Villa", considerada la mejor película de México en el siglo XX

Declaración de estado de guerra por la 2GM

Nace el volcán Parícutín, en Michoacán

Se estrena Nosotros los pobres con Pedro infante (1948)

México entra en un acelerado crecimiento económico

Lo que ocurría en la lucha

1860 Debuta Antonio Pérez de Prian, considerado el primer luchador mexicano

1862
1863 1a exhibición de lucha grecorromana en el país

1910 Empresarios extranjeros llevan a México espectáculos de lucha

1921 Compañía Constand le Marin presenta a luchadores europeos en el país

1927 Inauguración de la Arena Degollado

1930 Inauguración de la Arena Nacional

1933 Debut de la Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL)

1934 Lutteroth gana la lotería e invierte en la lucha libre profesional

1935 Primer combate de lucha libre femenil

1942 Debut de "El Santo", en la Arena México

1943 Inicia Época de Oro de la Lucha Libre Mexicana. Se inaugura Arena Coliseo

50's Comienza el uso de máscaras en los combates

- | | | |
|--|-------------|--|
| Se inauguran las transmisiones del canal 5 XHGC. Adolfo Ruíz Cortines presidente | 1952 | Se enfrentan "El Santo" y "Black Shadow"
Inicia el Cine de Luchadores con "La Bestia Magnífica" |
| Voto femenino 3 de julio de 1955 | 1954 | Comienza construcción de la Nueva Arena México |
| Se inaugura la Torre Latinoamericana | 1956 | Se prohíbe la lucha femenil en la Ciudad de México. Se inaugura la Arena México |

SEGUNDO MOMENTO

Lo que ocurría en México

Se instalan los primeros teléfonos de línea en CDMX.

Presidente Adolfo López Mateos nacionaliza la Industria Eléctrica

Luis Echeverría asciende a la presidencia

Primer accidente grave del Metro de la Ciudad de México

Miguel de la Madrid asciende a la presidencia. Se incendia la 1a Cineteca Nacional

Lo que ocurría en la lucha

1956 Ernesto Urruchurtu prohíbe la lucha libre en la T.V

Periodo "de letargo" de la lucha libre

1960 Apogeo de la Lucha Libre en México con sus figuras emblemáticas

1970

Surgen más empresas que compiten con la EMLL

1975 Se expanden las pequeñas arenas por todo el territorio mexicano

Apogeo de las arenas independientes

1982 Se retira "Santo" el 12 de septiembre de 1982, en el Toreo de 4 caminos

TERCER MOMENTO

Lo que ocurría en México

El 19 de septiembre de 1985, México sufre un terremoto devastador

La lucha libre se presenta como deporte olímpico en los Juegos Olímpicos de Los Ángeles, EE.UU

Lo que ocurría en la lucha

El 5 de febrero de 1984, muere "El Santo"

Estancamiento de la lucha libre y recesión económica causadas por el terremoto.

1986 Se levanta el veto de la lucha libre femenil en la CDMX. Vuelven al ring el 21 de diciembre de 1986

Se crea el Tribunal Federal Electoral.
Muere el compositor Francisco Gabilondo Soler "Cri-Cri"

1990

Vuelven a televisarse las luchas en la Ciudad de México

Director Alfonso Cuarón estrena su primer filme "Sólo con tu pareja".
Muere el pintor Rufino Tamayo

1991

La EMLL cambia su nombre por Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL)

Presidente Carlos Salinas de Gortari firma el Tratado de Libre Comercio de América del Norte (TLCAN) con EE.UU y Canadá

1992

Fundación de la empresa Asistencia, Asesoría y Administración (AAA)

El espectáculo toma fuerza antes que el deporte, apogeo de la mercadotecnia en la lucha libre

División entre el espectáculo tradicional y el espectáculo como show

CUARTO MOMENTO

Lo que ocurría en México

Termina la huelga más larga de la historia de la UNAM.

2000

Fox asciende a la presidencia

El Dalai-Lama visita la Ciudad de México

2004

Felipe Calderón asciende a la presidencia
Inicia la "Guerra contra el narcotráfico"

2006

Facebook ingresa a México

2012

Andrés Manuel López Obrador asciende a la presidencia del país

2018

Comienza en marzo la Pandemia por Covid-19

2020

El 1 de abril la Ciudad decide el uso de cubreboca optativo en espacios abiertos

2022

Lo que ocurría en la lucha

Muere Blue Demon

Se realiza el primer pago por evento en la lucha libre mexicana: Atlantis vs. Villano IV.

El CMLL crea al personaje "Místico" y surge una nueva narrativa con él.

Se estrena la película "Nacho Libre", dirigida por Jared Hess

El luchador que personifica a Místico emigra a Estados Unidos, otro luchador toma su personaje

La Lucha Libre Mexicana es declarada Patrimonio Cultural Intangible el 21 de julio de 2018

La Lucha libre Mexicana sufre estragos por la Pandemia

La Arena Coliseo festeja su 79 aniversario con un lleno total

Por mencionar alguno de los ítems desarrollados precedentemente:

- La lucha libre ingresó por primera vez a México en la intervención francesa.
- Cuando el ejército francés llegó a la Ciudad de México se produce la primera exhibición de lucha grecorromana.

- Se estrena *Nosotros los pobres* a la par que la lucha libre comienza a desarrollar sus filmes más importantes.
- En 1955 se promulga la Ley de voto femenino, al siguiente año se prohíbe la lucha femenil.
- Luego del Tratado de libre comercio desarrollado por Gortari, surge una nueva compañía de lucha libre de perfil norteamericano: la AAA.

La historia de la lucha libre, entonces, es también una historia social de sus espectadores, una historia donde la cotidianidad citadina se incorpora (en el sentido amplio de la palabra) al espectáculo. En este punto se hace imprescindible pensar en el lugar de los espectadores en la lucha libre mexicana.

La lucha libre mexicana fue introducida como un espectáculo de variedades que pudo sobrevivir en este país a partir de la coadaptación respecto a los hábitos locales. A lo largo de la tesis se ha explicitado la divergencia entre la lucha libre local y los diferentes países donde se practica. Si bien la proscripción de la televisión fue un paso definitorio en la diferenciación con la lucha libre estadounidense, esta particularidad permite pensar la importancia de los espectadores a nivel local. Los cambios que sufrió desde sus inicios probablemente ocurrieron desde el público hacia el espectáculo, o mejor dicho, de la aceptación del público de determinadas prácticas que fueron incorporándose con el paso del tiempo.

La lucha libre es un deporte-espectáculo que se convierte en transformance, gracias al público que participa. La lucha libre mexicana, independientemente de los luchadores, es mexicana en principio porque hay mexicanos viviendo el espectáculo como propio: ellos son el espectáculo. La lucha libre evolucionó junto a sus espectadores desde las culturas populares de principio del siglo pasado a la cultura masiva e hipermediada de la actualidad.

Blanca Estela Bravo Lara (2013) estudió a los devotos de la Santa Muerte en Guadalajara. Cuando se pregunta por el lugar de los devotos en el culto religioso, indica fundamentalmente

dos vertientes teóricas: aquella que distingue al culto a la Santa Muerte como productor de los contextos en los que está inmerso, y la visión que cataloga a dicho culto como resultado de los contextos sociales de sus devotos (p. 13). La misma cuestión puede pensarse para la lucha libre:

¿Vino la lucha libre a ocupar un espacio de esparcimiento y catarsis para las clases populares mexicanas o las clases populares mexicanas se apropiaron de un espacio que recrea al México contemporáneo?

La respuesta está contenida en lo anteriormente expuesto, la apropiación cultural es un término que describe una praxis humana. Los habitantes de la ciudad de México adoptaron la lucha libre al mismo tiempo que lo modificaron: aceptaron a prueba y error nuevas prácticas comunicativas a la par que se iban construyendo de modo simbiótico.

La lucha libre nunca fue secundaria, sino que fue coprotagonista en la construcción del México moderno, como lo fue el cine, las letras y otras expresiones artísticas y sociales locales. Como performance, generó en la ciudad un espacio ritual contemporáneo para el nuevo ciudadano.

Nuevas rutas de análisis

La presente tesis ha dejado varios caminos por transitar en profundidad. A continuación, se plantean algunos temas de abordaje posibles:

- La lucha libre mexicana como patrimonio vivo
- La lucha libre femenil y la construcción de la mujer en la ciudad de México
- El lugar de las expresiones LGBTQ+ en la lucha libre mexicana
- La lucha libre como industria creativa: sus alcances en la Ciudad de México
- Turismo y lucha libre mexicana: estereotipos construidos a partir de la performance
- La evolución de personas de baja estatura en la historia de la lucha libre mexicana
- Comparación entre lucha libre mexicana y norteamericana: cruces y diferencias
- Estética de la lucha libre y arte popular

- Posible análisis de la lucha libre y su vinculación con las identidades en todo el territorio mexicano

Estos temas no se han abordado en profundidad ya que excedían el tema de investigación planteado, no obstante, necesitan estudios a profundidad que complementen las investigaciones ya realizadas.

7.3 Conclusiones finales

La lucha libre mexicana se caracteriza por un tipo particular de performance. Esta se organiza en torno a un ritmo particular, que como ya se ha desarrollado en el cuerpo de la tesis, es el que le da organización y sentido. La participación de los aficionados es la que dota y ejecuta ese ritmo. Los luchadores rudos son los que generalmente guían y regulan el espectáculo a partir de las expresiones del público a través del sonido.

La cultura mexicana posee una sensibilidad especial para la percepción e interpretación de sonidos. Existen innumerables formas de comunicación vinculadas a estos en las calles y barrios populares: el basurero, el tamalero, la mujer del fierro viejo, el gas, el vendedor de helados, el vendedor de pan, los voceros de periódico, el afilador, el camotero, el organillero, el vendedor de merengues, los merolicos... y la misma alerta sísmica. Varios de estos sonidos, según la Fonoteca Nacional¹⁰, se encuentran en peligro de extinción.

La lucha libre mexicana tiene un ritmo evidenciado a través del sonido: el tempo de la lucha libre está marcado por las reacciones del público expresadas en tonalidades emocionales, fundamentalmente auditivas. En Estados Unidos y Japón el sonido no ocupa un lugar central en la performance, en Japón el silencio está asociado al respeto, la admiración y la contemplación. Mientras que, en Estados Unidos, si bien los participantes gritan, animan e insultan a los luchadores, no construyen un ritmo de interacción que sostenga la performance. En cambio, los

¹⁰Fonoteca Nacional. (2018) Sección de Sonidos en Peligro de Extinción. Oficios. Consultado en marzo de 2022 y obtenido de: https://rva.fonotecanacional.gob.mx/fonoteca_itinerante/extincion.html

sonidos como la introducción hecha por los comentaristas: “¡lucharán a dos de tres caídas sin límite de tiempo!” son dignos de la fonoteca, una estructura que forma parte del acervo sonoro del mexicano.

Cada luchador tiene su propia música emblemática que incluso comparten entre las dinastías. Algunas frases generadas por los luchadores, una vez que la lucha finaliza: “silencio, que va a hablar un hombre” “cállense, bola de chilangos”, explicitan claramente el intercambio sonoro entre público y luchadores.

A su vez, las frases y comentarios entre espectadores y luchadores vienen a dar cuenta de un “estado de la cuestión social”, que genera espacios donde la lucha libre dialoga puertas adentro, de cuestiones que ocurren más allá de esta. Como se ha dicho, la lucha libre mexicana es, en muchos ámbitos, un reflejo de la sociedad mexicana en sí misma. No es extraño que el aspecto sonoro sea fundamental también para este deporte-espectáculo. Así como en las calles de México se aprecian diversos sonidos, en la lucha libre las frases, los gritos, la música, las palmadas y los silbidos cumplen con un papel de suma importancia para la interacción entre espectadores y luchadores y viceversa.

La lucha libre mexicana es poseedora de un paisaje sonoro multidiverso y propio, generado a partir de narrativas internas (el bien y el mal, por ejemplo), que se expresa en gritos, exclamaciones, risas, cánticos salidos de la misma performance.

Por otra parte, a lo largo de la tesis se sostuvo que la lucha libre generó su propia estética. Específicamente, lo particular de la lucha libre es la combinación de diferentes estilos que están presentes en la cotidianeidad mexicana. El barroco que se menciona para describir a la lucha libre mexicana está compuesto por la superposición de componentes repetitivos que *sobresignifican* lo enunciado.

La superposición de mensajes, incluso contradictorios, puede entenderse como *kitsch*, pero en el sentido trabajado a lo largo del presente escrito, la lucha libre puede ser concebida

como un tipo de barroco contemporáneo que elige exponer mucho por encima de la escasez, cuestión que se puede relacionar con la misma cultura popular mexicana.

Un alebrije, por ejemplo, se encuentra en el límite entre lo posible y lo imaginario; los árboles de la vida (artesanía) eligen construir sobre la repetición y el color; y la lucha libre genera el mismo proceso que fomenta el valor del exceso.

Especialistas en lucha libre mexicana como Levi y Mobius (Möbius 2007) dan por sentado que la lucha libre pertenece al kitsch mexicano. Por el contrario, aquí se sostiene que la iconografía propia que desarrolló la industria creativa es parte del arte popular mexicano por ejemplo en la confección de máscaras, de muñecos de plástico, de atuendos, de fotografía específica y que acompañan la evolución del arte contemporáneo local. El salto fundamental consiste en considerar a la lucha libre como una industria cultural y creativa mexicana, que no sólo genera bienes y espectáculos sino también es una fuente de trabajo relevante en la ciudad de México.

Otra de las hipótesis planteadas al inicio de la investigación, sostenía que la lucha libre mexicana se constituía como un frente cultural. Luego del desarrollo del estudio, se asume que esta no se limita a dicho concepto, porque la lucha libre no sólo es un espacio que propone el diálogo y el cambio social, sino que comprende procesos interacción continua con la misma sociedad que habita.

En la lucha libre aparecen muchos de los valores mexicanos, como por ejemplo, la importancia de las “familias muégano”¹¹ [García M., 2015), libro de psicología sobre familia muégano](tanto en los espectadores como en las dinastías de luchadores), la presencia de las botanas (sopas Maruchan, churritos, papas fritas, cacahuates, cervezas, jugos y refrescos) como una forma típica de convivencia mexicana, el evidente despliegue religioso (desde la simbología

¹¹ Este término coloquial es usado para describir las dinámicas familiares en las que sus miembros tienen una cercanía y un apego entre sí tan fuerte que se asemejan a un dulce típico mexicano: el muégano. Este consiste en rectángulos de harina de trigo fritos, unidos con miel o caramelo.

católica hasta la presencia de la Virgen de Guadalupe en toda arena); el humor tanto de los luchadores como de los aficionados es una constante: el albur tampoco falta.

El diálogo final entre luchadores, cada día más usual, también forma parte de este fenómeno. En algunos casos, luego de la lucha, los atletas se desafían, generalmente haciendo gala de su masculinidad: es donde el estereotipo de macho mexicano emerge.

También, el diálogo entre el técnico y el rudo representa, problematiza y dramatiza el lugar del cumplimiento de las reglas en la sociedad contemporánea mexicana.

En términos de industria creativa, no escapa tampoco a las lógicas locales: la piratería, como en la mayoría de las esferas de comercio informal, sostiene la venta de máscaras, recuerdos, miniaturas y juguetes (sólo el 16% de los habitantes de la ciudad dicen no haberla consumido nunca productos de este origen).

En contrapartida y como se ha sostenido, el fenómeno de la lucha libre local es hacedor de símbolos estéticos que trasvasan fundamentalmente al arte (pintura, graffitis, música, etcétera). No funciona estrictamente como un frente social, sino que, como toda performance, vuelve a mostrar, representa y dramatiza, lo que ocurre en la sociedad.

Finalmente, para trabajar el concepto de identidad y su vínculo con la lucha libre mexicana, se incorporó la mirada extranjera. Un punto que no contempla directamente el trabajo de tesis, pero que devino a partir de la investigación realizada, se relaciona con la lucha libre mexicana más allá de las fronteras del propio país. La lucha libre no sólo se comprende como un proceso identitario al interior de los ciudadanos, sino que también otros (extranjeros) la distinguen como una práctica local (Restrepo, 2007). El mariachi, los tacos, el día de muertos y la lucha libre son hoy identificados a nivel mundial como elementos que distinguen a la cultura mexicana.

La tesis se centró en indagar cómo los habitantes de la ciudad de México se relacionaban con las prácticas comunicativas de la lucha libre para analizar qué tanto de este fenómeno estaba presente en las identificaciones locales, pero si bien esto se ha sido desarrollado, vale la pena

mencionar cómo en el imaginario de extranjeros que visitan la Ciudad de México, la lucha libre es un paso importante para conocer y adentrarse en la cultura ciudadana. El estereotipo mexicano construido desde el exterior incluye a la lucha libre como uno de los componentes del México contemporáneo: La lucha libre mexicana es mexicana en tanto otros la distinguen como tal.

El punto complementario a esta afirmación consiste en comprender qué sucede con la lucha libre como espacio de identificación dentro de la Ciudad. Los resultados de la encuesta ya presentados son claros al respecto.

Aquellos que no conocen en profundidad la lucha libre mexicana, han visto al menos una película, han jugado a las luchitas o han tenido juguetes asociados al deporte espectáculo. Su infancia se ha nutrido de estos personajes en espacios de socialización como la escuela, la familia y la televisión. Decir lucha libre para más del 90% de los encuestados significa hacer referencia a un deporte, un espectáculo o un arte “tradicionalmente mexicano” o directamente lo mencionan como una parte de la identidad mexicana.

Los resultados han sido contundentes en este aspecto, a diferencia de lo esperado, la lucha libre mexicana ha formado parte de los procesos de socialización en la primera infancia de los habitantes de la ciudad de México y son parte del paisaje urbano cotidiano de la ciudad, tanto en la población femenina como masculina. En el caso de Santo, por ejemplo, nadie en la encuesta lo desconoce: saben quién fue y valoran su lugar como ícono de la cultura mexicana.

Que se conozca la lucha libre no quiere decir que se participe de la performance, sino que se la reconozca como parte del acervo cultural del ciudadano contemporáneo. Al menos un 75% de los entrevistados admitieron que consideran importante la declaratoria de Patrimonio Inmaterial de la Ciudad de México, independientemente de su preferencia.

Los habitantes de la ciudad de México la consideran como constitutiva de su identidad pero esto no quiere decir que se identifiquen con esta. Por el contrario, surge un concepto que fue trabajado en la lucha libre: el de la diversidad. los habitantes pueden respetar pautas culturales

que conocen, pero no comparten. Viven por definición en una ciudad diversa, cambiante y con tantas aristas culturales que sus habitantes no pueden abarcarlas.

Finalmente queda planteada la duda de *qué es la lucha libre mexicana*: Es una práctica performativa que dramatiza la vida cotidiana a partir de las metáforas del bien y del mal asociadas a la justicia que cambia a cada momento. La lucha libre mexicana transforma el dolor de los luchadores en alegría. Es en el fondo, un ritual de sanación de las heridas que la ciudad deja.

8. Bibliografía

- Aguilar, L. B., & Ortega, A. C.(2016) Exóticos: luchadores diversos en construcción. *Revista de Estudios de Antropología Sexual*, 1(7), 29-44.
- Alcántara, J. (2002). *Teatralidad y cultura: hacia una estética de la representación*. Universidad Iberoamericana.
- Álvarez Jiménez, D. (2011). *El circo romano* en *Revista Historia*, no.135, National Geographic.
- Amador Bech, J. (2015). *Cultura y Comunicación: conceptos básicos para una teoría antropológica de la comunicación*. UNAM.
- Amara , L. (2018). *Las autopistas de exceso*. *Revista de la Universidad de México*. Nueva Época. P.843-844
- Ambrose, G., & Harris, P. (2008). *Bases del diseño–Color*. Norma
- American Anthropological Association (AAA) (2012) *Statement on Ethics: Principles of Professional Responsibilities*. Arlington, VA: American Anthropological Association. <http://www.aaanet.org/profdev/ethics/upload/Statement-on-Ethics-Principles-of-Professional-Responsibility.pdf>.
- Anderson, R. y Carter, I. (1994). *La conducta humana en el medio social. Enfoque sistémico de la sociedad*. Gedisa.
- Argyle, M. (1983). *Análisis de la interacción*. Amorrortu.
- Augé, M. (1996). *Los no lugares*. Editorial Gedisa.

- Augé, M. (1995). *Hacia una Antropología de los mundos contemporáneos*. Gedisa.
- Austin, J. L. (1990). *Cómo hacer cosas con palabras*. Paidós.
- Bajtín, M. (1987). *La cultura popular en la edad media y el renacimiento*. Alianza.
- Balandier, G. (1994). *El poder en escenas. De la representación del poder al poder de la representación*. Paidós.
- Barbero, M. (1987). *De los medios a las mediaciones*. Gili.
- Barthes, R. (1980). *Mitologías*. Siglo XXI.
- Bartra, R. (comp.). (2005). *Anatomía del Mexicano*. Penguin Random House.
- Bartra, R. (2014). *La jaula de la melancolía: identidad y metamorfosis del mexicano*. Debolsillo.
- Basave, A. (2011). *Mexicanidad y esquizofrenia: los dos rostros del Mexicano*. Océano Exprés.
- Basave, A. (2013). *Vocación y estilo de México: Fundamentos de la mexicanidad*. México: Secretaría de Cultura del Estado de Jalisco.
- Bateson, G. (1985). *Pasos hacia una ecología de la mente*. Bs. As. De Carlos Lohle.
- Bauman, Z. (2002). *La cultura como praxis*. Paidós
- Bauman, Z. (2004). *Modernidad líquida*. Fondo de cultura económica.
- Bauman, Z., Vecchi, B., y Sarasola, D. (2005). *Identidad*. Losada
- Bayardo, R. y M. Lacarrieu (comp.). (1997). *Globalización e identidad cultural*. Ciccus.
- Baylon, C., & Mignot, X. (1996). *La comunicación*, ed. Ediciones Cátedra. SA Madrid.

Béjar Navarro, R., & Rosales Ayala, S. H. (1999). La identidad nacional mexicana como problema político y cultural, Nuevas miradas. CRIM. UNAM

Berger, P. y Luckmann, T. (1997). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu.

Beriain, J. y Lanceros, P. (comp.) (1996). *Identidades culturales*. Universidad de Deusto.

Bertaccini, T. (2001). *Realidad y ficción del héroe popular*. Universidad Iberoamericana (UIA)-Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Bertalanffy, L. Von (1984). *Teoría general de los sistemas*. F.C.E.

Bertaux, D. (1999). *El enfoque biográfico: su validez metodológica, sus potencialidades*. En *Proposiciones* 29, pp.1-22.

Besnier, N., S. Brownell & T. Carter (2018). *Antropología del deporte*. Siglo XXI.

Birdwhistell, R. (1979). *El lenguaje de la expresión corporal*. Gustavo Gili.

Black, K. (1999). Men in Masks. En *New York Times Magazine*, no.149.

Blythe, M. (2001). The work of art in the age of digital reproduction: the significance of the creative industries. *Journal of Art & Design Education*, 20(2), 144-150.

Blumer, H. y G. Mugny (1992). *Psicología Social. Modelos de interacción*. Centro Editor de América Latina.

Bonilla, J. & Maroto, R., Cabrerizo, C. (2012). *Las Industrias culturales y creativas: un sector clave de nuestra economía*. Fundación Ideas.

Broda, J. (2003). La ritualidad mesoamericana y los procesos de sincretismo y reelaboración simbólica después de la conquista. *Graffylia: Revista de la Facultad de Filosofía y Letras*, 2, 14-27.

Boudon, L. & Bourricaud, J. (1993). *Diccionario crítico de Sociología*. Edicial.

Bravo Lara, B. E. (2013). Bajo tu manto nos acogemos: devotos a la Santa Muerte en la zona metropolitana de Guadalajara. *Nueva Antropología*, 26(79), 11-28. Recuperado en marzo de 2022 de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-06362013000200002&lng=es&tlng=es.

Caldeira, T. (2007). *Ciudad de muros*. Gedisa.

Rivera, E. C., & de la Feria, A. (2012). *La afectividad en antropología: una estructura ausente*. CIESAS.

Carlson, M. (1996). *Performance: a Critical Introduction*. Routledge.

Cardona R., 1968, Santo contra Capulina (Película), Producciones Zacarías S.A. de C.V

Carmona, L. G (2014). *El culto al cuerpo en la lucha libre. Un año de andar por algunos gimnasios y arenas de la Ciudad de México y el Estado de México*. (Tesis de Licenciatura). UAM.

Carrera, B.(2016). *Los que vienen y van: migración e hibridación del Patrimonio Cultural Inmaterial en Abya Yala Wawgeykuna: artes, saberes y vivencias de indígenas americanos* pp-220-239.

Cassell J. & S.E Jacobs (Ed) (1997). *Handbook on Ethical Issues in Anthropology*. A special publication of the *American Anthropological Association*. Number 23.

Celis Banegas, P (2017). “Laceraciones y sangre en el espectáculo: reflexiones acerca de la evolución del dolor en la lucha libre mexicana”. En Ramírez, J. y H. Cardona. *Narrativas corporales de la violencia y estéticas del dolor*. Universidad de Medellín-La Cifra Editorial

Celis Banegas, P. (2017). “Dinastías en la lucha libre mexicana”. En *Identidad*. Revista de la Universidad de México. Ed. de Lanzamiento Nueva época, sept-2017. UNAM

Celis Banegas, P. (2020). “La construcción del concepto de lucha libre mexicana como industria creativa en tiempos de transmedia: un recorrido procesual.” En: Garfias, J. y D. Cuenca (2020). *Industrias Creativas y Procesos de Transmediación: streaming, videojuegos y cultura visual*. UNAM

Celis Banegas, P. (2021). “De la persona al personaje en la lucha libre mexicana: arqueología de la escenificación corporal del luchador” en H. Cardona (2021) *Experiencias performáticas: cuerpo género y subjetividad*. Universidad de Medellín.

Celis Banegas, P. (2021). Industrias creativas e identidad: campos para el desarrollo de los valores de la lucha libre mexicana en la contemporaneidad (2021) en Garfias, A. y E. Galicia: Industrias Creativas: Imaginarios, Ideologías y Valores en Animación y Videojuegos.

Cervantes, G. (2009). La espiral del mestizaje. *Revista de Ciencias Sociales*, vol XV, 531-540.

Cervantes, S. V. (2010). Performing mexicanidad: Criminality and lucha libre. *Crime, Media, Culture*, 6(2), 185-203.

Chavarría, A. (2019). Meme y redes sociales digitales: su uso para la difusión de discursos excluyentes y despectivos. Sitio Las aventuras de Carlos Salinas de Gortari. En Garfias Frías, J. (Coordinador). *Análisis de los lenguajes audiovisuales en la era digital*. (pp. -182) DGAPA, UNAM.

Chow, B., E. Laine & C. Warden. (2017). *Performance and professional wrestling*. Routledge.

- Coffey, A., y P. Atkinson. (2003). *Encontrar el sentido a los datos cualitativos. Estrategias complementarias de investigación*. Editorial Universitaria de Antioquia.
- Corona Benkin, S., & Kaltmeier, O. (Eds.). (2012). *En diálogo: metodologías horizontales en ciencias sociales y culturales*. Gedisa.
- Criollo, R., Návar, J. & Aviña, R. (2011). *Quiero ver sangre. Historia ilustrada del cine de luchadores*. UNAM.
- Csikszentmihalyi, M. (2010). *Fluir: la psicología de la felicidad*. Editorial Kairos.
- Cuché, D. (2004). *La noción de cultura en las ciencias sociales*. Nueva Visión.
- Curry, T. (2008). Where the action is: Visual sociology and sport. *Social Psychology Quarterly*, 71(2), 107
- Damasio. (2018). *El extraño orden de las cosas*. Ediciones destino
- De Garay, G. (2001). *La entrevista de historias de vida: construcción y lecturas*. En: de Garay, G. (Coord.). *Cuéntame tu vida. Historia oral: historias de vida*. Instituto Mora.
- De la Torre Molina, C (2011). *Identidad, identidades y ciencias sociales contemporáneas; conceptos, debates y retos*. Recuperado de: <https://letrajoven.wordpress.com/2011/09/02/identidad-identidades-y-ciencias-sociales-contemporaneas-conceptos-debates-y-retos/>
- Debord, G. (1999). *La sociedad del espectáculo*. Pre-textos.
- Del Olmo, M. (2010). *Dilemas Éticos En Antropología: Las Entretelas Del Trabajo de Campo Etnográfico*. Trotta
- Denzin, N. & Lincoln, Y. (2008). *Strategies of Qualitative Inquiry*. Sage.

- Deuze, M. (2007) *Media Work*. Cambridge Polity Press.
- Diéguez Caballero, I. (2007). *Escenarios Liminales. Teatralidad, Performances y Política*. Atuel.
- Diffrient, D. S. (2019). (Arm) Wrestling with Masculinity: Television, Toughness, and the Touch of Another Man's Hand. *Men and Masculinities*, 22(5), 821-849.
- Van Dijk, T. A. (2013). *Discurso y contexto*. Editorial Gedisa.
- Durkheim, É. (2013). *Las formas elementales de la vida religiosa. El sistema totémico en Australia (y otros escritos sobre religión y conocimiento)*. Fondo de Cultura Económica.
- Eco, Umberto. (1992), *Obra Abierta*. Editorial Ariel.
- Ekman, P. y W. Friesen (1971). Origen, uso, y codificación: Bases para cinco categorías de la conducta no verbal. En Verón. E. *Lenguaje y comunicación social*. Nueva Visión.
- Elias, N. (2015). *El proceso de la civilización: investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*. Fondo de Cultura Económica.
- Elias, N., & Dunning, E. (2015). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de Cultura Económica.
- Ellis, R. y A. Mcclintock. (1993). *Teoría y práctica de la comunicación humana*. Paidós.
- Emigh, J. (1996). *Masked Performance: the play of self and other in ritual and theatre*. University of Pennsylvania Press.
- Erikson, E (1972). *Sociedad y adolescencia*. Ed. Siglo XXI.
- Fast, J. (1984) *El lenguaje del Cuerpo*. Kairós

- Fernández Reyes, A. (2004). *Santo, el enmascarado de plata: mito y realidad de un héroe mexicano moderno*. El Colegio de Michoacán AC/ Universidad de Guadalajara
- Ferrándiz, F. (2011). *Etnografías contemporáneas. Anclajes, métodos y claves para el futuro*. Anthropos
- Foucault, M. (1997). *La arqueología del saber*. Siglo XXI
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar*. Siglo XXI
- Frank, L. (1977). “Comunicación Táctil”. En: Smith, A. (1977). *Comunicación y Cultura*. Tomo II. Nueva Visión.
- Fuentes, C. (1968). *La Región más transparente*. Fondo de Cultura Económica
- Gandara, A. (2018). *Unmasking Mythologies: Lourdes Grobet's Lucha Libre Photography* (Doctoral dissertation, The University of Texas at San Antonio).
- García Canclini, N. y otros (1994). *De lo local a lo global. Perspectivas desde la Antropología*. UAM.
- García Canclini, N.(1999). *Los usos sociales del Patrimonio Cultural En Aguilar Criado, Encarnación cuadernos Patrimonio Etnológico*. Nuevas perspectivas de estudio.
- García Canclini , N.(2002). *Culturas populares en el Capitalismo*. Grijalbo.
- García Canclini, M. (2011) *El patrimonio cultural*. Conceptos Básicos. Prensas universitarias de Zaragoza.
- García Canclini, N. G. (2012). *Culturas híbridas*. Debolsillo.
- García Canclini, N. G. (2014). *El mundo entero como lugar extraño*. Editorial Gedisa.
- Canclini, N. G. (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. Gedisa.

- García-Méndez, M., Rivera-Aragón, S., & Díaz-Loving, R. (2015). *Continuidad y cambio en la familia: Factores intervinientes*. Editorial El Manual Moderno.
- Gardin, J. C. (1973). *Document analysis and linguistic theory*. *Journal of documentation*, no. 29(2), 137-168.
- Garfias, J.A. (2011). Un inmigrante exitoso: Rey Misterio en el imaginario de la Lucha libre norteamericana. En: Molina y Vedia (coord.) *Acercamientos a la cuestión migratoria*. El conglomerado migratorio. UNAM.
- Garfias, J.A. (2012). Sin cara en el proceso de transculturación de la lucha libre norteamericana en México. En: Molina y Vedia (coord.) *Desafíos a la migración*. UNAM.
- Garfias, J.A. (2018). *Análisis de los lenguajes audiovisuales en la era digital*. UNAM.
- Garfias, J.A. & D. Cuenca (2020) *Industrias creativas y procesos de transmediación. Streaming, videojuegos y cultura visual*. UNAM
- Garro, E. (1999) *Recuerdos del porvenir*. Planeta
- Geertz, C. (1991). *La interpretación de las culturas*. Gedisa.
- Geertz, C. (1999). *Negara: el Estado-teatro en el Bali del siglo XIX*. Paidós.
- Geertz, C. (2001). *Conocimiento local*. Paidós.
- Gibbs, G. (2012). *El análisis de los datos cualitativos*. Morata
- Gimenez, G. (1981). *Poder, estado y discurso. Perspectivas sociológicas y semiológicas del discurso político-jurídico*. UNAM.

Gimenez, G. (2007). *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales*. CONACULTA-ITESO

Gimenez, G. (2011). Comunicación, cultura e identidad: Reflexiones epistemológicas. *Cultura representaciones sociales*. 2011, vol.6, n.11, pp.109-132.

Giménez, G. (2012). El problema de la generalización en los estudios de caso. *Cultura y representaciones sociales* 7(13): 40-62

Gimenez, G. y Pozas R. (coordinadores).(1994). *Modernización e identidades sociales*. UNAM/ Instituto de investigaciones sociales.

Goffman, E. (1970). *Ritual de la interacción*. Tiempo Contemporáneo.

Goffman, E. (1971). *Relaciones en Público. Microestudios de orden público*. Alianza.

Goffman, E. (1991). *Los momentos y sus hombres*. Paidós.

Goffman, E. (1994). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu.

Goffman, E. (1995). Estigma. *La identidad deteriorada*. Ed. Amorrortu. Bs As.

Goffman, E. (2006) *Frame analysis. Los marcos de la experiencia*. Siglo XXI. Centro de Investigaciones Sociológicas.

Gómez Pantoja, J. L. (2006). Entre Italia e Hispania: los gladiadores. *Hiberia-Italia, Italia-Hiberia*, 167-180.

González, J. (1979). *Educación y cultura popular* en Revista Española de Pedagogía, vol.37, no.145, pp.123-143.

González, J. (2001). Frentes culturales. Para una comprensión dialógica de las culturas contemporáneas. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas* Vol. VII. N. 14, pp. 9-45

- Gonzalez, M. (coord). (2011). *Fiestas y nación en América Latina*. Intercultura.
- Grobet, L. (2005). *Espectacular de lucha libre*. Trilce-Océano-Conaculta.
- Grobet, L. (2009). *Retratos de familia*. Jordi Lavanda
- Grupo μ (1987). *Retórica General*. Paidós
- Gumperz J. (2019). "Las fases lingüísticas de la competencia comunicativa", En Golluscio, L. A. (2019). *Etnografía del habla: textos fundacionales* (Vol. 1). Eudeba.
- Gutierrez, A. (2016). *Antifaz de lucha libre. 1320 máscaras caídas y primeros enmascarados*. IND.
- Gutiérrez, N. (1998). Arquetipos y estereotipos en la construcción de la identidad nacional de México. *Revista Mexicana de Sociología*, 60 (1), 81-90.1
- Gumperz, J. J., & Hymes, D. H. (Eds.). (1964). *The ethnography of communication*. American Anthropological Association.
- Guzmán Wolffer, R. (2017). *Lucha libre sin límite de sangre*. B México
- Hall, E. (1983). *The Dance of Life, The Other Dimension of Time*. Doubleday
- Hall, E (1986a). *El lenguaje silencioso*. Alianza.
- Hall, E. (1986b). *La dimensión oculta*. Siglo XXI.
- Hall, S & Du Gay, P. (2003). *Cuestiones de Identidad cultural*. Amorrortu.
- Hammersley, M. y P. Atkinson. (1994). *Etnografía. Métodos de investigación*. Paidós.
- Hees, J. (2006). *Nacho Libre* [Película] Black, J., M. White, R. Del Río Galnares.

Henricks, T. (1974). Professional Wrestling as Moral Order. *Sociological Inquiry*, 44 (3), 177-188.

Hernández, L. (2021) *Pasión por la lucha*. Ed. La Sangre de las Musas.

Herzfeld, M. (2014). *Cultural intimacy: Social poetics in the nation-state*. Routledge.

Horkheimer, M. y Adorno, T. . 1994. *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Trotta.

Hymes, D. (1976). Towards linguistic competence. *Sociologische gids*, 23(4), 217-239.

Hymes, D (2019). “Modelos de interacción entre el lenguaje y vida social” En Golluscio, L. A. *Etnografía del habla: textos fundacionales*, Vol. 1. Eudeba.

Iglesias, S. (2013). *Tradiciones populares mexicanas*. Selector.

Ibañez, J. (1994). *El regreso del sujeto: la investigación social de segundo orden* . S.XXI.

IBM. (S.A). IBM SPSS Statistics GradPack y Faculty Packs. 13/03/2021, de IBM Sitio web: <https://www.ibm.com/mx-es/products/spss-statistics-gradpack>

Jeffcutt, P., & Pratt, A. (2002). Managing creativity in the cultural industries. *Creativity and innovation management*, 11(4), 225-233.

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.

Jimenez O.(Coord.) (2015). *Lucha libre: relatos sin límite de tiempo*. Artes de México, no.125

Jimenez, O. (Coord) (2016). *Lucha libre: Dos al hilo*. Artes de México, no.120.

Knapp, M. (1999). *Comunicación no verbal*. Paidós.

- Laing, R. (1982). *El yo y los otros*. Fondo Cultura Económica.
- Laing, R.(1964). *El yo dividido*. Fondo Cultura Económica.
- Lakoff, G. & Johnson, M. (1991). *Metáforas de la vida cotidiana*. Cátedra.
- Le Breton, D. (1995). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Nueva Visión.
- Le Breton, D. (1999). *Antropología del dolor*. Seix Barral.
- Le Breton, D. (1999). *Las pasiones ordinarias. Antropología de las emociones*. Nueva Visión
- Le Breton, D. (2002). *Signes d identité. Tatouages, piercings et autres marques corporelles*. Editions Métailié.
- Le Breton, D. (2008) *La sociología del cuerpo*. Nueva Visión.
- Le Breton, D. (2010) *Rostros*. Letra Viva - Instituto de la máscara
- Le Breton, D. (2018) *La sociología del cuerpo*. Ediciones Siruela
- Lefevre, H. & C. Régulier (1992). *El proyecto ritmoanalítico*. En Torre, R. Tiempo y sociedad. Madrid. Centro de Investigaciones sociológicas. Siglo XXI. Universidad Complutense de Madrid, p..263-273.
- Levi, H. (1997). Sport and melodrama: The case of Mexican professional wrestling. *Social Text*, no.50, p.57-68.
- Levi, H. (2005). The mask of the luchador: wrestling, politics, and identity in Mexico. En Sammond, N (ed.). *Steel chair to the head: The pleasure and pain of professional wrestling*, Duke Univer-sity Press, 96-131.

- Levi, H. (2008). *The world of lucha libre. Secrets, revelations, and Mexican national identity*. Duke University Press.
- Levine, R. (2006). *Una geografía del tiempo*. Siglo XXI.
- Lévi-Strauss, C. (1987). *Antropología estructural: mito, sociedad, humanidades*. Siglo XXI
- Lévi-Strauss, C. y Otros (1981). *La Identidad*. Petrel.
- Lévi-Strauss, C. (1981). *La vía de las máscaras*. Siglo XXI
- Lewis, O. (1986). *Ensayos antropológicos*. Grijalbo.
- Lewis, O. (2012). *Los hijos de Sánchez. Autobiografía de una familia mexicana*. Fondo de Cultura Económica.
- Lieberman, E. (2009). Mask and Masculinity: Culture, Modernity, and Gender Identity in the Mexican Lucha Libre films of El Santo. *Studies en Hispanic Cinemas* (new title: *Studies in Spanish & Latin American Cinemas*), 6 (1), 3-17
- Lizcano, E. (1999). La metáfora como analizador social. *Revista de metodología de las ciencias sociales. Empiria: UNED No. 2*. Pp. 29-60
- Lizcano, E. (2009). *Metáforas que nos piensan*. Biblos.
- Lomnitz, C. (2006). *La idea de la muerte en México*. Fondo de Cultura Económica.
- MacFarlane, K. (2012). A Sport, A Tradition, A Religion, A Joke: The Need for a Poetics of Inring Storytelling and a Reclamation of Professional Wrestling as a Global Art. *IIUM Journal of English Language and Literature*, 6(2), 136-155.

- Madigan, D. (2007). *Todavía no has visto nada: los minis. Mondo Lucha a Go-Go: el extraño y honorable mundo de la lucha salvaje mexicana*. Harper Colins Publisher. Págs. 209–212
- Madison, D. (2011). *Critical ethnography: Method, ethics, and performance*. Sage publications.
- Mangieri, R. (2017). *Kinésica y proxémica en entornos urbanos: ritmos, entrainments y sincronizaciones*. Universidad de los Andes.
- Mannix, D. (2010). *Breve historia de los gladiadores*. Nowtilus.
- Marc, E. y Picard, D. (1992). *La interacción social*. Paidós.
- Martínez, P. (2001). *Lo Material y lo Inmaterial en el Patrimonio Cultural. Reflexiones en Torno al Patrimonio de Elche (España)*. Ponencia Principal del Subtema Patrimonio Intangible, Génesis del Tangible.
- May, V. (1999). Cultural Politics and Professional Wrestling. *Studies in Popular Culture*, 21 (3), 79-94
- Mauss, M. (1979). *Antropología y Sociología*. Tecnos
- Mauss, M. (2006). *Manual de Etnografía*. FCE.
- Mazer, S. (1998). *Professional wrestling: Sport and spectacle*. Mississippi: Univ. Press of Mississippi.
- Mccarthy, T.(1993). *Universalismo multicultural. Variaciones sobre un tema ilustrado*. Centro de Publicaciones de la Fundación BBV.
- Mead, G. (1982). *Espíritu, persona y sociedad*. Paidós.

- Mendes S., 2015, 007: *Spectre*, Eon Productions.
- Meza Espinosa, A. (2010). *El mito del héroe en la construcción del personaje en la lucha libre mexicana*. (Tesis de Grado) Facultad de Filosofía y Letras.
- Michael Taussig. (1995). *Un gigante en convulsiones: El mundo humano*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Miranda, L. (1992). *Sin máscara ni cabellera*. Marc Ed.
- Möbius, J. (2007). *Y detrás de la máscara...el pueblo: Lucha Libre, un espectáculo popular mexicano entre la tradición y la modernidad*. UNAM.
- Moctezuma E. (1979). Las corrientes arqueológicas en México. *Nueva Antropología*, vol III, 7-26.
- Monroy, H. & Reducindo, M. (2018). *Lucha libre 85 años*. AM Editores.
- Monsiváis, C. (1988). *Escenas de pudor y liviandad*. Grijalbo.
- Monsiváis, C. (1995). *Rituales del caos*. Era.
- Montagu, A. y Matson, F. (1983). *El contacto humano*. Paidós.
- Morin, E. (1984). *Ciencia con consciencia*. Anthropos.
- Morin, E. (1999). *La cabeza bien puesta*. Nueva Visión.
- O'sullivan, T, Hartley, J. y otros (1997); *Conceptos clave en comunicación y estudios culturales*. Amorrortu.
- Olivera, R. (2007). *Memorias de la lucha libre*. Costa-AMIC.

- Palma, A. (2008). Sobre la enseñanza de lenguas indígenas aglutinantes. *Sylvains les Moulins*, Vol 4, 1-10.
- Paquet, D. (1998). *La historia de la belleza*. Ediciones B.
- Pavis, P. (2011). *El análisis de los espectáculos*. Paidós.
- Pavis, P. (1985). Theatre analysis: some questions and a questionnaire. *New Theatre Quarterly*, 1(2), 208-212.
- Peirce, C. (1974). *La ciencia de la semiótica*. Nueva Visión.
- Pérez, R. (1999). *Un nacionalismo sin nación aparente (la fabricación de lo típico mexicano 1920-1950)* en *Política y Cultura*, no. 12, UAM.
- Pestaña, P. (2004). *Aproximación conceptual al mundo de los valores*. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 2, 67–78.
- Pike, K. (1984) Puntos de vista éticos y émicos para la descripción de la conducta. En: Smith, A. *Comunicación y cultura. I. La teoría de la comunicación humana*. Nueva Visión.
- Prieto Stambaugh, A. (2009). *¡Lucha libre! Actuaciones de teatralidad y performance*. *Actualidad de las artes escénicas*. Perspectiva latinoamericana, 116-143.
- Prieto Stambaugh, A. (2009). *Performance*. En: *Diccionario de Estudios Culturales Latinoamericanos*, (eds. Robert McKee Irwin y Mónica Szurmuk). Instituto Mora
- Rapaille, C. (2015) *El verbo de las culturas*. Taurus
- Rees, M. W. (2020). Fieldwork Protocols for Anthropological Research in Mexico: Permissions and Dissemination. *Annals of Anthropological Practice*, 44(2), 157-166.

- Rezende, C. B., & Coelho, M. C. (2010). *Antropologia das emoções*. Editora FGV.
- Restrepo, G. (2007), Identidades: Planteamientos teóricos y sugerencias metodológicas para su estudio. Jangwa Pana. *Revista del programa de antropología de la Universidad de Magdalena*, no.5, 24-35.
- Restrepo, E. (1997). *Arte, fiesta, literatura. El sagrado oficio de la cultura*. Universidad Nacional de Colombia.
- Reyes, A. (2019). *Convocar a la comunidad desde el imaginario : la máscara en la lucha libre y la construcción identitaria nacional* (tesis de Grado) Facultad de Filosofía y Letras- UNAM.
- Richelieu, A., & Desbordes, M. (2013). Sports teams and equipment manufacturers going international: The strategic leverage of co-branding. *Sport, Business and Management: An International Journal*.
- Ricoeur, P. (1965). Hermenéutica de los símbolos y reflexión filosófica. *En Anales de la Universidad de Chile*, No. 136, 5-42.
- Rodriguez J., 1952, Huracan Ramirez, Peliculas Rodriguez
- Rodriguez J., 1958, Santo contra el cerebro del mal, Enrique Sambrano
- Ruesch, J. & Bateson, G. (1984). *Comunicación. La matriz social de la Psiquiatría*. Paidós.
- Rulfo, J. (1955) *Pedro Páramo*. FCE.
- Sabido O. (Ed.). (2019). *Los sentidos del cuerpo: el giro sensorial en la investigación social y los estudios de género*. Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones y Estudios de Género.

Schechner, R. (1985). *Between Theatre and Anthropology*. University of Pennsylvania Press.

Schechner, R. (1988). *Performance theory*. Routledge.

Schechner, R. (2000). *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.

Schechner, R. (2002). *Performance Studies: An Introduction*. Routledge.

Schechner, R. (2012). *Estudios de la representación. Una introducción*. FCE.

Sebeok, T. (1996). *Signos: una introducción a la semiótica*. Paidós.

Sennett, R. (2019). *Carne y piedra*. Alianza Editorial.

Singer, P (1959). *Traditional India: Structure and change*. American Folklore society.

Simmel, G. (1988). *Ensayos filosóficos*. Península.

Simmel, G. (2005). La metrópolis y la vida mental. *Bifurcaciones*, 4, 1-10.

Smith, A. (1977). *Comunicación y cultura*. Tomo II. Nueva Visión.

Smith, A. (1984). *Comunicación y cultura. I. La teoría de la comunicación Humana*. Nueva Visión.

Smith, A. (1997). *La identidad Nacional*. Trama.

Smith, R. T. (2008). Passion work: The joint production of emotional labor in professional wrestling. *Social Psychology Quarterly*, 71(2), 157-176.

Soares, C. (2011). *Corpo e historia*. Camopinas: SP Autores associados.

Sosa, V. (2015.). *Circo en Montevideo*. Tesis de maestría. Universidad de la República (Uruguay). Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.

Soto, J. (2009). *Antropología Social de La Lucha Libre en México*. (Tesis de Doctorado), INAH.

Strivens J. (1992). The Morally Educated Person in a Multicultural Society (211-232). «Cultural Diversity and The Schools. Education for Cultural Diversity: Convergence and Divergence». J. Lynch; C. Modgil and S. Modgil (eds.). Vol. 1 The Falmer Press.

Szurmuk, M. & R. Mckee (2009). *Diccionario de Estudios culturales latinoamericanos*. Siglo XXI.

Tait, P., & Lavers, K. (Eds.). (2020). *The routledge circus studies reader*. Routledge.

Taylor , D. (2015). *Performance*. Asunto impreso.

Taylor, D. (2002). Hacia una definición de performance. *Conjunto Revista de teatro latinoamericano* 126: 26-31.

Taylor, D. (2017). *El archivo y el repertorio: La memoria cultural performática en las Américas*. Ediciones Universidad Alberto Hurtado.

Taylor, S. J. y Bogdan, R. (1996). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós.

Tenango, M. D. L. Á. P., Arellano, M. E. C., Villalba, E. P., & Cervantes, C. S. (2020). La alimentación como hecho cultural: una construcción socioalimentaria en el contexto mexicano. *Graffylia*, 4(8), 8-19 <http://www.puntodepartida.unam.mx/index.php/319-punto-de-partida/no-0123/525-0123-ensayo-el-kitsch-y-su-vinculacion-con-los-arquetipos-fatima-castro-rodriguez>

- Torre, A. (coord.) (2009). *Patrimonio Cultural Inmaterial*. CePEI.
- Torres, F. (2003). La alimentación de los mexicanos al final del milenio: de la diversidad a la homogeneidad regional. *Revista de información y análisis del INEGI*, 10, 47-58.
- Turner, v. (1974) *Dramas, fields and metaphors. Symbolic action in human society*. Cornell University Press.
- Turner, B. (1984). *El cuerpo y la sociedad: exploraciones en teoría social*. Fondo de Cultura Económica.
- Turner, V. (1980). *La selva de los símbolos*. Siglo XXI.
- Turner, V. (1988a). *El proceso ritual*. Taurus Ediciones.
- Turner, V. (1988b). *The Anthropology of Performance*. PAJ Publications.
- Turner, V. (2008). *Dramas, campos e metáforas: Ação simbólica na sociedade humana*. Editora da Universidade Federal Fluminense.
- Tylor, D. (2001). *Hacia una definición de Performance*. NY: Universidad de Nueva York.
- UNESCO. (2017). *Patrimonio Cultural Inmaterial*.
<https://es.unesco.org/themes/patrimonio-cultural-inmateria>
- Uribe Iniesta, R. (2011). La etnicidad latinoamericana como una nueva clase social global. *Cultura y representaciones sociales*, 5(10), 166-183.
- Uriel F., 1970, El Santo vs las momias de Guanajuato, Rogelio Agrasánchez
- Urueta, C.,1952, La bestia magnífica (Película), Producciones Hidalgo
- Valencia García, G. (2012). *Aproximaciones a la pluralidad temporal*. *História Revista*, no.17,

- Valencia, G. (2007). *Entre Cronos y Kairós: las formas del tiempo sociohistórico*. Editorial Anthropos.
- Vander, J (1995). *Manual de Psicología Social*. Paidós.
- Van Genep, A. (2008). *Los ritos de paso*. Alianza.
- Verón, E. (1998). *La semiosis social: fragmentos de una teoría de la discursividad*. Gedisa
- Verón, E. (2004). *Fragmentos de un tejido*. Gedisa
- Vigil, A.(2010). *Sin límite de tiempo: crónicas de la Lucha Libre*. Universidad Autónoma de León
- Vigil, A y Gómez. G. (2016). *Lentejuelas y sangre: los luchadores exóticos*. Editorial Oficio.
- Villarín García, J. (Ed.). (1979). *El maravilloso mundo del circo*. Nova.
- Villarreal, H. (2009). Simulacro, catarsis y espectáculo mediático en la lucha libre. *Razón y palabra*, (69), 45.
- Villarreal, H (2018). En mi casa y con mi gente. La comunicación de los valores de los mexicanos en la lucha libre. *Revista Iberoamericana de Comunicación*, (34), 113-135
- Villaseñor, I y Zolla, E. (2012). *Del patrimonio cultural inmaterial o la patrimonialización de la cultura* en Cultura representaciones sociales, vol.6 no.12
- Vitalis, R. (2006). Archives. En: Preece, E., & Curran, S. R. (Eds.). *A handbook for social science field research: essays & bibliographic sources on research design and methods*. Sage.

Wacquant, L. & Moreno, H. (2007). *Carisma y masculinidad en el boxeo*. Debate Feminista, no. 36, 30-40.

Wacquant, L. (2009). *Conexiones carnales: sobre corporización, aprendizaje y pertenencia*. *Pensar*. Epistemología y Ciencias Sociales,

Wacquant, L. (2019). *Por una Sociología de carne y sangre*. Revista del Museo de Antropología, no.12, 117-124.

Wacquant, L. J. (2004). *Entre las cuerdas. Cuadernos etnográficos de un aprendiz de boxeador*. Siglo XXI.

Watzlawick P., Beavin, J., Jackson, D. (1973). *Teoría de la comunicación humana*. Tiempo contemporáneo.

Winkin, Y. (Comp.) (1984). *La nueva comunicación*. Kairós.

Witkin, H. y Goodenough, D. (1981). *Cognitive Styles: Field dependence and field independence*. International University Press.

Yúdice, G. (2002). *El recurso de la cultura: usos de la cultura en la era global*. Editorial Gedisa.

Créditos de las imágenes

Figura 1. Conde Koma recuperado de: http://bjjleon.blogspot.com/2012/03/el-jiu-jitsu-brasileno-es-denominado_31.html

Figura 2. Afiches de lucha libre. Recuperados de:

<https://www.pinterest.es/pin/757167756072023765/>

<https://mitoniragorry.wordpress.com/page/3/?hcb=1>

<https://www.facebook.com/luchalibreelartedegotch/posts/1141467932668061/>

Figura 3. Recuperado de: <http://www.luchalibreaaa.com/historia-aaa-carteles-1992/?hcb=1>

[https://en.m.wikipedia.org/wiki/Juicio_Final_\(2019\)?hcb=1](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Juicio_Final_(2019)?hcb=1)

Figura 4. Villanos. Recuperado de (2007). Enciclopedia de las Máscaras, tomo v, p.51.

Figura 5. Máscara de Blue Panther. Recuperado de (2007). Enciclopedia de la Máscara, tomo I, p. 38. (julio 2007)

Figura 6. Máscara Rey Misterio. Recuperado de (2009). Enciclopedia de la Máscara, tomo xx, pp.27;30.

Figura 7. Máscara Doctor Wagner Jr.. Recuperado de (2008). Enciclopedia de la Máscara, tomo x, p. 28.

Figura 9. Historia de máscaras contra máscaras. Recuperado de: <https://www.pinterest.com/pin/312437292890548778/>

Figura 12. Santo, Mil Máscaras y Sr. Wagner . Recuperado en <https://www.pinterest.com.mx/pin/564075922058247213/>

Figura 13. Cuerpos trabajados en el gimnasio: Héctor Garza Recuperado de: <https://www.pinterest.com.mx/pin/107523509829452295/>

Figura 19. Mascarita sagrada en acción. Recuperado de: <http://periodicolavoz.com.mx/mi-sueno-no-era-ser-luchador-mascarita-sagrada/>

Figura 20. Alushe junto a Tinieblas. Recuperado de: <https://www.maspormas.com/ciudad/tinieblas-jr-y-alushe/>

Figura 21. Ilustración del retablo con Kemonito. Recuperado de:
<https://heraldodemexico.com.mx/tendencias/2020/2/26/cual-es-el-origen-de-kemonito-protagonista-de-los-memes-que-invaden-la-red-155740.html?hcb=1>

Figura 22. Chamuel entrega su máscara en la primera lucha de apuestas mini. Recuperado de:
<https://heraldodemexico.com.mx/deportes/2019/9/27/microman-deja-sin-mascara-chamuel-en-el-choque-de-microestrellas-121135.html>

Figura 23. Luchadoras como protagonistas en "Las luchadoras contra la momia". Recuperado de:
<https://m.facebook.com/370661259612726/photos/a.426796207332564/577023325643184/?type=3>

Figura 24. Pasado y presente de la lucha femenil. Recuperado de:
https://www.google.com/imgres?imgurl=http://luchadb.com/events/posters/00076000/00076060_00038371.png&imgrefurl=http://www.luchadb.com/events/arenas/arenaolimpicolagunagomezpalaciodurango/1956.php&h=932&w=585&tbnid=LmkCMzBDEzsPIM&tbnh=283&tbnw=178&osm=1&hcb=1&source=lens-native&usg=AI4_-kTSG1oingbz6gZalaiMRvrRNQAfYA&ved=0ELLNBQgAKAAwAA&docid=c11bxonV7wBPTM

Recuperado de: <https://www.mediotiempo.com/lucha-libre/empresa-femenil-wws-festejara-anos-vida?hcb=1>

Figura 25. Los primeros exóticos: El Bello Greco. Recuperado de:
<https://terceravia.mx/2018/11/el-bello-greco-pionero-de-los-luchadores-exoticos-y-leyenda-de-la-lucha-libre/>

Figura 26. Documental dedicado a la vida de Cassandro. Recuperado de:
<https://www.filmaffinity.com/es/film806816.html>

Figura 27. Luchadores exóticos. Recuperado de:<https://revistaconsideraciones.com/2019/06/28/luchadores-exoticos-sangre-lentejuela-y-sudor/>

Figura 28. Pimpinela, Mamba y Estrella Divina, 2019. Recuperado de:<https://twitter.com/onlymamba/status/675761389835685888?lang=vi>

Figura 30. Dinastía Alvarado. Recuperado de:<https://twitter.com/HeroeDelDistrit/status/1058465672303263744/photo/1>

Figura 31. Dinastía Moreno en la Arena Bukodan. Recuperado de: <https://yodeportivo.com/la-dinastia-moreno-esta-de-luto/>

Figura 32. Dos generaciones de la misma dinastía, con el mismo concepto. Recuperado de: <https://www.pinterest.com.mx/pin/761319511989040978/>

Figura 33. Karonte trabajando en las calles de Tepito. Recuperado de: <https://www.yucatan.com.mx/deportes/fallecio-el-dr-karonte-toda-una-dinastia-en-la-lucha-libre>

9. Anexos

DE LA LUCHA LIBRE A LA LUCHA LIBRE MEXICANA

DE LAS PRÁCTICAS COMUNICATIVAS A LA CONSTRUCCIÓN DE
IDENTIDADES EN LA CIUDAD DE MÉXICO

9.1 Anexo metodológico

1. Esquema de investigación

1. Fase exploratoria

1.1- Consulta y recopilación del material bibliográfico (Etapa documental).

1.2- Establecimiento de los primeros abordajes en la comunidad.

1.3- Selección y clasificación de informantes.

1.4- Elección de espacios y situaciones sociales aptos para la investigación.

1.5- Construcción de parámetros analíticos (constitución de segmentos de investigación).

2. Obtención y registro de datos

2.1- Elaboración de historia de la lucha libre libre

2.2- Entrevistas a informantes

2.3- Registro videográfico de situaciones sociales (observación directa).

2.4- Observación participante con técnica horizontal.

2.5- Realización de grupos de discusión.

3- Codificación y clasificación de los datos

3.1- La lucha libre como fenómeno de la cultura popular mexicana

3.2- El luchador

3.3- Las arenas(performance)

3.4- Más allá de las arenas

4- Análisis de la lucha libre mexicana

4.1- En el ámbito de los actores sociales que intervienen (luchadores, espectadores, organizadores, referees, comentaristas deportivos).

4.2- En el ámbito de los procesos de interacción colectiva (performance)

4.3- En el ámbito urbano más allá de las arenas.

5. Modelización

5.1- De las prácticas comunicativas propias de la lucha libre mexicana

5.2- Del vínculo de la lucha libre mexicana con otras formas de interacción comunes en la Ciudad de México.

6. Conclusiones

El lugar de la lucha libre mexicana como parte de los procesos identitarios en la Ciudad de México.

2. Herramientas utilizadas para la obtención de datos

A continuación se presentan los Objetivos específicos junto con las herramientas propuestas y la finalidad de cada una de las técnicas empleadas.

Objetivo de investigación	Herramientas	Finalidad de la herramienta
Construcción de la historia de la lucha libre mexicana	Análisis documental	Construcción de línea del tiempo
	Grupo de discusión sobre historia de la lucha libre	Elaborar una historia viva de las experiencias de los luchadores.
Analizar las prácticas deportivas de la lucha libre mexicana	Técnica mixta de observación directa y con técnicas horizontales	Conocer cómo experimentan los entrenamientos deportivos los luchadores junto a sus entrenadores
Comprender el valor de la máscara y del personaje en la construcción del espectáculo	Entrevistas en profundidad no directivas a luchadores profesionales	Construir desde los mismos actores sociales su mirada acerca del espectáculo a través de un recorrido por sus historias de vida como luchadores

Explicar la lucha libre como fenómeno performativo	Técnica Rashomon	Entender el performance como eventos irrepetibles en el sentido de actos vitales de transferencia en los que la política, la memoria encarnada y la transferencia de conocimiento social forman parte.
	Filmación y Observación directa de temporalidades y ritmos	
	Grabación de sonido ambiente	
Describir la influencia de la lucha libre más allá de las arenas	Encuestas mixtas con preguntas abiertas y cerradas divididas en dos poblaciones dentro de la Ciudad de México: Aficionados que no concurren a las arenas. Personas que no frecuentan ni conocen específicamente la lucha libre mexicana	Comprender el conocimiento que los habitantes de la ciudad de México tienen de la lucha libre y como esta ha influenciado o no en su vida cotidiana.

3. Diseño muestral del estudio cualitativo

Para realizar la selección de la población se utilizaron los criterios de representatividad de los actores sociales intervinientes, junto a la estrategia de triangulación propuesta por Flick (2014), donde deben haber al menos tres entrevistas por cada segmento para trabajar una complejidad mayor a las oposiciones o desacuerdos entre los entrevistados.

Luchadores

Segmento	Edad	c/máscara	s/máscara	Total
Hombres	- 30 años	6	6	24
	+30 años	6	6	
Mujeres	- 30 años	3	3	12
	+30 años	3	3	
Exóticos	- 30 años	3		6
	+30 años	3		
Minis	- 30 años	3		6
	+30 años	3		

$$n = 48$$

La muestra se elaboró teniendo en cuenta que 30 años es una edad de clivaje para un luchador, ya que en esa etapa se encuentran en el esplendor de su carrera. Antes de los 30 años los luchadores no sufren físicamente las consecuencias de la práctica en su condición física.

Por otra parte, dividir la población en edades también permite conocer los cambios de hábitos y percepción de la lucha libre en dos generaciones. La cantidad de luchadores por segmento es relativa a la presencia en los espectáculos.

Con respecto a los exóticos, estos generalmente no utilizan máscaras, con lo cual la división carece de sentido. En el caso de los minis, son hombres que a diferencia de los exóticos suelen luchar enmascarados, con lo cual la división por presencia de máscaras también es ociosa.

Con respecto a otros personajes cercanos a la lucha libre, existe un grupo que tiene injerencia directa en el espectáculo (referees, edecanes, presentadores, vendedores). Otro conjunto de personalidades que es fundamental en el desarrollo del deporte como lo son los mascareros, los médicos, los periodistas y promotores que deben ser considerados entrevistados clave en el conjunto de las entrevistas. En este caso, la muestra debe cubrir un total de 18 actores sociales que cubran los rubros indicados.

Personas vinculadas a la lucha libre mexicana

Forman parte de la performance	Forman parte indirectamente de la performance	Promotores Periodistas expertos
6	6	6

n=18

En cuanto a la población propuesta de espectadores, se realizó la segmentación con base a sexo y edad. Conformando 6 segmentos de 3 entrevistas cada una. El criterio de edades se tomó por personas menores a 25 años, personas entre 26 y 45 años y personas de más de 46 años. Con un total de 8 entrevistas en profundidad.

Espectadores

Segmento etario	Mujeres	hombres
-----------------	---------	---------

- 25 años	3	3
Entre 26 y 45 años	3	3
+ 46 años	3	3

n =18

4. Parámetros analíticos

En referencia a la **construcción de parámetros analíticos**, estos fueron divididos en cuatro segmentos mayores:

- A. Luchadores
- B. Espectadores
- C. Performance
- D. Habitantes de la Ciudad de México

Para cada segmento los parámetros analíticos fueron contruidos con base a las categorizaciones Jean Claude Gardin (1973), basado en la división de descriptor, rasgo y atributo. Donde descriptores son los términos desprovistos de contenido que surgen de la segmentación y que colectan datos de un mismo nivel lógico.

Los rasgos son elementos diferenciados cuya función es cualificar al descriptor, que los colecta. Es de un nivel lógico menor al descriptor. Finalmente los atributos son los elementos obtenidos en la indagación que permiten cualificar los rasgos, y que serán la base para la construcción de datos y variables.

- A. Luchadores

Descriptor	Rasgo
------------	-------

Contexto del luchador	<ul style="list-style-type: none"> - Origen - Familia - Inicios - Profesionalización - Experiencias de vida - Lucha libre y vida cotidiana - Interacción entre luchadores
El luchador como personaje	<ul style="list-style-type: none"> - Historia - Construcción - Adaptación - Utilización de máscara (o no) - Evolución del personaje - Emociones asociadas al personaje - Interacción entre personajes
El luchador y la máscara	<ul style="list-style-type: none"> - Historia - Decisión en utilización o no utilización - Construcción - Adaptación - Utilización de máscara (o no) - Evolución del personaje - Emociones asociadas al personaje - Interacción entre personajes
El luchador como deportista	<ul style="list-style-type: none"> - Entrenamiento - Rituales asociados

	<ul style="list-style-type: none"> - Cuidados físicos - Experiencias deportivas - Evolución del deportista a lo largo del tiempo.
El luchador y su corporalidad	<ul style="list-style-type: none"> - Disciplinamiento corporal - Cuerpo y emociones - Construcción de la imagen a partir del cuerpo - Dolor - Desgaste corporal - Retiro del luchador

B. Espectadores de lucha libre mexicana

Descriptor	Rasgo
Contexto personal y Conocimiento de la lucha libre mexicana	<ul style="list-style-type: none"> - Contexto social y familiar - Origen del vínculo con la lucha libre mexicana - Primeros recuerdos asociados a la lucha libre mexicana - Conocimiento de la lucha libre mexicana. - Conocimiento de luchadores.
Participación y contacto con la lucha libre mexicana	<ul style="list-style-type: none"> - Vínculos con la lucha libre en infancia

	<ul style="list-style-type: none"> - Vínculos con la lucha libre en la adolescencia - Vínculos con la lucha libre en la adultez - Participación en eventos de lucha libre - Participación en redes sociales con el tema de la lucha libre
<p>Ser aficionado a la lucha libre mexicana</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Autopercepción como aficionado - Preparación para los eventos - Objetos de consumo asociados a la lucha libre - Preferencias en la lucha libre (luchadores, arenas, porras) - Pertenencia a grupos asociados a la lucha libre (porras, foros, club de fans).
<p>Emociones asociadas a la LLM</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Percepción de sensaciones y emociones que surgen al mencionar la Lucha libre mexicana. - Percepción de sensaciones y emociones asociadas a los eventos de lucha libre.
<p>Percepción de la lucha libre en la sociedad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Percepción de otros ámbitos donde la lucha libre aparece - Percepción de la relación entre lucha libre y Ciudad de México

	<ul style="list-style-type: none"> - Percepción de similitudes y diferencias entre la lucha libre mexicana y las características asociadas a la Ciudad de México y sus habitantes.
--	---

C. Performance

Descriptor	Rasgo
Espectáculo	<ul style="list-style-type: none"> - Espacialidad de las arenas (organización, estructura) - Tiempos y ritmos en el desarrollo del espectáculo - Escenografías - Participantes - Tonalidades afectivas presentes
Luchadores en acción	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación - Esquema de acciones - Interacción con el espectador - Interacción con entre los luchadores - Desarrollo de la práctica luchística - Rituales propios de cada luchador - Despedida
Espectadores	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de espectadores

	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades anteriores a la llegada a la arena - Ingresos a la arena - Rituales asociados al espectáculo - Recorridos - Interacción entre espectadores - Interacción con luchadores/referees. - Expresión de emociones - Consumos - Retiro de la arena
<p>Otros actores sociales (presentadores, referees, edecanes, personal de vigilancia, camarógrafos, fotógrafos, vendedores, acomodadores).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Participación - Protocolos de acción - Rituales asociados - Interacción con los luchadores - Interacción con el público.

D. Habitantes de la ciudad de México (espectadores y no espectadores de la lucha libre mexicana)

Descriptor	Rasgo
Conocimiento	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de la lucha libre

	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de la lucha libre mexicana - Percepción de la lucha libre mexicana como deporte - Percepción de la lucha libre mexicana como espectáculo
<p>Contacto con la lucha libre¹ a lo largo del ciclo vital</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vínculos con la lucha libre en infancia - Vínculos con la lucha libre en la adolescencia - Vínculos con la lucha libre en la adultez
<p>Emociones asociadas a la lucha libre mexicana</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Emociones que surgen al mencionar la Lucha libre mexicana.
<p>Percepción de la lucha libre en la sociedad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Percepción de otros ámbitos donde la lucha libre aparece - Percepción de la relación entre lucha libre y Ciudad de México - Percepción de similitudes y diferencias entre la lucha libre mexicana y las características asociadas a la Ciudad de México y sus habitantes.

¹ El descriptor contacto se refiere a los momentos en que algún aspecto de la lucha libre (cine, tv, anécdotas, noticias) se vinculó a la vida cotidiana de los entrevistados.

Los parámetros analíticos presentados son una primera aproximación a las guías de indagación que se desarrollarán para la realización de entrevistas en profundidad a luchadores, personas asociadas a la lucha libre y a espectadores.

5. Pasos para el análisis de las Performances

Las tres primeras técnicas, forman parte de un conjunto que trabajarán atendiendo a los lineamientos propuestos por Patrice Pavis (1985), donde realiza un esquema de análisis integral para los espectáculos y la performance, que será traducido a continuación:

1. Características generales de la puesta en escena
 - a. ¿En qué se sustentan los elementos del espectáculo (relaciones de los sistemas escénicos)?
 - b. Coherencia o incoherencia de la puesta en escena: ¿en qué se basa?
 - c. Lugar de la escenificación en el contexto cultural y estético.
 - d. ¿Qué le molesta de la puesta en escena?; ¿cuáles son sus momentos fuertes, débiles o aburridos? ¿Cómo se sitúa en la producción actual?
2. Escenografía
 - a. Formas del espacio urbano, arquitectónico, escénico, gestual, etc.
 - b. Relación entre el espacio del público y el espacio actoral.
 - c. Principios de la estructuración del espacio:
 - Función dramática del espacio escénico y de su ocupación.
 - Relación de lo escénico y lo extra escénico.
 - Vínculo entre el espacio utilizado y la ficción del texto escenificado.
 - Relación entre lo mostrado y lo oculto.

- ¿Cómo evoluciona la escenografía? ¿A qué corresponden sus transformaciones?

d. Sistemas de los colores, de las formas, de los materiales: sus connotaciones.

3. Sistema de iluminación

Naturaleza, vínculo con la ficción, la representación, el actor.

Efectos sobre la recepción del espectáculo.

4. Objetos

Naturaleza, función, materia, relación con el espacio y el cuerpo, sistema de utilización.

5. Vestuario, maquillaje, máscaras

Función, sistema, relación con el cuerpo.

6. Actuación de los actores

- a. Descripción física de los actores (gestual, mímica, maquillaje); cambios en su apariencia.
- b. Kinestesia que se presume en los actores, kinestesia inducida en el observador.
- c. Construcción del personaje; actor/papel.
- d. Relación entre el actor y el grupo: desplazamientos, relaciones de conjunto, trayectoria.
- e. Relación texto/cuerpo.
- f. Estatuto del actor: su pasado, su situación profesional, etc.

7. Función de la música, del ruido, del silencio

- a. Naturaleza y características: relación con la fábula, con la dicción.
- b. ¿En qué momentos intervienen? Consecuencias sobre el resto de la representación.

8. Ritmo del espectáculo

- a. Ritmo de algunos sistemas significantes (intercambio de réplicas, luces, vestuario, gestualidad, etc.).
- b. El ritmo global del espectáculo: ritmo continuo o discontinuo, cambios de régimen, relación con la puesta en escena.

9. Lectura de la fábula por parte de la puesta en escena

- a. ¿Qué historia se cuenta? ¿El espectáculo cuenta la misma historia que el texto?
- b. ¿Cuáles son las opciones dramáticas? Coherencia o incoherencia de la lectura.
- c. ¿Qué ambigüedades presenta el texto, de qué modo son aclaradas por la puesta en escena?
- d. ¿Cuál es la organización de la fábula?
- e. ¿De qué modo la fábula es construida por el actor y el escenario?
- f. ¿Cuál es el género del texto dramático según la puesta en escena?
- g. Otras opciones de escenificación posibles.

10. **El texto en la puesta en escena**

- a. Elección de la versión escénica: ¿qué modificaciones?
- b. Características de la traducción (si la hay). ¿Traducción, adaptación, reescritura o escritura original?
- c. ¿Qué lugar concede la puesta en escena al texto dramático?
- d. Relaciones entre el texto y la imagen, entre el oído y el ojo.

11. **El espectador**

- a. ¿En el marco de qué institución teatral se sitúa este espectáculo?
- b. ¿Qué expectativas tienen ante este espectáculo (texto, dirección, actores)?

- c. ¿Qué informaciones previas son necesarias para valorar este espectáculo?
- d. ¿Cómo ha reaccionado el público?
- e. Papel del espectador en la producción del sentido. La lectura propuesta, ¿es unívoca o plural?
- f. ¿De qué modo la puesta en escena manipula la atención del espectador?

12. ¿Cómo anotar (fotografiar o filmar) este espectáculo? ¿Cómo conservar su memoria? ¿Qué escapa a la notación?

13. Lo no semiotizable

- a. Elementos que, en su lectura de la puesta en escena, carecen de sentido.
- b. Elementos no reductibles al signo y al sentido (y por qué).

14. Balance

- a. ¿Qué problemas particulares deben ser examinados?
- b. Otras observaciones, otras categorías necesarias para esta puesta en escena y para el cuestionario.

Este modelo, posee a diferencia de otros, una ventaja ya que incorpora el ritmo a su descripción. También es importante indagar la temporalidad asociada al ritmo en el que se desarrolla el espectáculo. La temporalidad del performance “lucha libre mexicana” pone el acento de un devenir irrepetible que se construye en paralelo con otras temporalidades (García, 2012) presentes en la ciudad de México.

Y por otro lado, al interior de cada función de lucha libre se desarrollan ritmos específicos que permitirán comprender a la lucha libre como un fenómeno vivo, que tiene sus propias dinámicas de producción asociadas a la acción, participación y el desarrollo de tonalidades emocionales.

Siguiendo a Lefreve y Regulier (1992) ,

“ El ritmo supone:

- a. elementos temporales muy marcados, acentuados, es decir contrastes, incluso opuestos, como tiempos fuertes y débiles.
- b. Un movimiento de conjunto que arrastre con él todos estos elementos (por ejemplo, un movimiento de vals, más o menos rápido). Por este doble respecto, el ritmo entra en una construcción general del tiempo, del movimiento, del devenir ...” (p.268)

En una función de lucha libre encontramos un pulso, tiempos de presentación de combate, de euforia, de abucheo, de risas, que es necesario comprender para comprender las dimensiones del performance como un fenómeno cultural vivo.

Otra de los puntos importantes a incorporar es la secuencia de acciones relacionada con la práctica deportiva, que quedan ajenas al esquema, ya que se reduce a la descripción del espectáculo y la performance.

9.2 Luchadores y referees, entrevistados

Águila Sagrada
Águila solitaria
Argenis
Argos
Bombon strong (referee)
Brazo de Plata Super Porky
Chamuel
Cibernético
Demonio Infernal
Diamante Azul
Diamond
Disturbio
Dragón Rojo Jr.
Dulce Gardenia
Enano
Estrellita
Euforia
Felino
Fray Tormenta
Güero Noriega
Halloween
Heddi Karaoui
Hijo de pirata Morgan
Judas
Julio Cesar Rivera
Justo (referee)
Karonte Jr.
Kemonito
La Comandante
La Máscara
La sombra
Lady apache
Lady Shani
Magia Blanca
Magnus
Mamba
Mandala
Máscara Sagrada Jr.
Máximo
Mephisto
Metálico
Mini Mosco de la merced
Mini elegido
Minipicudo
Mystique
Negro navarro
Olimpico
Peluquero
Peluquero
Pimpinela Escarlata
Pirata Morgan
Profesor Chucho Reyes
Profesor Cobra
Profesor Fantasma
Profesor Rocky Santana
Rey bucanero
Robin
Rugido
Rugido
Sexy primavera
Shoker
Solar
Star Jr.
Stuka jr.
Super Átomo
Teddy Centinela
Terrible
Ultimo guerrero
Valiente
Vengado Azteca
Villano III
Villano IV
Villano V
Virus
Volador Jr

9.3 Reporte académico: luchadores en tiempos de Covid

Resumen

En los más de 80 años que tiene la Lucha Libre en México, jamás se había vivido un contexto similar al que surgió a partir de la pandemia mundial ocasionada por la enfermedad COVID-19. Un año después de iniciada la contingencia, es absolutamente notorio que actividades como el deporte y el entretenimiento han sido de los ámbitos más castigados.

En México, empresas como el Consejo Mundial de Lucha Libre y la AAA han cesado funciones a puertas abiertas y luego de más seis meses de inactividad, recién comenzaron transmisiones vía *streaming*. Otras empresas independientes, especialmente fuera de la Ciudad de México, comenzaron prematuramente a realizar funciones con público, aunque con aforo de asistencia reducido.

La presente investigación surge por el interés en conocer cómo llevaron adelante esta carencia de trabajo los luchadores, siendo que el deporte-espectáculo es su único ingreso o, en su defecto, uno de sus ingresos principales.

El objetivo principal de este estudio es conocer las formas y la intensidad en que esta situación ha cambiado la vida de los luchadores laboral, física, social y emocionalmente, con la intención de visibilizar las secuelas de la pandemia en dicha población.

Introducción

La aparición de una nueva variedad de coronavirus llamada SARS-Cov-2, que provoca una enfermedad conocida como COVID-19, desencadenó una pandemia global en el año 2020 y que hasta el presente ha dejado estragos en diversas áreas de la vida económica, política, social y emocional del mundo entero.

El ámbito laboral ha sido uno de los más afectados, pues ha tenido que adaptarse con mayor rapidez a la llamada *nueva normalidad*, implementando diversos métodos para continuar con las labores que día a día sostienen a individuos y familias.

Lamentablemente, no todos los trabajos han logrado mantenerse como lo hacían antes de la pandemia, esto ocurre, por ejemplo, en el caso de la Lucha Libre, ya que sus funciones implican la reunión de los espectadores y el contacto directo entre luchadores, compañeros y audiencia, además de que, al no considerarse una actividad de primera necesidad, durante la pandemia se cerraron arenas, gimnasios y zonas de entrenamiento, lo que generó cambios en la forma de vida de las personas detrás de la Lucha Libre.

El principal objetivo de la investigación realizada fue conocer la forma en que los luchadores estaban (y están) viviendo a partir de la pandemia, sus impresiones, emociones, soluciones y puntos de vista al respecto; con la intención de brindarles voz y visibilizar sus experiencias de vida ante el COVID-19

Métodos implementados

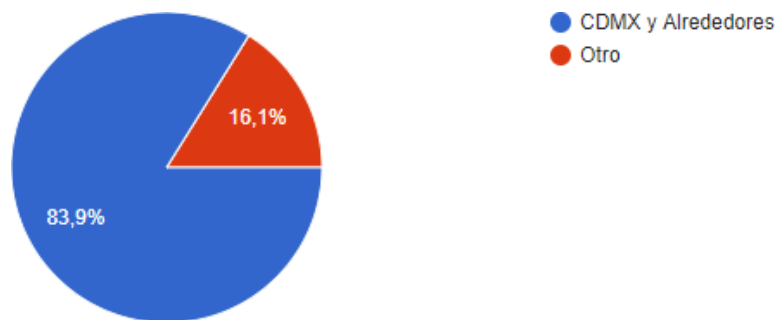
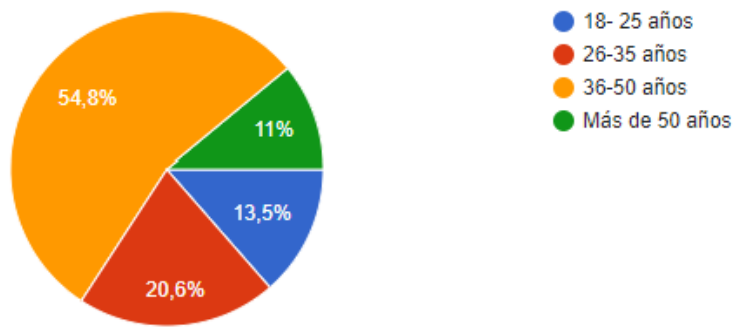
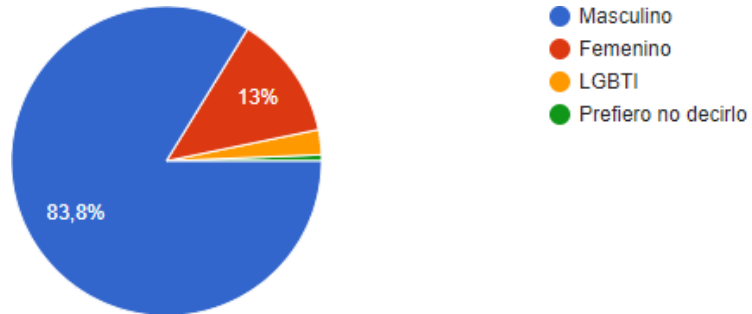
El estudio se desarrolló entre mayo y septiembre de 2020, se realizó un cuestionario en línea usando la plataforma de *Google Forms*, en el que se hicieron 16 preguntas cerradas, 4 escalas de Likert, 6 abiertas y 2 de opción múltiple. Quienes participaron, lo hicieron de forma anónima. La mayoría de los encuestados son luchadores independientes, aunque también completaron la encuesta luchadores asociados a empresas.

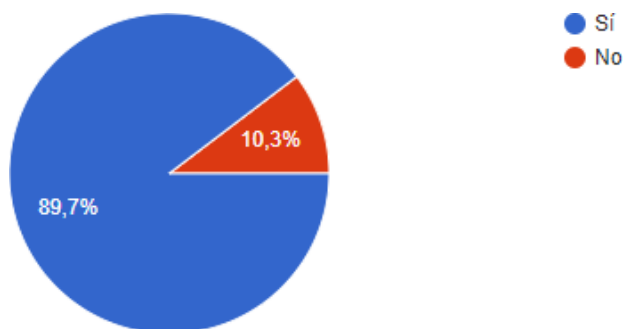
De las 200 personas entrevistadas, se tomaron en cuenta 155 respuestas que cumplieron con los requisitos para ser tomadas como válidas para la investigación (es decir, no estaban incompletas). En la presente encuesta, se prefirió no considerar la variable geográfica como un parámetro a tener en cuenta, con la finalidad de analizar el mayor número de casos posibles.

Resultados de la investigación

A. Datos sociodemográficos

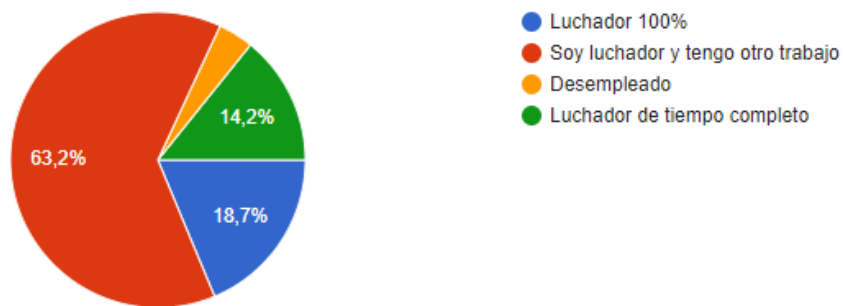
Las primeras preguntas realizadas en la encuesta permitieron conocer los datos generales de la población encuestada, tales como género, edad y lugar de residencia. Se encontró que la mayoría de las personas encuestadas pertenecen al género masculino (83.8%), que el rango de edad predominante fue de 36 a 50 años, que la mayoría (el 83.3%) habita en la Ciudad de México y sus alrededores, porcentaje que no era esperado, pero que posibilita incluir muchos de los hallazgos en el proyecto de tesis que lo antecede. Así mismo, se encontró que la gran mayoría son luchadores con licencia para luchar (89.7%).





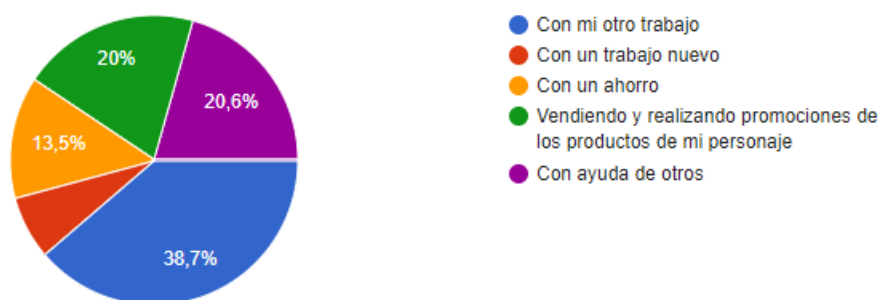
B. Ocupación e ingresos

Debido a que la pandemia afectó al sector del deporte y el entretenimiento, una de las preguntas claves en esta investigación fue saber a qué se dedicaban los luchadores antes y después de la pandemia y cómo ésta repercutió en sus actividades cotidianas.



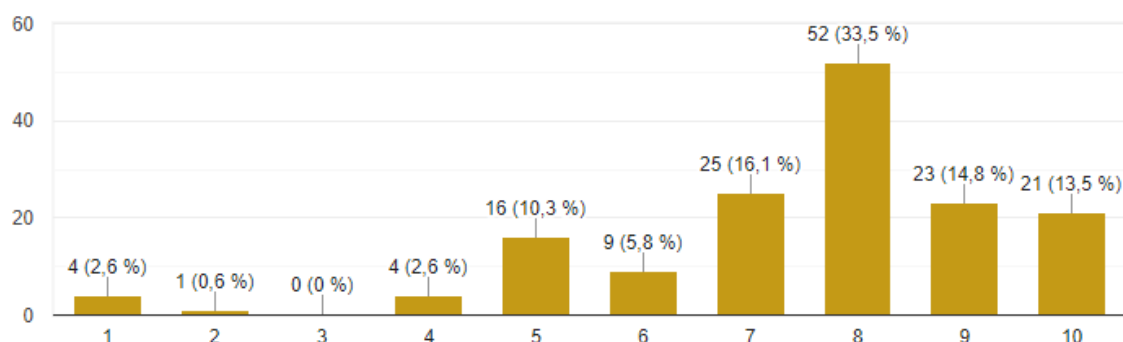
Se encontró que la mayoría, además de ejercer la Lucha Libre profesional, contaba con otro empleo antes de que comenzara la pandemia. Una parte importante del total de encuestados (32.9 %) se dedicaba por completo a la Lucha Libre profesional.

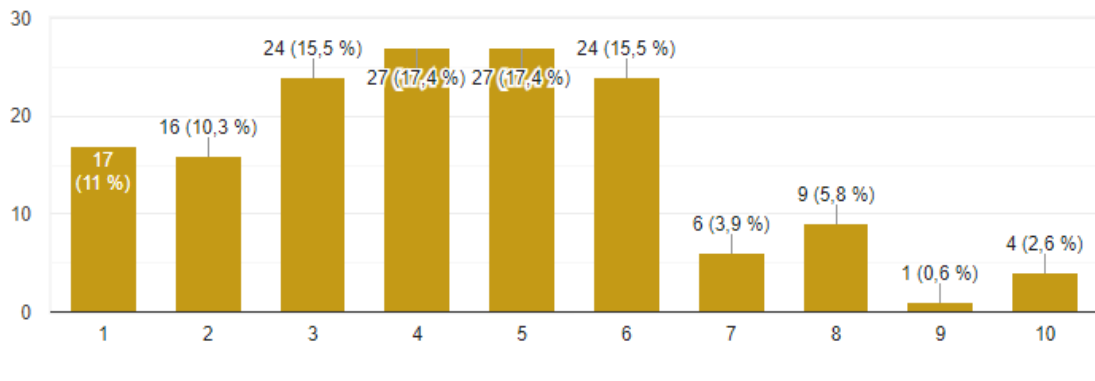
El sustento económico de los encuestados sufrió los siguientes cambios durante la pandemia:



Con la imposibilidad de ejercer la Lucha Libre en las arenas, la mayoría recurrió al sustento que le brinda su segundo empleo, mientras que fue recurrente la ayuda por parte de otras personas, la venta y promoción de productos de sus personajes y el uso de un ahorro previo.

Uno de los datos más significativos de la encuesta fue la comparación entre la situación económica de los luchadores antes y durante la pandemia. Se solicitó a los encuestados que calificaran su situación económica del 1 al 10, los resultados fueron los siguientes:





Hubo un cambio significativo en la percepción de las luchadoras y los luchadores con respecto a su situación económica, ya que las calificaciones más bajas se incrementaron durante la pandemia. Antes de ésta, las calificaciones iban en incremento del 5 al 10, mientras que durante la pandemia fueron más comunes las puntuaciones del 1 al 6.

C. Emociones y sentimientos en Pandemia

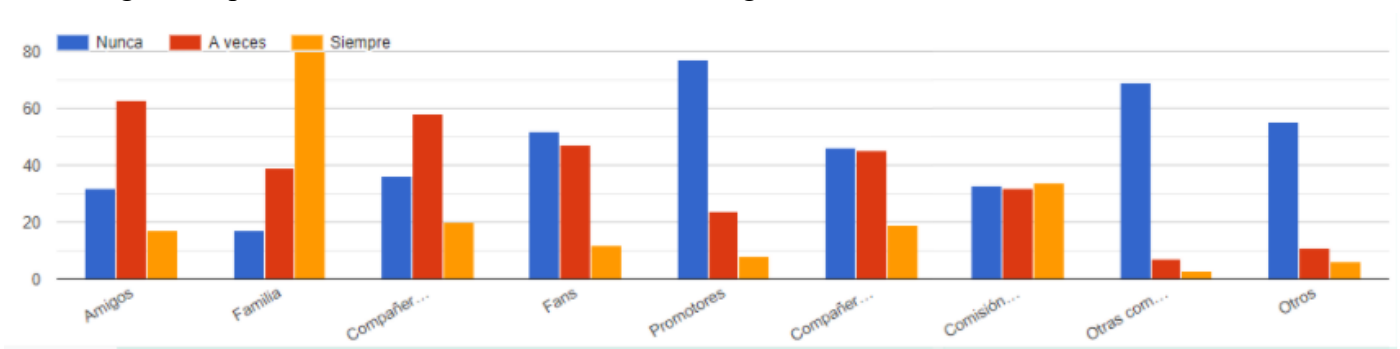
Se realizaron también algunas preguntas abiertas, de las que se obtuvieron resultados de interés, por ejemplo, se les preguntó qué es lo que más extrañaban de la Lucha Libre. Los términos más comunes fueron “público”, “afición”, “ambiente”, “Luchar”, “Compañeros” y “Dinero”.

Esta última pregunta abierta fue reforzada por una de opción múltiple en la que la mayoría coincidió en sentirse tristes:

Gráfica de emociones que los encuestados sienten durante la pandemia

A pesar de la predominancia de términos negativos, hubo un 9.9% de luchadores que se sentían esperanzados, un 9.2 que sentían tranquilidad. Cabe remarcar que el tiempo de pandemia ha servido para la realización de procesos de rehabilitación física.

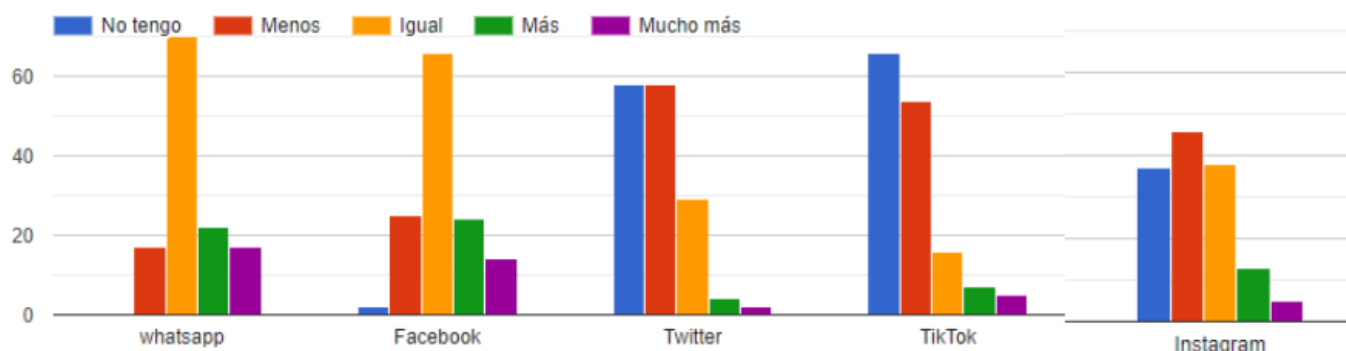
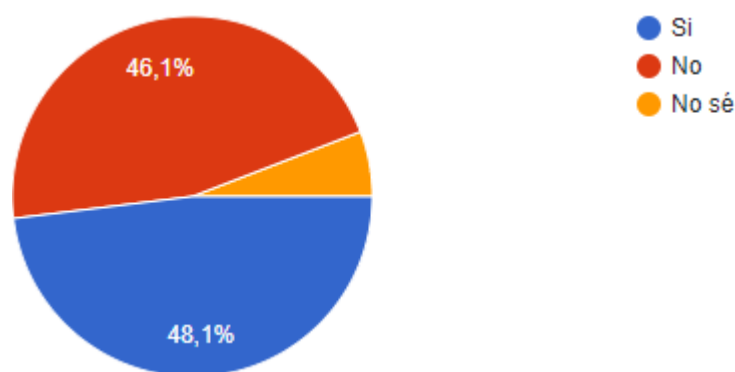
También se preguntó a los luchadores quién o quiénes habían sido su apoyo a lo largo de la pandemia, en donde se obtuvieron los siguientes resultados:



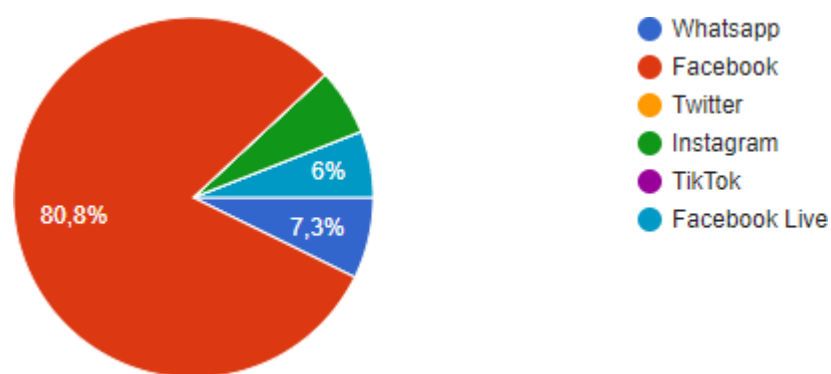
En esta gráfica se halla que quienes más apoyo brindaron a los luchadores fueron sus familias y quienes menos apoyo brindaron fueron los promotores.

D. Uso de redes sociodigitales y comunicación con fans durante el confinamiento

Un aspecto que también se exploró en la presente investigación fue conocer las medidas de contacto entre los luchadores y su afición durante la contingencia sanitaria, por lo que se preguntó a los encuestados si el uso de sus redes sociodigitales cambió con el confinamiento.



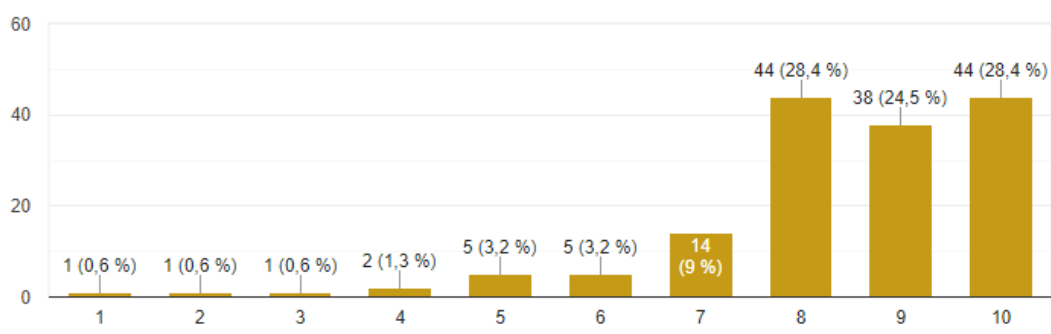
Cuando se les preguntó cómo se comunican con sus fans durante el confinamiento, se obtuvieron los siguientes resultados:



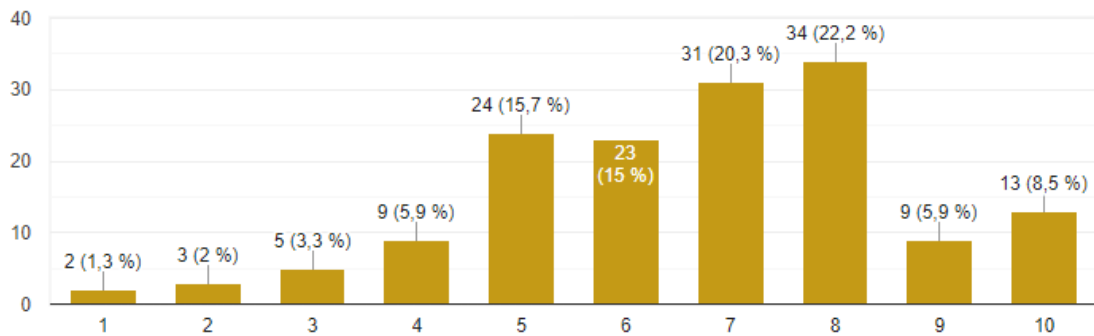
E. Condición física durante el confinamiento

Con el cierre de los gimnasios y arenas y la instrucción de mantenerse en casa para evitar contagios, se consideró la posibilidad de que algunos luchadores tuviesen problemas para continuar con su entrenamiento, ya que en la gran mayoría de los casos, éste requiere de disciplina, constancia y un alto rendimiento difíciles de conseguir en espacios pequeños.

Para saber de qué manera estaba afectando la pandemia a la condición física de los luchadores, se les realizaron diversas preguntas de las que se obtuvieron los siguientes resultados:

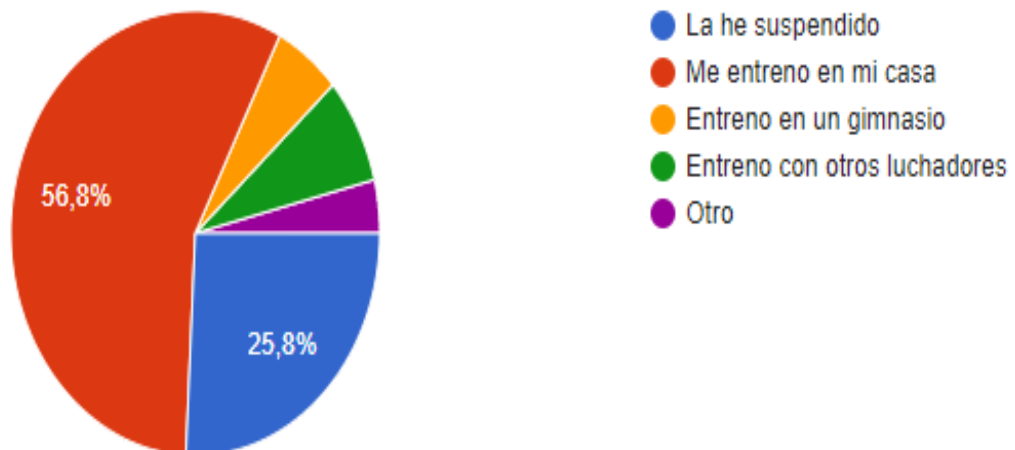


Antes del confinamiento, la mayoría oscilaba entre un 8 y un 10 de puntuación con respecto a su condición física.

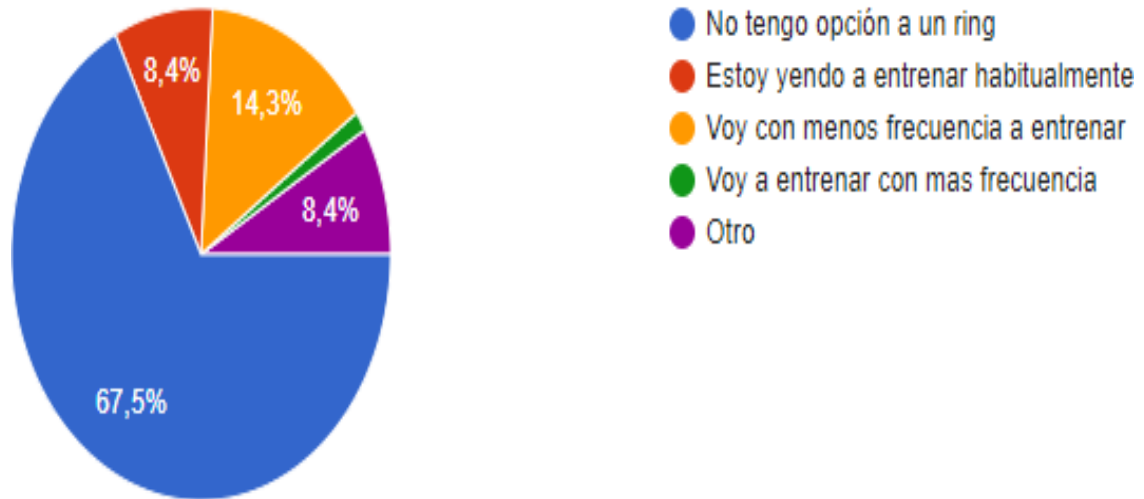


Mientras que durante el confinamiento, las calificaciones oscilaron entre 5 y 8 de calificación.

Al preguntar a los luchadores cómo se encontraban desarrollando su condición física durante la pandemia se obtuvieron estas respuestas:

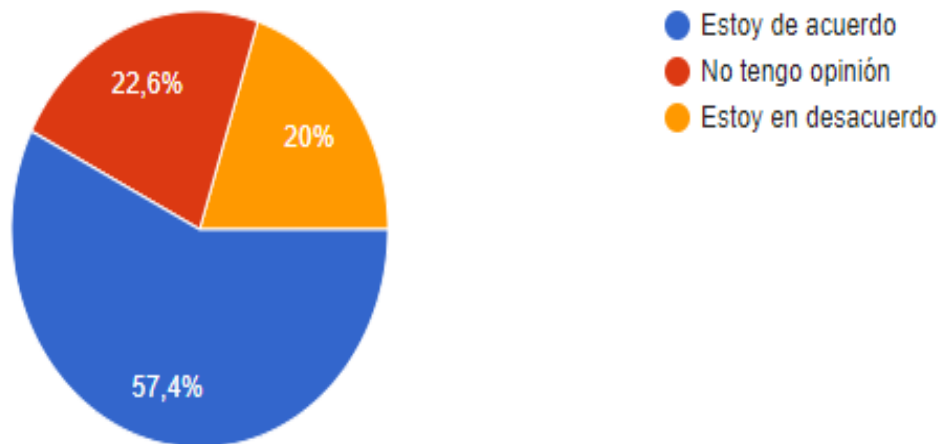


Por otro lado, el entrenamiento en lucha también sufrió modificaciones para la mayoría de las personas entrevistadas, más de la mitad de la población de estudio no contaba con opción a un ring:

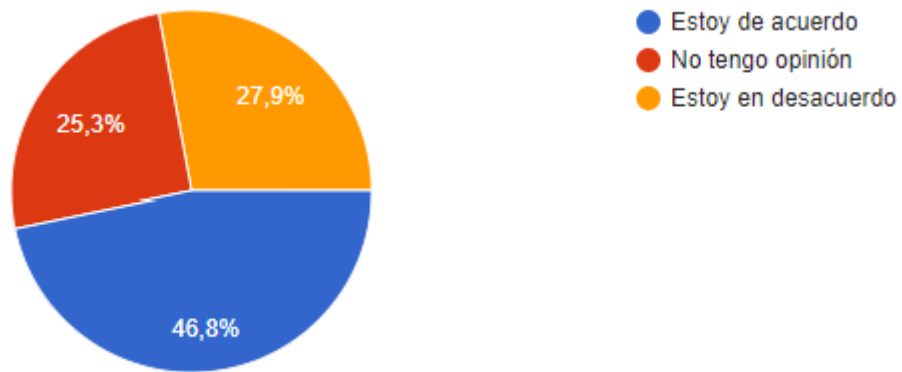


F. Medidas sanitarias y Lucha Libre

Una de las medidas implementadas en México para reducir el número de contagios por COVID-19 fue el cierre de lugares en los que las personas suelen reunirse y que no fueran de primera necesidad (como farmacias, comercios de abastecimiento de alimentos, por ejemplo), por lo que las arenas, los gimnasios y otros lugares de entrenamiento fueron cerrados para evitar aglomeraciones. Ante dicha medida, los encuestados declararon lo siguiente:

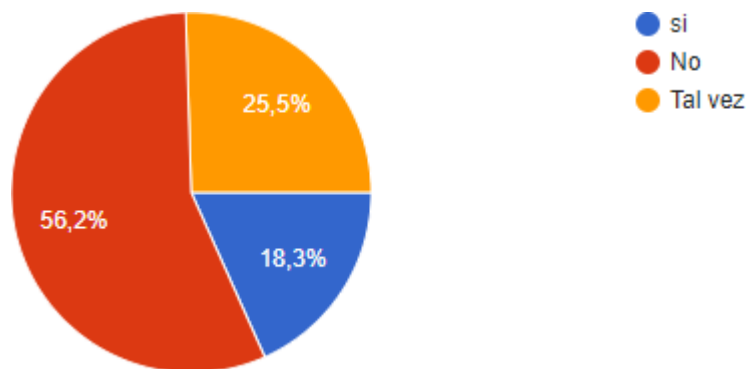


Para continuar con las actividades luchísticas, comenzaron a llevarse a cabo luchas a puertas cerradas, con respecto a dicha solución, los encuestados declararon:

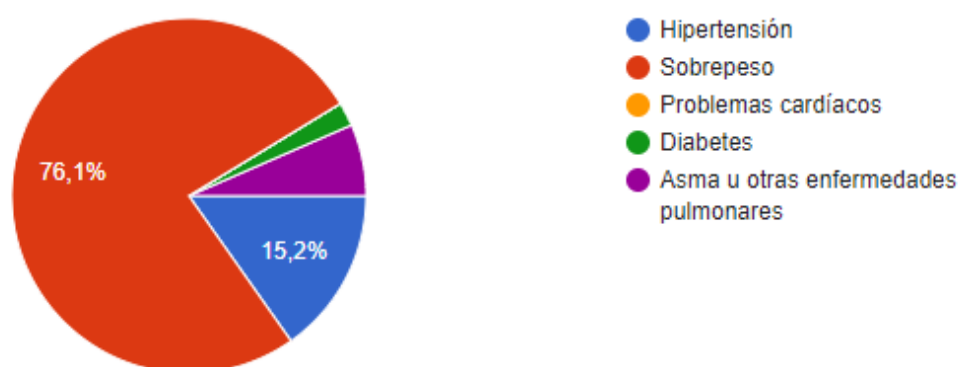


G. Condición sanitaria de los luchadores

A continuación, se realizaron preguntas respecto a la percepción de salud de los luchadores ante el covid. Primero se les cuestionó si se sentían en riesgo:



Y para determinar si los encuestados formaban parte de un grupo de riesgo, se tomaron en cuenta las enfermedades que podrían agravar las posibilidades de riesgo alto en caso de contagio, en donde se obtuvo que la gran mayoría de los luchadores cuentan con sobrepeso, una porción considerable hipertensión y los porcentajes restantes asma u otras enfermedades pulmonares y, en menor medida, diabetes.



Una de las últimas preguntas realizadas a los luchadores fue abierta, para que expresaran lo que quisieran compartir respecto a sus experiencias a lo largo de la pandemia, entre la variopinta cantidad de respuestas destacan reflexiones sobre lo efímero de las cosas, preocupaciones relacionadas con la incertidumbre, el temor a enfermarse ellos o sus seres queridos y el dolor de la pérdida de compañeros y familia a raíz de la COVID-19, esperanza en salir adelante, historias de algunas personas que estrecharon lazos con sus familias, temor de no poder regresar a la normalidad y un ímpetu para valorar más la vida.

Conclusiones

Las primeras conclusiones que pueden abordarse, están relacionadas directamente con la profesión. Uno de los hallazgos de la encuesta consiste en comprender el vínculo entre ser

luchador profesional y su relación con las ganancias que arrojan los espectáculos de lucha libre.

Un luchador profesional requiere una dedicación completa, pero se advierte en la encuesta que no todos ellos, a pesar de ser profesionales, logran subsistir con un único empleo. Los luchadores que sí pueden hacerlo son aquellos que pertenecen a empresas importantes, y son la minoría, ya que el 63,2% de los encuestados poseen otra actividad de sustento.

En este punto quedó claro que hoy en día, la lucha libre no es una profesión redituable para la mayoría, e incluso da cuenta del esfuerzo que implica un doble empleo, sumado a la dificultad de poseer un entrenamiento adecuado a la alta performance que es necesaria arriba del ring.

La lucha libre es un trabajo y como tal, en tiempos de pandemia fue suspendido. Es importante reflexionar cómo este sector quedó sin ingresos y debió buscar un nuevo empleo, o la posibilidad de realizar productos con su imagen para ser vendidos entre sus fans. Pasaron en la pandemia a ser de héroes urbanos a personas desempleadas.

El ring elegido para seguir dando batalla fueron las redes sociodigitales, que los mantuvieron vigentes como personajes, pero no como luchadores. Las redes sociodigitales, en especial facebook, funcionaron como lugar de interacción directa. Allí se siguieron narrativas asociadas a las rivalidades, alianzas, y fundamentalmente se constituyó como un espacio de venta de productos oficiales.

La pandemia ha expuesto la precariedad laboral y sanitaria que sufren los trabajadores de la lucha libre, sin retiro, sin apoyos económicos sustantivos que les permitieran sostener su profesión a lo largo de la contingencia.

Con respecto a la dimensión física, los luchadores no han contado con espacios

de entrenamiento, ni gimnasios especializados. Es crucial entender que deportista de alta performance necesitan mantenerse en forma, fundamentalmente como forma de prevención de accidentes al retorno a las arenas.

La actividad física también conlleva un constante egreso monetario, pocos luchadores pudieron encontrar espacios adaptados adecuadamente en la pandemia. Sus hogares se volvieron espacios de práctica con las dificultades que eso representa tanto para ellos como para sus familias. A su vez, arenas, gimnasios y lugares para entrenar se vieron forzados a cerrar permanentemente sus puertas por la imposibilidad de mantenerlos sin personal ni usuarios.

Otro punto fundamental en el que arroja luz la encuesta es la importancia del público como parte constitutiva del espectáculo. No es sorprendente que los luchadores extrañen fundamentalmente a la afición. Ellos constituyen lo que les da vida a sus personajes. Sin el público son deportistas, pero no héroes urbanos.

El cambio en las condiciones de vida de los luchadores más allá de las arenas, es similar a lo acontecido en otras esferas públicas a partir de la pandemia. La pérdida de trabajo, la imposibilidad de relacionarse con compañeros, y la pérdida del contacto con la afición llevó a estados emocionales cercanos a la angustia y depresión. Si bien esta apreciación puede aplicarse a muchos colectivos durante el confinamiento, los luchadores hablan de la necesidad de adrenalina, que se genera en el mismo espectáculo.

Las redes socio digitales vinieron a intentar suplantar el lugar de la afición y del trabajo, ocuparon espacios económicos y afectivos irremplazables, lograron mantener vivo el vínculo y la comunicación a pesar de la distancia. A pesar de los grandes esfuerzos realizados en este campo por luchadores y espectadores, quedó de manifiesto que la lucha libre mexicana requiere la interacción, el contacto y el ritual en las arenas, si se vuelve a la consideración de que la lucha libre ha sido declarada patrimonio inmaterial y cultural

de la Ciudad de México, la pregunta que se hace imprescindible es ¿cómo cuidamos los patrimonios?

Si se toma en cuenta que desde un principio la lucha libre es un trabajo de alto riesgo, a eso debe sumarse la precarización laboral y sanitaria que sufren día a día. La pandemia evidenció y potenció una condición que ya existente: se trata de personas que pueden perder la vida arriba de un ring y que representan a México más allá de sus fronteras pero que se encuentran absolutamente solos y abandonados sin posibilidad de cubrir las necesidades básicas mínimas y si bien ha recibido algunos apoyos institucionales, estos no han alcanzado para permitirles vivir adecuadamente.

Lamentablemente, no hay un correlato entre la importancia de estos actores sociales como sustento de una potente industria cultural y turística y su visibilidad en tiempos de pandemia. Este breve estudio, viene a evidenciar la necesidad de replantear la situación de muchos mexicanos que son valorados en el discurso, pero olvidados en la práctica.