



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

FACULTAD DE ANTROPOLOGÍA

LUCHA LIBRE, MÁS ALLÁ DEL ESPECTÁCULO. UN ESTUDIO
ANTROPOLÓGICO.

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL

P R E S E N T A

ADRIANA FÁTIMA MARTÍNEZ VELÁZQUEZ

DIRECTOR DE TESIS:
DR. JOSÉ LUIS ARRIAGA ORNELAS.



TOLUCA, MÉXICO

JUNIO 2023

Índice

Introducción.....	4
Capítulo I. Consideraciones teóricas.....	8
1.1 Antropología de la lucha libre.....	9
1.2 La cultura como objeto de estudio de la antropología.....	11
1.2.1 De cultura de masas a cultura popular.....	13
1.3 Ritual como objeto de estudio de la antropología.....	19
1.3.1 Ritual como medio de vaciamiento del individuo.....	21
1.4 Ramas antropológicas.....	26
1.5 Antropología simbólica.....	28
1.5.1 Símbolo.....	30
1.6 Antropología del espacio.....	33
1.6.1 Proxémica.....	35
1.6.2 Espacio.....	38
1.6.3 Tiempo.....	43
1.6.4 Temporalidad y espacialidad.....	44
1.7 Conceptos básicos.....	47
1.7.1 Cambio.....	48
1.7.2 Comportamiento.....	49
1.7.3 Catarsis.....	50
Capítulo II Contextualización de la lucha libre.....	52
2.1 Lucha libre mexicana.....	53
2.2 Historia de la lucha libre en México.....	60
2.3 Principales empresas de lucha libre en México.....	69
2.3.1 Salvador Lutteroth y la empresa de lucha libre mexicana.....	70
2.3.2 Asistencia, asesoría y administración de empresas (AAA).....	74
2.2 Lucha libre toluqueña.....	77
Capítulo III Etnografía de las funciones de lucha libre.....	86
3.2 Etapas del ritual.....	95
3.2.2 24 de julio del 2017.....	102
3.2.3 27 de mayo del 2018.....	107
3.2.4 15 de julio del 2018.....	114
3.2.5 21 de septiembre del 2018.....	123

3.2.6 27 de octubre de 2018.....	131
Capítulo IV La magia de la lucha libre, un análisis antropológico.....	143
4.1 Símbolos característicos de la lucha libre.....	¡Error! Marcador no definido.
4.1.1 Lucha entre el bien y el mal, como intermediario el referee... ¡Error! Marcador no definido.	
4.1.2 Símbolos dialecticos y corporales de los luchadores y del público.....	¡Error! Marcador no definido.
4.2 Elementos de identidad para los luchadores.	158
4.2.1 Individuo-Personalidad-Luchador.	158
4.2.2 El equipo.....	162
4.2.2.1 Nombre.	163
4.2.2.2 Traje y sus complementos “mascara-cabellera”.	166
4.2.3 La lucha libre más allá del espectáculo.	172
4.3 La lucha libre y el público.	186
4.4 Análisis.....	197
4.4.1 Funciones sociales de la lucha libre como parte de la cultura de masas y de la cultura popular.	197
4.4.2 El espectáculo de la lucha libre como un ritual de liberación.	208
Conclusiones.	233
Bibliografía.....	236

Introducción.

El presente trabajo es el resultado de una investigación elaborada en la ciudad de Toluca, entre los años 2017 a 2019. En ella se aborda a la lucha libre mexicana desde dos vertientes: la primera de ellas analiza a este fenómeno social como parte de la cultura popular, que luego devendría en cultura de masas para dar como resultado la expansión de este fenómeno a tal grado de ser considerado actualmente como un símbolo de mexicanidad; y la segunda vertiente de abordaje es el espectáculo en sí que se presenta durante las funciones como un ritual de liberación, en el que tanto el público como los luchadores sufren cambios extremos de conducta y conciencia, al grado de desconocerse a sí mismos.

El trabajo incluye una recuperación de la historia de la lucha libre mexicana y toluqueña, así como una aproximación etnografía a eventos de lucha libre y a la manera en la que, tanto los luchadores como el público, entienden y adoptan a este fenómeno sociocultural como parte de su identidad e ideología

Planteamiento.

La lucha libre, a su llegada a México, fue un fenómeno meramente deportivo que tuvo el fin de ofrecer distracción a la gente. También era un medio para obtener ganancia por parte de los empresarios que se decidieron a traer este tipo de eventos o funciones. Con el paso del tiempo, sus elementos culturales (ajenos por completo en un inicio) fueron apropiados por mucha gente, constituyendo símbolos relacionados con el bien y el mal, las máscaras, la autoridad o referee (que no siempre es justo), entre otros aspectos, naciendo así la lucha libre mexicana. Actualmente ésta se ha convertido en parte de la cultura popular y de la identidad de los mexicanos, caracterizándose particularmente tanto por los símbolos ya mencionados como por el tipo de espectáculo que ofrece.

Para luchadores y aficionados, la lucha libre es parte de su cultura. Incluso, en palabras de algunos de ellos, han logrado tal compaginación con ella que se han vuelto “uno mismo”. No son pocos los que la hacen pasar de un gusto personal a un elemento familiar, una especie preferencia heredada. Como se verá en este trabajo, la asistencia a funciones de lucha libre no sólo se caracteriza por el

agrado que genera el espectáculo ofrecido, pues más allá de ser un medio de distracción ésta se toma como un medio de escape de la realidad social que tienen que vivir día a día.

Es por estas razones que se planteó analizar la manera en la que la lucha libre mexicana es parte de la cultura popular, tanto para quienes la admiran como aficionados como para los luchadores. También interesaba conocer qué lugar toman los medios de comunicación masiva en este fenómeno. Asimismo, el trabajo busca documentar la manera en la que el espectáculo que se presenta en cada función es visto -desde un punto antropológico- como un ritual de liberación, en el cual los asistentes canalizan emociones derivadas de los problemas cotidianos.

Pregunta de investigación.

Derivado de estos elementos ya mencionados, el presente trabajo se sustenta en un par de preguntas generales: ¿La lucha libre forma parte de la cultura popular de México y en particular de la ciudad de Toluca? y ¿Es el espectáculo de la lucha libre un ritual de liberación basado en una modificación del comportamiento del público y luchadores?

Justificación.

La lucha libre es una expresión cultural en la que los involucrados obtienen una conexión catártica y de identidad. A diferencia de los otros tipos de lucha, la mexicana se ha caracterizado por estar rodeada de elementos folclóricos y simbólicos que la hacen destacar y ser reconocida a nivel mundial, tanto arriba del ring como en los elementos que le rodean. Gracias a ello ésta se ha convertido en un símbolo de mexicanidad y se ha transformado en un gran fenómeno sociocultural que se encuentra sumamente vinculado a las raíces de quienes la adoptan como un patrón cultural. Es por ello que, al observar la importancia que éste fenómeno tiene, tanto para la cultura de masas como para la cultura popular, es de gran interés analizarla desde un punto de vista antropológico. La finalidad sería comprender como la lucha se convierte en un elemento fundamental que

conforma la identidad e ideología de gran parte de población mexicana y de manera particular la toluqueña.

Por otra parte, un acercamiento desde la perspectiva antropológica al espectáculo presentado en las funciones de lucha libre puede vincularlo con la acepción de ser un ritual basado en una modificación de los comportamientos con fines catárticos e identitarios, lo cual tiene relación con una disposición particular de las dimensiones de temporalidad y espacialidad determinadas.

Existen muy pocos trabajos elaborados dentro de la universidad que retomen a la lucha libre mexicana desde la antropología, por tal razón se considera oportuna la exploración de este fenómeno sociocultural que se nutre a través de la etnografía y teoría antropológica. De esta manera se abonará al conocimiento del fenómeno humano y podrá servir como herramienta futura para trabajos que se enfoquen en fenómenos socioculturales relacionados con la lucha libre mexicana u otros espectáculos deportivos similares.

Objetivos.

General:

Describir y caracterizar el espectáculo de la lucha libre como parte de la cultura popular de México, en particular de la ciudad de Toluca, y comprender de qué manera éste podría ser un ritual catártico basado en la modificación espacio-temporal del comportamiento, tanto de público como de luchadores.

Particulares:

- Describir el proceso histórico de llegada de la lucha libre al país y, luego, a la ciudad de Toluca.
- Dar cuenta de la manera en que los aficionados y los luchadores se relacionan con la lucha libre como fenómeno sociocultural.
- Analizar el comportamiento de asistentes a los eventos de lucha libre, acentuando las dimensiones de espacialidad y temporalidad.
- Identificar las diferentes partes componentes del ritual catártico que protagonizan público y luchadores en cada función o evento.

- Establecer cuáles son los elementos simbólicos representativos de la lucha libre mexicana y en particular de los luchadores.

Hipótesis.

La hipótesis que fue puesta a prueba mediante la investigación es la siguiente: el público y luchadores que concurren en los eventos de lucha libre modifican su comportamiento de manera episódica, bajo condiciones particulares de temporalidad y espacialidad, como parte de un ritual catártico, que es posible porque la lucha libre forma parte de la cultura popular de México y en particular de la ciudad de Toluca.

Metodología.

Para realizar la presente investigación se echó mano, primeramente, del Método Histórico, con el fin de recuperar elementos de la historia de la lucha libre en México y en particular en la ciudad de Toluca, tomando a dicho deporte-espectáculo como un fenómeno que ha creado inclusión social en esta ciudad. Igualmente procedimos con el Método Documental para recabar información desde fuentes documentales, bibliográficas y digitales sobre el devenir de la lucha libre para, posteriormente emplear las herramientas del Método Etnográfico y generar datos a través del trabajo de campo, tanto en funciones celebradas en la ciudad de Toluca como en entrevistas con luchadores y aficionados. El acercamiento etnográfico explotó la fórmula del “estar allí”, para identificar los elementos que se conjugan en las funciones de lucha libre y se tomó nota del comportamiento de asistentes y protagonistas en lo que posteriormente se reveló como una especie de ritual catártico. Igualmente se generaron datos cualitativos muy importantes sobre el comportamiento de los asistentes a las funciones de lucha libre, tomando en cuenta variables que resultan relevantes, como si el evento es grabado para la televisión o no. Todo ello se detalla, sobre todo, en los capítulos dos y tres de este trabajo.

Capítulo I. Consideraciones teóricas.

Esta es una tesis de antropología. Dicha disciplina busca generar estudios holísticos para observar cada aspecto y/o elemento que rodea la vida del hombre. Al ser la lucha libre una manifestación cultural, la antropología ha dirigido algunos de sus estudios hacia ella, retomándola desde diferentes perspectivas. En la presente investigación se le retoma como parte de la cultura de masas, proveniente de la cultura popular mexicana. Su tránsito de una a otra tiene que ver, sobre todo, con el hecho de que los medios masivos de comunicación hayan decidido difundirla, convirtiéndose en un fenómeno internacional que genera el interés de millones de personas (en la llamada Industria del Wrestling).

En el caso de México, la lucha libre se ha desarrollado a lo largo de casi un siglo, alcanzando hoy un reconocimiento en otras partes del mundo. En esto último no sólo tienen que ver los elementos técnicos de la disciplina deportiva, sino principalmente con todos los aspectos de cultura popular que desde sus inicios comenzó a incorporar.

Hoy en día las funciones de lucha libre pueden observarse, desde un punto de vista antropológico, como rituales empleados por los asistentes con fines catárticos. En este trabajo se detallará esto y se presentará al ritual de la lucha libre compuesto por ciertos elementos que le permiten ser un medio de expresión cultural usado con fines lúdicos y de desahogo. Entre esos elementos están: el “bando” de los luchadores, los trajes, las máscaras, los nombres y el papel del referee. El espacio y el tiempo también son dimensiones fundamentales para que el ritual se lleve a cabo, enmarcando el cambio de comportamiento personal y social que es provocado principalmente por una catarsis.

El presente trabajo toma en consideración abordajes previos que se han hecho sobre este tipo de fenómenos, sea desde la antropología simbólica o la antropología del espacio. Estos antecedentes serán empleados en forma de conceptos y medios por los cuales visualizar a la lucha libre.

1.1 Antropología de la lucha libre.

La palabra antropología procede del griego Anthropos, que significa <<hombre, humano>>, y logos, <<estudio>> (Ember, 2001: 2). Es la ciencia que se encarga

de estudiar al hombre como un todo. Como disciplina nace en el siglo XIX, pero como campo de conocimiento, “nace cuando una sociedad se pone en contacto, describe y reflexiona sobre sociedades diferentes” (Marzal, 1996: 16), porque es desde la alteridad e intersubjetividad que se vuelve posible estudiar el fenómeno humano.

La antropología tiene sus fundamentos en el interés por describir, analizar y crear reflexiones sobre los comportamientos de sociedades diferentes a la propia. “La antropología se ha tomado como una ciencia que es amplia en perspectivas, tanto geográficas como históricas, y está relacionada explícita y directamente con todo tipo de gentes de todo el mundo, y no sólo con las que están situadas próximamente o en un área limitada” (Ember, 2001: 2).

Harris explica que los antropólogos han tenido que adaptar sus estudios de tal manera que se centren en aspectos específicos. Por ejemplo, en algunos casos han delimitado sus investigaciones a “la evolución de nuestra especie, otros investigan cómo el homo sapiens ha llegado a poseer la facultad para el lenguaje, así como su desarrollo; por otra parte, algunos antropólogos se ocupan del análisis de las tradiciones aprendidas de pensamiento y conducta denominada cultura” (2001: 13).

El generar esta particularización de estudios han llevado muchas veces a ser confundida con otras ciencias, pero no tienen el mismo objeto de estudio. Es decir, a la antropología le interesa el hombre y puede abordarlo desde cualquier manifestación que tenga (sea económica, política, religiosa, etc.). El abordaje antropológico es el carácter global y comparativo.

Tras haber definido a la antropología, una pregunta que se debe de hacer es qué importancia tiene ésta como ciencia social; en primer término, podemos decir que el estudio de la antropología amplía el conocimiento del hombre y sus realizaciones (...) permite contemplar el desarrollo dentro del contexto dinámico que caracteriza la naturaleza (Salzmann, 2004: 14).

Los antropólogos han analizado las distintas expresiones del fenómeno humano. Han dado cuenta de la hominización y la humanización lo cual le ha permitido articular explicaciones acerca del por qué el hombre tiene o ha sufrido una serie

de cambios a lo largo de la historia, o las razones por las que éste se comporta de tal manera ante una serie de sucesos determinados, asimismo permite entender las estructuras mentales del hombre y como éstas son materializadas, entre otros aspectos que rodean la vida del hombre entre ellos la lucha libre.

1.2 La cultura como objeto de estudio de la antropología.

La cultura es uno de los elementos más importantes para explicar el proceso de hominización. Las expresiones culturales hacen que las sociedades se diferencien entre sí. En atención a ello, en este trabajo se abordará un fenómeno cultural distintivo de la cultura mexicana: el espectáculo deportivo de la lucha libre y todo lo que trae consigo.

Desde el momento en que comenzó a darse importancia a la producción cultural por parte del ser humano, se creó la Antropología Cultural, la cual se encarga de:

la descripción y análisis de las culturas —las tradiciones socialmente aprendidas— del pasado y del presente. Tiene una subdisciplina, la etnografía, que se consagra a la descripción sistemática de culturas contemporáneas. La comparación de culturas proporciona la base para hipótesis y teorías sobre las causas de los estilos humanos de vida (Harris, 2001: 14).

Por lo tanto, la Antropología Cultural se encarga del estudio de todos los elementos culturales que componen al hombre. Un ejemplo de esto serían sus tradiciones, costumbres y formas de vida; al estudiarlas en diferentes sociedades se coloca en condiciones de comparar e identificar las diferencias y similitudes que éstas tienen.

El antropólogo cultural es un científico social o un científico que estudia el comportamiento humano. Se interesa en las instituciones sociales y en las relaciones de los individuos como los miembros de una sociedad. Con base en ello y en sus hallazgos, espera poder generalizar respecto a la conducta humana (Salzmann, 2004: 10).

Pero el estudio de la cultura para las ciencias sociales, en especial para la Antropología, no ha resultado tan sencillo, debido a que la cultura es dinámica y no hay un concepto único que la capture de modo definitivo. Esto ha ocasionado que diferentes autores acuñen constantemente nuevas definiciones que llegan a diferir entre sí. Una de las definiciones más retomada fue hecha hace más de un

siglo por el antropólogo Edward Tylor, quien la delimita como un “todo complejo que incluye el conocimiento, creencias, arte, moral, derecho, costumbre y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de una sociedad” (Barfield, 2000: 138). Por lo tanto, la cultura puede pensarse como la forma de vida y el comportamiento social que el hombre ha aprendido de generación en generación y que, gracias a la capacidad de conservar estos conocimientos, le permite definir y construir una estructura social.

Otras definiciones, posteriores a la de Taylor, hacen hincapié en diversos aspectos de la cultura:

Una cultura en particular representa una solución específica a los esfuerzos del hombre por adaptarse a su medio ambiente natural; una cultura consiste en todo lo que se aprende de los demás miembros de la sociedad; la cultura es todo lo que ha creado o concebido el hombre como miembro de una sociedad. La cultura es característica del hombre que lo separa de los demás animales (Salzmann, 2004: 25).

Sin embargo, algo en lo que siempre van a coincidir los diferentes conceptos de cultura es en que se trata de uno de los elementos que caracterizan al hombre como el único ser vivo capaz de crearla y producirla. Igualmente, convergerán en que ésta es un conjunto de elementos que permiten a los individuos llevar un orden y dar sentido a su contexto; y, por último, en que la cultura es aquello que hace que los individuos se identifiquen de manera individual o colectiva.

El fenómeno que ocupa a este trabajo es una expresión cultural: la lucha libre mexicana. Ésta, de una u otra manera, abrevia y recrea muchos aspectos culturales que distinguen a México. Desde los nombres hasta los trajes y máscaras que emplean, los luchadores mexicanos son una mixtura de la cultura mexicana. Existe, empero, un debate acerca de si se trata de un fenómeno propio de la cultura popular o de la cultura de masas, sobre todo por la intervención de los medios de comunicación masiva (cine, televisión, prensa, radio y redes sociales digitales) en su difusión y consumo.

1.2.1 De cultura de masas a cultura popular.

Con el paso del tiempo, los conceptos de cultura se han visto en la necesidad de evolucionar para explicar la sociedad actual. Es el caso de las nociones “cultura de masas” y “cultura popular”. Estas definiciones se crearon para entender y analizar nuevos fenómenos socioculturales, propios de los tiempos recientes. A pesar de las diferencias que tienen, ambos conceptos están más interrelacionados de lo que se puede creer; se encuentran en constante interacción y día a día se intercambian los aspectos culturales que las componen:

La tendencia llamada evolucionista progresiva de la cultura de masas, que busca suplantar a ésta por el concepto de cultura popular, cae también en un grave error. Cambiar de nombre a un fenómeno puede ayudar a la coincidencia cuando lo que se quiere es distinguir, disociar, pero más bien significa un retroceso cuando lo que se hace es fundir o confundir dos fenómenos de naturaleza diferente, recubrir la opresión con una máscara de dignidad (Colombres, 1987: 189-190).

Existe una relación visible entre la cultura de masas y la cultura popular: ambas se encuentran dentro de una combinación de patrones culturales. Sin embargo, con frecuencia se piensa a la cultura de masas en un rango social más alto que el que tiene la cultura popular. “Entre la segunda mitad del siglo XIX y comienzos del siglo XX se produjo un crecimiento de la población sin precedentes, que fue una premisa fundamental para la constitución de lo que se llama sociedad de masas” (Picó, 1999: 155).

En el caso de la lucha libre mexicana, puede advertirse en una primera idea que, en la primera mitad del siglo XX, tras algunos años de existir y al ver que como espectáculo deportivo gustaba a una parte de la sociedad, algunos empresarios comenzaron a interesarse en él como negocio. Así fue como se fue convirtiendo en un espectáculo público, masivo que con el paso del tiempo terminó por

representar una construcción social que expresa la recreación que del mundo hacen los medios de comunicación, con un contenido cada vez menos parecido al mundo real, siendo en buena medida la antítesis de la realidad, que representa el mundo que se quiere que sea y no el mundo que es. De tal forma, el ser humano se identifica más con esa imagen desfigurada del mundo que con el mundo real. (...) El espectáculo responde al sistema instituido de valores, es el modo en que oficialmente la sociedad debe ser vista; se subordina, por

tanto, al poder, es el discurso autoelogioso de este último. Por eso es una especie de juego estético, una ficción, una representación de la realidad que no es la realidad misma” (Sánchez, 2019: 265).

De esta manera, la lucha libre entró en un proceso de espectacularización y masificación con el que pasó de ser un producto cultural de importación (traído a México en los años treinta, proveniente de los Estados Unidos) a ser parte de la cultura popular de la sociedad mexicana. Luego, tras décadas de difusión por medios como la televisión, el cine, la prensa escrita y la Internet, firmó su entrada al mundo de la cultura de masas como producto mercantil.

Para algunos, la cultura de masas presenta un aspecto típico de la sociedad industrial y de su estructura de clases: la clase subordinada ha sido degradada y ocupa un lugar anónimo, atomizado, caracterizado por una participación masiva en los campos de la educación, la política y la cultura. (Picó, 1999: 170). Empero, algo que ha caracterizado a la cultura de masas es la manera en la que sus producciones van creando consumismo. Siempre se habla de bienes y servicios socioculturales susceptibles de comercialización. El criterio base es, pues, su rentabilidad, ya que sus creaciones se enfocan a alimentar el imaginario colectivo a través de imágenes en serie, creadas por los medios de comunicación masiva, lo cual conduce a una extensión de fenómenos socioculturales haciendo una importación de estos, tal como la lucha libre fue para México.

Como refiere Picó, el comportamiento de masas ha ido en aumento, tanto en extensión como en importancia. “Esto se ha debido al conjunto de factores que han alejado a la gente de su cultura específica y de su ambiente. Las migraciones, los cambios de residencia, los periódicos, el cine, la radio y la educación han actuado para alejar a los individuos de sus raíces y costumbres, empujándolos hacia un nuevo mundo más global y despersonalizado” (Picó, 1999:179).

Al basar sus producciones en el imaginario colectivo de los individuos, la cultura de masas se aprovecha de ello para generar cambios conductuales e ideológicos a través de la modificación de patrones y códigos socioculturales, lo cual se ha proyectado en su crecimiento y en la importancia que se le da actualmente a ésta.

Un elemento que ha servido para conectar a la cultura de masas con la cultura popular es la industria cultural, la cual está asociada a empresas de producción y comercialización de bienes y servicios culturales, destinados a su utilización en el interior de un país o a nivel internacional. O sea que las actividades productivas y comerciales –producción, almacenamiento y difusión- tienen como objetivo primordial la rentabilidad económica. “Y, según el contexto político y socioeconómico en el cual se desenvuelven estas industrias, podrían integrarse también a algunas facetas de tipo social o de servicio público” (Toledo, 2000: 163). Todo lo anterior significa que las industrias culturales se encargan de promover productos elaborados en ámbitos como el arte, la creatividad y la cultura, convirtiéndolos en un tema mercantil, con el fin de promover a estos como bienes y servicios de consumo cultural, creando una publicidad basada en la promoción y venta de estos.

Algo que resulta importante resaltar en la relación con estos fenómenos ingresados a la cultura de masas es que “no todo lo que viene del lado de la cultura de masas es pernicioso, pues el pueblo no lo absorbe todo mecánicamente, si no que se apropia de muchos de sus elementos y los resematiza y refuncionaliza, convirtiéndolos en positivos factores del cambio evolutivo” (Colombres, 1987: 81).

La interacción que han mantenido la cultura de masas y la cultura popular se puede visualizar en la manera en la que son transmitidas las nuevas ideológicas que provienen de la cultura de masas y en cómo las culturas populares lo resignifican y reinterpretan de acuerdo a su contexto sociocultural. Tal es el caso de la lucha libre mexicana, la cual si bien ha retomado aspectos que medios masivos representan de la lucha libre, ésta los ha adaptado de tal manera que compacten con la cultura mexicana, provocando esto que se cree una conexión ideológica entre luchadores y el público.

En cuanto a la cultura popular, ésta ha sido definida por diversos autores. Colombres cita a los siguientes:

Eduardo Galeno, quien describe a la cultura popular como complejo de sistema de símbolos de identidad que el pueblo preserva y crea. Para Rodolfo Stavenhagen es, una gran medida, la cultura de las clases subalternas, es decir, una cultura de clase, aunque no deja de reconocer la amplitud y ambigüedad del concepto. Para Mario Margulis, la cultura popular es la cultura de los de abajo, fabricada por ellos mismos en respuesta a sus propias necesidades, y por lo general sin medios técnicos. Es una cultura solidaria, pues sus productores y consumidores son los mismos individuos, que la crean y ejercen (Colombres, 2002: 7).

Por lo tanto, cuando se habla de cultura popular se hace alusión a aquellos aspectos culturales que pertenecen a un determinado sector de la sociedad y, debido a ello, no son reductibles a la homogeneización propia de la cultura de masas (la cultura dominante). En este entendido, la cultura popular sería creada por distintos sectores sociales (a diferencia de la cultura de masas, producida mediática e industrialmente), lo cual ayuda a generar una popularización a ciertos elementos simbólicos (inclusive los generados como parte de la cultura de masas) con los que las personas logran identificarse y hacerlos parte de su vida.

Estudiar y apoyar en lo posible la antropología popular, dice Jas Reuter, no es un pasatiempo, sino un compromiso moral. (...) Es que, a las deformaciones ideológicas propias de la derecha, ya de antigua data, se han añadido hoy prejuicios cada vez más arraigados en sectores dogmáticos de la izquierda, que no dejan ver en sus contenidos concretos un peligro para el buen funcionamiento de modelos importados que por pereza intelectual no se quiere retocar, interpretar dentro de un contexto específico de América y el tercer mundo (Colombres, 2002: 7).

Por lo tanto, cuando en el presente trabajo se habla de cultura popular se hace alusión a aquellos aspectos creados por distintos sectores sociales (a diferencia de la cultura de masas, producida mediática e industrialmente), lo cual ayuda a generar una popularización a ciertos elementos simbólicos (inclusive los generados como parte de la cultura de masas), con los que las personas logran identificarse y hacerlos parte de su vida.

Estudiar y apoyar en lo posible la antropología popular, dice Jas Reuter, no es un pasatiempo, sino un compromiso moral. (...) Es que, a las deformaciones ideológicas propias de la derecha, ya de antigua data, se han añadido hoy prejuicios cada vez más arraigados en sectores dogmáticos de la izquierda, que no dejan ver en sus contenidos concretos un peligro para el buen funcionamiento de modelos importados que por pereza intelectual no se quiere

retocar, interpretar dentro de un contexto específico de América y el tercer mundo (Colombres, 2002: 7).

En la actualidad al analizar los aspectos culturales pertenecientes a un país, el antropólogo debe de comprender y analizar la diversidad y la manera en la que cotidianamente la misma es retomada en aspectos de la cultura de masas. Como propone Colombres, “la cultura popular es, o debería ser, la verdadera cultura nacional (...) pero tal cultura nacional no puede asimilarse a la cultura de la sociedad nacional, ya que gran parte de esta última (todo lo que no sea cultura ilustrada, de elite o burguesa) es cultura popular” (Colombres, 2008: 8).

Otro aspecto bastante interesante de la cultura popular es cómo ésta influye en el comportamiento del hombre: a través de ella se han generado lazos de unión entre individuos, ya sea de un mismo colectivo o diferente. Con ella se crean aspectos que les permiten a los individuos sentirse como parte de algo, en lo que normalmente no existe ningún tipo de discriminación por los miembros pertenecientes a ésta. Sin embargo, en muchas ocasiones sí se presenta esa discriminación “desde fuera”, por parte de quienes son ajenos a ella, ocasionando conflictos sociales.

Es por ello que el antropólogo debe asumir las diferencias culturales, tratar de comprenderlas, sabiendo que éstas siempre existirán y que se debe tratar de aceptarlas y entender que no todos los individuos se deben dirigir por un solo camino cultural.

Por otra parte, un tema de interés en la cultura popular son los productos culturales, debido a que estos “son las respuestas solidarias que forman y expresan la conciencia compartida de su situación y generan el comienzo de su superación” (Colombres, 2008: 44).

Por consiguiente, toda expresión de cultura popular crea un sistema ideológico y por ende simbólico que les permite a los individuos describir la manera en la que desean conducir y significar su vida, generando con ésta la satisfacción de sus necesidades. Esto último se logra por medio de productos culturales, que en no

pocos casos hoy en día son el resultado de la interacción y/o relación de la cultura de masas y la cultura popular. Claro ejemplo de ello es la lucha libre mexicana.

Visto desde esta perspectiva, se puede sugerir que, gracias a los productos culturales generados por el folclore que compone a la lucha libre mexicana y a la similitud con la realidad social (cotidiana), al ser un deporte-espectáculo les ha brindado a sus seguidores la posibilidad de crear una identidad. Sobre todo, porque la identidad es esa construcción de sentido que atiende a uno o varios atributos culturales, priorizándolos del resto de atributos, misma que se construye por el individuo y representa su autodefinición [Castells (2003) en Vera, 2010: 273]. Dicho de otra manera, la identidad se forma a través de los patrones culturales que se encuentran a nuestro alrededor, los cuales se adoptan principalmente en la niñez y adolescencia, aunque la identidad es algo cambiante, maleable, que se ajusta a lo largo de la vida.

Existen dos corrientes que analizan la identidad para dar razón del origen o forma en la que este fenómeno se vuelve parte de los individuos y por ende de los colectivos: la primordialista y circunstancialista. La primera de ellas defiende la naturaleza de la identidad basada en los lazos afectivos nacidos entre individuos portadores de determinados rasgos¹. Estos rasgos o símbolos primordiales pueden expresarse como valores fundamentales (por ejemplo, relaciones parentales) y como símbolos externos (como la lengua) [Geertz (1963); Isaacs (1975); De Vos (1975); Keyes (1976) en Del Olmo, 2003: 43]. En tanto, la segunda asume que las acciones humanas están orientadas racionalmente hacia metas prácticas, enfatizando que “la identidad deriva de una manipulación de la cultura orientada a la obtención de intereses políticos o económicos; por lo tanto, el desarrollo de una identidad es circunstancial” (Del Olmo, 2003: 44).

Ambas corrientes tienen sentido en la manera en que para ellos se obtiene la identidad, tanto individual como colectiva, pues el hombre desde sus primeros años en sociedad se comienza a llenar de patrones culturales y conforme a su

¹ Su principal característica es que dichos rasgos no han sido elegidos por decisión propia, sino que vienen transmitidos por la herencia, pasando de generación en generación. (Del Olmo, 2003: 43)

evolución llegan más, siendo así que la identidad se forme y se valla transformando sin abandonar su núcleo.

1.3 Ritual como objeto de estudio de la antropología.

El pensamiento del hombre ha sido uno de los elementos más importantes de entender, no sólo para la antropología sino también para diversas ciencias conductuales o sociales. La antropología se ha visto envuelta en la necesidad de recorrer y analizar todo tipo de productos del intelecto humano, ejemplo de ello son los rituales. El caso de la presente investigación el ritual que se desenvuelve durante una función de lucha libre.

Las reflexiones sobre los rituales no comenzaron, desde luego, con la antropología. Alrededor de los rituales católicos, la liturgia por ejemplo, se ha reflexionado exhaustivamente desde los inicios del cristianismo (...) en la primera edición de la Encyclopaedia Britannica, publicada en 1771 (...) anuncia que <<ritual>> es <<un libro que dirige el orden y el procedimiento que ha de observarse en la celebración de las ceremonias religiosas [católicas]>> (...) A partir del siglo XVIII <<ritual>> entró a los diccionarios como un texto que guía el orden prescrito para los servicios religiosos (...) No será sino hasta su edición en 1910 que, primero, se reconoció que <<ritual>> es un fenómeno cultural no exclusivo de la cristiandad ni del mundo clásico; segundo, que no se trata de un libro, guion o texto prescriptivo, sino de una acción representacional presente en toda cultura: una práctica simbólica, no necesariamente religiosa y opuesta a acciones técnicas; y, tercero, es una acción susceptible de ser interpretada o decodificada que está integrada por dos elementos: los signos externos o visibles que nos remiten a los significados internos, esto es, una forma saturada de contenidos (...) esta ruptura de la idea de ritual en Occidente (...) se debió en gran medida al impacto que ejercieron los estudios antropológicos del siglo XIX y principios del siglo XX. (Díaz, 1998: 22-23)

La antropología entiende que los rituales son parte fundamental de la vida del hombre. De ciertos rituales depende en gran medida la socialización de los individuos en un grupo, la cual, a su vez, se encuentra regida por los procesos cognitivos, tanto de manera individual como colectiva. Gracias a que los rituales están compuestos en gran medida por funciones y formas simbólicas, se vuelven un medio de comunicación. Estas son las razones por lo que el trabajo que se presenta decidió indagar en un ritual como el que tiene lugar en las funciones de lucha libre.

El antropólogo debe de tomar en cuenta a los rituales como un elemento para sus estudios, pues a través de estos no sólo entiende el pensamiento individual sino

también un pensamiento colectivo. Asimismo, éste debe tener en cuenta que los rituales han formado parte de la cotidianidad del hombre desde sus inicios como homo-sapiens.

Asimismo la antropología ha asignado suntuosos propósitos a <<ritual>>: locus privilegiado de la costumbre o tradición; asiento de las prácticas sagradas y los procesos simbólicos formales; pantalla en la que se proyectan de un modo más o menos transparente las formas de pensamiento de los pueblos; representación solemne de la estructura social; expresión de la cohesión, integración y unidad de las colectividades; índice indubitable de una continuidad cultural y de una reproducción social similares a sí mismas. (Díaz, 1998: 13)

El ritual han sido un medio de expresión para distinguir y entender los distintos tipos de instituciones que el hombre ha creado para obtener un orden en su sociedad. Es por ello que, aunque algunos rituales sean parecidos, siempre habrá dos o más características que los diferencien, ya que estos se adaptan de acuerdo a las necesidades y normas que cada colectivo necesite y tenga. Para Turner, “el antropólogo tiene la función de colocar un ritual en el marco de su campo significativo, y describir la estructura y las propiedades de ese campo. Por otro lado, cada participante en el ritual lo contempla desde su peculiar ángulo de visión” (Turner, 1999: 29).

Lo que surge como pregunta en este punto (y, claro, después de varias lecturas no sólo de Turner sino también de otros autores) es si se podría considerar al antropólogo como un cazador de rituales. Es decir, si éste debe estar constantemente atento a toda su realidad social y a la de los individuos que lo rodean para que éste distinga el modo como, tanto los individuos que lo rodean como él mismo, es parte de rituales o simplemente actitudes o normas conductuales que lo hacen comportarse de tal manera en un tiempo y espacio determinados.

Los rituales <<dicen>> algo, significan algo, como quiere la tradición, entonces tenemos que preguntarnos cómo lo dicen, cómo lo significan rituales particulares ejecutados por sujetos singulares en contextos específicos, y no solo sospechar, como suele ser a priori (...) Cómo se modifican en el tiempo, si tal es el caso, es decir y ese significar, y las interpretaciones, a veces en conflicto con las que los ejecutantes se apropian de las celebraciones rituales en las que participan.” (Díaz, 1998: 14)

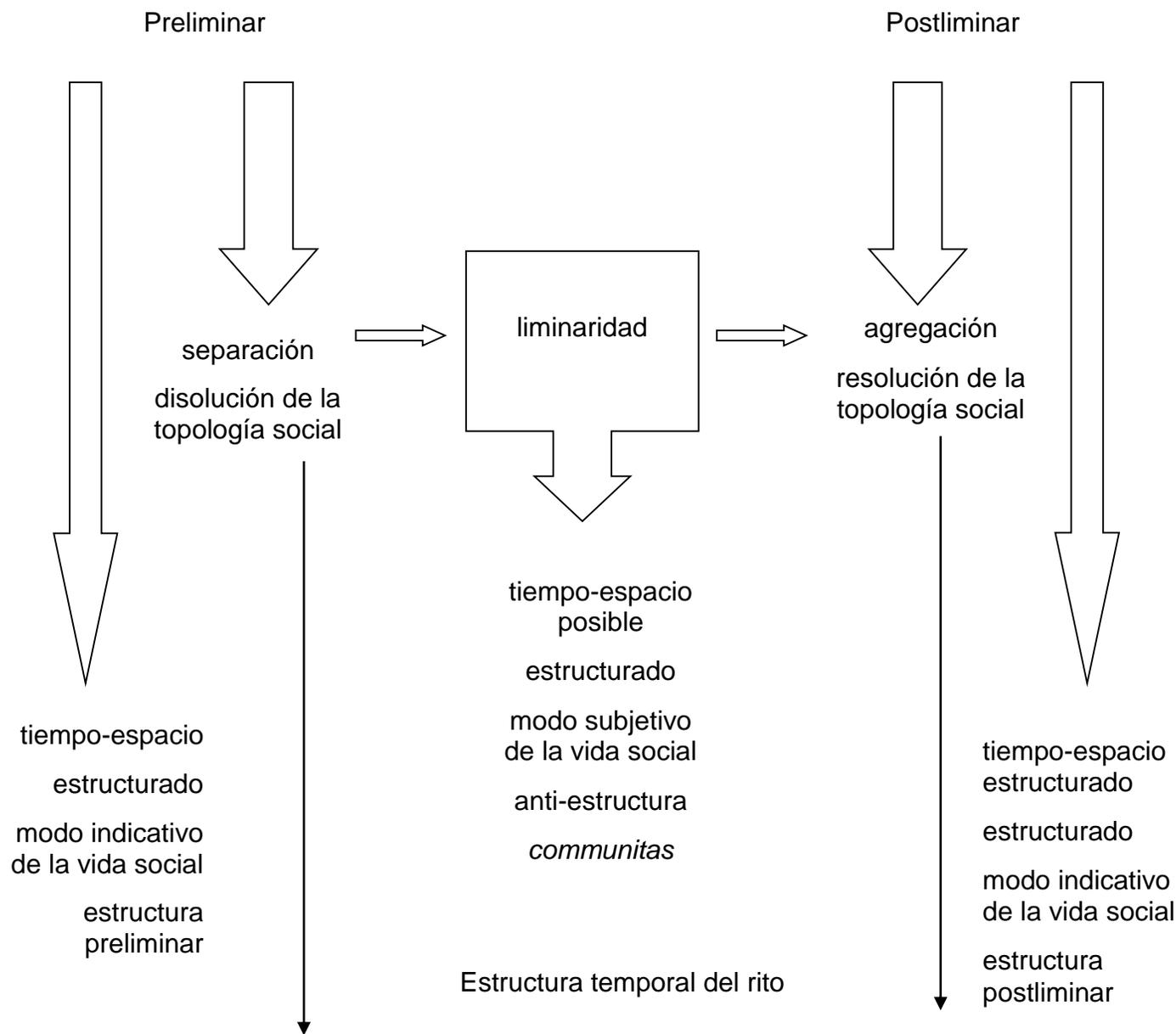
Para entender e interpretar algún ritual, el antropólogo sólo debe hacer lo que ha hecho desde sus inicios la disciplina: separar todos los elementos componentes para lograr entender el papel que cada uno tiene, si cada uno ha estado presente desde que el ritual se empezó a llevar a cabo y, sobre todo, entender cuán importante es cada elemento para que se realice el ritual. Al separar al ritual en partes se logra un mejor entendimiento de por qué éste es llevado a cabo sólo en momentos exactos de la cotidianidad de los individuos. En el caso de los espectáculos de lucha libre se deberá de separar cada elemento, desde máscaras, comportamientos, tipos de enfrentamientos, entre otros aspectos para lograr entender a este como un ritual de liberación, catártico o vaciamiento que el individuo experimenta al estar en contacto con cada uno de los elementos.

1.3.1 Ritual como medio de vaciamiento del individuo.

La mayoría de los autores que han retomado el tema del ritual en sus investigaciones se han concentrado en visualizar y analizar a éste como un elemento fundamental en la vida del hombre, para marcar su transición de un estado a otro, considerando los cambios psicológicos, físicos y socioculturales que se obtienen, ya sea de manera individual o colectiva. Sin embargo, al reflexionar todos los cambios socioculturales que las sociedades han sufrido a nivel estructural, uno de los aspectos en los que se pueden enfocar los estudios es en el vaciamiento² que el individuo o el colectivo tiene al vivir el ritual.

Para visualizar al ritual como un medio de vaciamiento se retomará en este trabajo conceptos como drama social, liminaridad y liminoide, los cuales Ingrid Geist retoma como conceptos centrales para explicar al ritual como un proceso de vaciamiento del sujeto: “el ritual como tercera fase del drama social, la liminaridad como fase intermedia de la estructura temporal del rito y lo liminoide como reformulación de la liminaridad en el análisis de los procesos reformativos de orden artístico” (Geist, 2005: 21). Lo anterior significa que los individuos pasan por tres etapas: antes, durante y después del ritual, que en palabras de Turner se llaman preliminar, liminar y postliminar. Véase la siguiente representación gráfica:

² Término usado por Ingrid Geist, para referirse al proceso por el cual el sujeto pasa durante un ritual para desprenderse de algún sentir.



(Geist, 2002; 188)

Para entender mejor el esquema anterior es necesario agregar algunos elementos:

La estructura temporal del rito parte del espacio-tiempo estructurado en el modo indicativo de la vida social, para a través del rito de separación o la disolución de la topología social, dar cabida a un espacio-tiempo posible del modo subjetivo de la vida social, que se caracteriza por su liminaridad. Desde el modo subjetivo, a través del rito de agregación o el proceso generador de la topología social, se vuelve a instaurar un modo indicativo de las relaciones sociales. La fase liminar se presenta predominantemente en el modo subjetivo de la cultura, el modo de lo posible: pudiera ser, como sí; es el terreno de la hipótesis, la fantasía, la conjetura y el deseo. La liminaridad puede describirse como un caos fértil, una fuente de posibilidades, un esfuerzo por generar nuevas formas y estructuras, un proceso de gestación, un embrión de modos apropiados para la existencia postliminar. La liminaridad aparece como el manantial de un meta-poder excesivo, como, por ejemplo, en la acción simultánea de liberación y disciplinamiento del cuerpo que conduce al trance. (Geist, 2002: 188-189)

Por lo tanto, estas tres etapas podrían considerarse de la siguiente manera para el caso de una función de lucha libre:

- Antes (preliminar): en esta etapa el individuo comienza a prepararse tanto física como mentalmente para adentrarse al ritual. En ella puede presentar una serie de sensaciones (desde tristeza, alegría, enojo, nervios, entre otros) previo al entrar al espacio donde será presentado el espectáculo. Asimismo, mientras se espera que comiencen los enfrentamientos esas sensaciones pueden ir sucediéndose unas a otras.
- Durante (liminar): ésta podría ser considerada la etapa más importante del ritual, ya que es aquí donde los individuos llegan a un estado de catarsis en donde se liberan o deshacen de todo aquello que las normas sociales les prohíben realizar en otros espacios y tiempos. Durante cada uno de los enfrentamientos los individuos comienzan a cambiar su comportamiento, hasta llegar a un estado de catarsis o éxtasis, vaciándose así de todo el estrés psicosocial que llevan consigo.
- Después (postliminar): en esta última etapa el individuo se muestra en un estado de relajación pleno. Si bien sabe que tarde o temprano volverá a su cotidianidad y deberá de comportarse de acuerdo a las normas sociales

que lo rigen, también tiene la certeza de que durante el ritual liberó algunos de sus pesares, lo cual, por cierto, tiempo, le permite sentirse relajado tanto mental como físicamente.

Turner también emplea el concepto de “drama social”, que abarca cuatro fases: la irrupción de una brecha por medio de la violación intencional de una norma o como expresión de una postura crítica frente a las relaciones sociales vigentes; la escalación de la brecha hacia una crisis, durante la cual los actores sociales forzosamente toman posición con respecto a la infracción de la regla; la fase de la regulación del conflicto, en la cual se ponen en juego los mecanismos de reajuste que abarcan una gama de posibilidades que van desde un llamado de atención informal hasta la ejecución de acciones rituales, representaciones artísticas o procesos jurídicos; y, en cuarto término, la fase final del drama, con dos soluciones alternativas: la reconciliación de los partidos de litigio para regresar a una cierta armonía social o la escisión definitiva, la cual puede implicar un éxodo de uno de los partidos (Geist, 2005: 22).

Al hablar de “drama social” se entiende que éste es un proceso a través del cual se rompe la cotidianidad de los individuos, ya sea de manera indirecta o directa y se relaciona con la cultura, debido a que éste rompe la armonía de las sociedades, la cual se encuentra definida a través de normas culturales.

Relacionando al drama social con el ritual, se puede entender que estos se entrelazan con la finalidad de crear una crisis en la cotidianidad de los individuos, logrando sacar a estos de su realidad social en la que comúnmente existen normas y reglas que se deben de seguir en tiempos y espacios determinados.

Pasando al segundo concepto, el de liminaridad, se podría relacionar con el “clímax del ritual”, ya que en ésta los individuos logran formar vínculos con lo representado. En el caso de la presente investigación este vínculo se forma entre el espectador y los luchadores que se encuentran en el ring. Asimismo, en esta parte del ritual se alcanzaría la catarsis en los espectadores.

Finalmente, el liminoide Turner lo reserva para:

el performance teatral (...) El teatro es un proceso liminoide y, en su origen, surge del ritual social total (1986: 42-43). Pero en sentido amplio, la noción de lo liminoide abarca todo tipo de actividad crítica, creativa, voluntaria, innovadora, independiente, reflexiva, autorreflexiva, lúdica. Las actividades liminoides tienen un carácter plural, fragmentario y experimental y comprenden actividades artísticas, literarias, científicas, y políticas (...) Sin embargo, la noción liminoide es ambigua. Si bien pertenece a la esfera de la actividad creativa, crítica y autorreflexiva, esta esfera de “el entretenimiento”, en el cual Turner insiste mucho, puede convertirse en esfera del trabajo en el curso de la profesionalización de las actividades del ocio y puede, finalmente constituirse en una industria del entretenimiento que no sólo exige rendimiento por parte de los trabajadores al servicio de la industria, sino también por parte de los consumidores. (Turner en Geist, 2005: 26)

Es decir, lo liminoide tiene que ver con todos aquellos rituales que se separan de lo religioso. Para entender mejor, éste tiene que ver con todas aquellas actividades relacionadas con el ocio, por ejemplo, cine, ballet, conciertos, fútbol, lucha libre, entre otros.

En suma, los rituales se pueden entender como un medio de liberación, ya que tanto la mente como el cuerpo de los individuos al asistir a cualquier tipo de evento que se encuentra en la esfera del ocio, logran un estado en el cual se libera de todo aquello que no puede en su cotidianidad. Esto de acuerdo al tipo de evento que asista, ya que dentro de los rituales que representan estos eventos carecen de una crítica conductual. Por ejemplo, a cualquier individuo se le permite decir y comportarse de la manera en que desee sin que tema por lo que piensen lo demás de él. Sin embargo, al terminar el tiempo del ritual y al salir del espacio, éste vuelve a la normalidad, adoptando nuevamente la serie de reglas y normas establecidas por la sociedad.

Es claro que el presente trabajo pondrá especial atención en estos elementos propios de la ritualidad, pero también es necesario clarificar la posición que se adopta en relación con las distintas ramas de la antropología. Es lo que a continuación se hace.

1.4 Ramas antropológicas.

A lo largo de la historia la antropología se ha visto en la necesidad de ir generando nuevas formas de visualizar al hombre, creando distintas ramas antropológicas.

Con el fin de visualizar a la lucha libre mexicana desde un punto de vista antropológico se explica lo siguiente.

Esta necesidad por parte de la antropología de recoger una gran variedad de temas y especializaciones que aplica el estudio de algo tan amplio como la evolución del hombre, de la sociedad y de la cultura, fue en lo que se fundó Palerm para explicar las ramificaciones de la antropología las cuales agrupó en tres: la antropología física, la antropología cultural y social; y, por último, la antropología aplicada (Maestre, 1983: 19).

La manera en la que Palerm describe la división de la antropología resulta muy interesante, debido a que no se queda en la simple descripción, sino trata de explicar qué es lo que abarca cada área, creando una nueva agrupación de ramas antropológicas dentro de éstas.

Por su parte la antropología física “trata al hombre como un organismo animal ocupándose primordialmente del origen de las razas humanas y de la historia de su evolución (...) a su vez esta se divide en primatología, genética humana, antropometría, paleoantropología” (Maestre, 1983: 19-21).

Básicamente se podría decir que la antropología física se concentra en analizar todas las diversificaciones humanas, analizando la manera en la que los procesos biológicos afectan a la evolución del hombre, es decir, estudia a éste basándose en su naturaleza biológica.

Por su parte la segunda rama de la antropología, siguiendo aun la misma clasificación, corresponde a la antropología cultural, cuyo tema central es

el estudio de la evolución cultural y social de la humanidad, desde los orígenes más remotos hasta nuestros días, incluyendo el análisis de la situación y de las tendencias existentes en la actualidad que están, en cierta forma, prefigurando el desarrollo futuro, el curso y la dirección ulterior de la evolución (...) las subdivisiones, en que se ramifica este aspecto de la antropología general son las siguientes: arqueología, lingüística, antropología social, etnografía, etnología. (Maestre, 1983: 21-22)

Lo que le interesa a la antropología cultural es identificar por qué y para qué de los hechos que ocurren en la realidad social del hombre y como estos crean interrelaciones de los diversos factores sociales, incluyendo a dinámica que el hombre crea por medio de estructuras mentales condicionadas por la cultura.

Por último, el tercer campo en que Palerm divide a la antropología es el de la antropología aplicada o uso de los conocimientos antropológicos de cualquiera de las ramas o subdivisiones anteriormente explicadas. La utilización de la antropología ha sido aplicada en una gran cantidad de casos, que van desde el uso de la antropología física en la medicina, asistencia pública, o en la criminología, o las industrias de vestido y calzado, hasta las funciones ejercidas por antropólogos sociales en casos tan dispares como el desarrollo de las sociedades; el mantenimiento del colonialismo: el espionaje y la guerra psicológica; o la dietética (Maestre, 1983: 22-23).

Por lo tanto, la antropología aplicada se centra en aplicar todos los conocimientos y habilidades especializadas a la solución de problemas, ya que a través de ella se logra unir la teoría con la práctica incluso se puede afirmar que sin teoría no existe la práctica y sin práctica no existe la teoría.

Para la realización del presente trabajo se hará énfasis en dos ramas de la antropología que serán la antropología simbólica y la antropología del espacio, las cuales, dentro de la división que hace Palerm, se encontrarían en la segunda y tercera división, en la antropología cultural. Ambas forman parte de esta rama porque tanto los símbolos como el espacio se encuentran determinados por los aspectos culturales y las formas de vida del hombre, por otra parte, dentro de la antropología aplicada ambas forman parte debido a que son dos grandes elementos por los cuales se puede analizar la conducta del hombre y una vez que se logra comprender a estos se pueden obtener conocimientos particulares y generales del hombre como objeto de estudio.

En el caso de ambas ramas se dará una explicación de lo que estas hablan en sus postulados, definiendo algunos de los conceptos que estas usan para realizar sus investigaciones.

1.5 Antropología simbólica.

El tomar la antropología simbólica como referencia teórica en el presente texto busca reconocer la importancia que la simbología tiene en la lucha libre y de manera general en la vida del hombre, ya que la cotidianidad de éste se mantiene gracias al lenguaje no sólo verbal, sino también visual. “La antropología simbólica conforma la parte inicial la propuesta hermenéutica, que, en simbiosis ocasional con estrategias fenomenológicas que se apiñan en la década de 1970, culmina en

1984 con el surgimiento de la antropología posmoderna en los Estados Unidos” (Reynoso, 2008: 25).

Algunos de los representantes de esta rama antropológica son: Schneider, Clifford Geertz, Marshall Sahlins, Víctor Turner y Mary Douglas. Reynoso explica que la antropología simbólica no es una teoría antropológica, sino “una colección difusa de propuestas que redefinen tanto el objeto como el método antropológico, en oposición declarada a lo que se considera como las formas científicas dominantes y otorgando una importancia fundamental a los símbolos, a los significados culturalmente compartidos y a todo un universo de idealidades variadamente concebidas” (2008: 28).

De tal manera, la antropología simbólica desde sus inicios ha fundamentado la idea de estudiar al hombre por medio de lo imaginario, que posteriormente se reproduce en símbolos, para culminar en la organización e integración de estructuras sociales que normalmente son representadas por instituciones.

Por lo tanto, el objeto de estudio de la antropología simbólica es el símbolo. Entiende la cultura como un sistema de símbolos y significados compartidos. Y la antropología se define como el estudio de dicho sistema. La antropología simbólica responde entonces a la necesidad de estudiar la forma en que las culturas humanas se manifiestan a través de símbolos y la relación entre esos mismos símbolos, como factor de gran influencia en la acción social. (Vallverdú, 2008: 36)

Al analizar los símbolos, el antropólogo asume que estos deben ser interpretados de la manera más clara posible y cercana a lo que realmente significan dentro de un determinado espacio y tiempo.

Es por eso que, desde los primeros antropólogos simbólicos se tuvo que comprender que, para entender a una cultura totalmente distinta a la propia, éste no sólo tenía que vivirla directamente, sino que, además, tenía que contar con un instrumental que les permitiese comprender signos, símbolos, creencias, cosmovisiones y formas de pensar para poder interpretar y traducir todos esos sistemas simbólicos que configuran la otra cultura. De esta forma surge y se desarrolla la antropología simbólica. (Castaingts, 2011: 9)

Debido a que los símbolos son elementos importantes para cualquier cultura y, por ende, para cada sociedad, siendo el fundamento de la organización y estructuración de ésta, el antropólogo se ha visto en la necesidad de entenderlos.

Gracias a la antropología simbólica se ha logrado establecer un mejor entendimiento de la vida del hombre en sociedad, ya que al entender los signos y símbolos que forman parte de esta los antropólogos han logrado un acercamiento más profundo logrando así mayores conocimientos, incluso se podría considerar a los símbolos como parte fundamental para la existencia de la sociedad y por ende de la cultura. Por ello “el instrumental de la antropología simbólica se ha revelado de enorme utilidad para el análisis simbólico de todo tipo de culturas, incluso las modernas. De ahí la importancia de la antropología simbólica”. (Castaingts, 2011: 10)

A continuación, se definirá el concepto de símbolo para comprender como está integrado, qué elementos lo componen, funciones que cumple y qué tipos de símbolos existen. Esto se considera necesario en esta parte del trabajo para de comprender cada elemento que se ha empleado para definir y caracterizar a la lucha libre mexicana.

1.5.1 Símbolo.

Al ser el símbolo un medio imaginario con el cual el individuo se expresa y se mantiene en comunicación, resulta bastante interesante de definir y sobre todo de analizar, considerando a éste como uno de los principales elementos que le dan sentido a la lucha libre. Entre los griegos, *symbolon* designaba un objeto dividido en dos partes, conservadas por dos individuos asociados de algún modo y destinadas al reconocimiento mutuo de sus dos portadores: identidad, garantía, prenda, testimonio, alianza (Ries, 2008: 9).

Así, el símbolo tiene una estructura conformada a partir de un significante, que forma parte del mundo visible. Es decir, al hablar de símbolo entendemos que éste ya está previamente establecido por alguna cultura y se encuentra materializado en algún objeto, lo cual produce la comunicación entre individuos, haciendo que por medio de lo imaginario lo visible pase a lo invisible y viceversa. “El campo de símbolo es inmenso, ya que cubre el dominio de la cultura, de las conductas y las representaciones sociales; en pocas palabras, todo el dominio de lo imaginario del hombre” (Ries, 2008: 9).

El símbolo abarca cada actividad en la vida cotidiana del hombre, debe de ser considerado como uno de los elementos más importantes de la vida de éste, ya que a través de una serie de símbolos el individuo va tomando decisiones que

hacen que su vida tenga sentido, no sólo para él sino a nivel cultural y por ende social.

Un aspecto fundamental del por qué darle la importancia al símbolo es la función que éste cumple en la vida del hombre. Julien Ries explica que “consiste en formar parte de las imágenes que despiertan la conciencia del hombre o introducen en ella un elemento de unidad que promueve una dinámica, haciendo al hombre creador de cultura” (2008: 11).

Una de las funciones de los símbolos en un espectáculo de lucha libre es controlar y dirigir el comportamiento ante ciertos sucesos, en un espacio y tiempo determinados, lo que le permite crear una relación entre símbolos e individuos, es decir, permite que en este espacio se creen diversas relaciones socioculturales.

Víctor Turner analiza al símbolo, pero centrando sus dudas en cómo éste se relaciona con el ritual. Dice:

Por lo tanto, define al símbolo como la más pequeña unidad del ritual que todavía conserva las propiedades específicas de la conducta ritual; es la unidad última de estructura específica en un contexto ritual. (...) Un <<símbolo>> es una cosa de la que, por lo general consenso, se piensa que tipifica naturalmente, o representa, o recuerda algo, ya sea por la posesión de cualidades análogas, ya por asociación de hecho o de pensamiento. (Turner, 1999: 21)

La importancia de retomar a Turner en este apartado recae en tomar al símbolo como parte de un ritual, ya que como se ha mencionado, éste modifica o adecua el comportamiento del hombre, en este caso durante un tiempo y un espacio en el que se lleva a cabo cualquier tipo de ritual, como puede ser la función de lucha libre.

Turner menciona que para analizar los símbolos rituales se debía de estudiar en una secuencia temporal, ya que los símbolos se encuentran ligados a un proceso social. Lo que lleva a que el símbolo ritual se convierta en un factor de la acción social, una fuerza positiva en un campo de actividad. “El símbolo viene a asociarse a los humanos intereses, propósitos, fines, medios, tanto si estos están explícitamente formulados como si han de inferirse a partir de la conducta

observada. La estructura y las propiedades de un símbolo son las de una entidad dinámica, al menos dentro del contexto de acción adecuado (1999: 22).

La estructura del ritual está compuesta principalmente por formas simbólicas. Cada una de éstas contiene una función que conduce a conformar un todo para así llevar a cabo el ritual. Cada símbolo o forma simbólica del ritual es retomada de lo imaginario del individuo, lo cual conduce a que el individuo y los símbolos se conviertan en un mismo elemento que produce acciones sociales que siempre tienen repercusiones en la vida individual y colectiva. Tal es el caso de los luchadores, quienes de alguna manera se llegan a conectar tanto con sus personajes y cada símbolo que los compone que transmiten esto al público, produciendo una identificación social.

En cuanto a las propiedades del símbolo ritual Turner describe tres: La propiedad más simple es la condensación: muchas cosas y acciones representadas en una sola formación. En segundo lugar, un símbolo dominante es una unificación de significata³ dispares, interconexos porque poseen en común cualidades análogas o porque están asociados de hecho o en el pensamiento. Esas cualidades o esos vínculos pueden en sí mismos ser totalmente tribales o estar distribuidos al azar y muy ampliamente por todo un ancho abanico de fenómenos (...) La tercera propiedad importante de los símbolos rituales dominantes es la polarización en sentido (...) En un polo se encuentra un agregado de significata que se refieren a componentes de los órdenes moral y social de la sociedad (...) a principios de la organización social, a tipos de grupos corporativos y a normas y valores inherentes a las relaciones estructurales (...) En el otro polo los significata son usualmente fenómenos y procesos naturales y fisiológicos. Llamaré al primero de éstos el <<polo ideológico>> y al segundo el <<polo sensorial>> (...) en el polo sensorial se concentran significata de los cuales se puede esperar que provoquen deseos y sentimientos; en el ideológico se encuentra una ordenación de normas y valores que guían y controlan a las personas como miembros de los grupos y categorías sociales. (Turner, 1999: 31)

De tal manera, la propiedad de condensación es entendida como ese hilo invisible por el cual se van guiando los símbolos rituales para llevar a cabo el rito, esto a través de un orden que en la mayoría de los casos ya es entendido por los individuos participantes, en cuanto al símbolo dominante éste se entiende como aquel que guía y une al resto de los elementos simbólicos, es decir, les da un

³ *Significata son usualmente fenómenos y procesos naturales y fisiológicos.* (Turner, 1999: 31)

sentido en un tiempo y espacio determinados. Finalmente, la propiedad de polarización permite al individuo controlar sus sentimientos, emociones y acciones; sin embargo, éste sigue en contacto con la sociedad debido al polo ideológico.

1.6 Antropología del espacio.

El espacio es aquel elemento que el hombre se vio en la necesidad de construir ideológicamente, debido a la serie de actividades culturales que este desarrolla en su cotidianidad ha sido necesario remarcar espacios donde el hombre debe de mantener cierto comportamiento social y donde este no sea juzgado a pesar de su comportamiento, es decir, un individuo no se puede comportar igual en su espacio de trabajo que en un lugar adaptado para una función de lucha libre, de estas diferencias entre espacios surge la necesidad de la antropología por realizar estudios enfocados al espacio y por ende al tiempo.

Sin embargo, los primeros estudios sobre el espacio no fueron de la ciencia antropológica, sino del conjunto de la geografía clásica y la sociología, “iniciaron como investigaciones que propugnaban el estudio de las relaciones entre los procesos sociales y las transformaciones espaciales, hacia finales del siglo diecinueve y veinte”. (García, 2015: 163)

Conforme el tiempo pasó, la antropología se fue interesando en la relación que el hombre mantiene con un espacio en determinado tiempo, ya que siempre se ha tenido la duda de si es el espacio el que determina la cultura del individuo y por ende de la sociedad o si esto es de manera contraria; sin embargo, algo que se debe de comprender es que el espacio determina parte de la cultura y conducta del hombre, pero es éste quien se ha encargado de categorizar los espacios para poder mantener relaciones sociales creando así una estructura social que permite un orden en la sociedad.

La idea de una antropología del espacio partió de, la geografía ciencia encargada del estudio del hombre en relación con la naturaleza, a partir de diversas dudas tales como; de qué manera influye y transforma el hombre a su ecosistema y viceversa. Desde éstas y otras interrogantes resulta la geografía, cuyo objeto de estudio fue el análisis del hombre y su relación con la naturaleza; para su estudio inicialmente se dividió en geografía física, y geografía humana. En esta exploración se encontró que, los geógrafos del siglo

XIX, plantearon la pregunta acerca de cómo el paisaje ha influido en los grupos humanos, las sociedades y en sus relaciones sociales; indagación que propició la necesidad de una geografía humana, misma que el geógrafo alemán Ratzel nombró Antropogeografía, entendida como una geografía social que contempla la geografía humana y regional. Esta propuesta generó el llamado determinismo geográfico, más la noción de paisaje. Sumada a los conceptos de área y región cultural. Nociones epistemológicas que definieron el objeto de estudio de la geografía, con ello nacieron otros conceptos como: lugar y territorio. (García, 2015: 163)

La antropología y la geografía resultaron estar más relacionadas de lo que se había imaginado, ya que por medio de la unión de ambas se logró comprender los cambios socioculturales que el hombre tenía en relación con su contexto, creándose así la antropología del espacio la cual tiene como objetivo principal analizar las dimensiones espaciales en las cuales se presentan fenómenos sociales que permiten el desarrollo de la cotidianidad del hombre.

Algo que resultó de gran utilidad para la antropología del espacio fue cuando Hartshorne asumió que el espacio y el tiempo asocian todas las dimensiones de la vida, expresando que la geografía se dedicaba al estudio de los fenómenos organizados de modo espacial y a la historia como la estudiosa de los mismos en su dimensión temporal. Lo cual le permitió utilizar el concepto de espacio, como un área en sí misma (combinación única de fenómenos naturales y sociales). (García, 2015: 164)

El hombre a través de la categorización de espacios ha hecho más liviana su vida, ya que ésta le ha permitido adaptar diferentes espacios según la actividad que desee realizar. Asimismo, esta categorización ha permitido al hombre crear relaciones no sólo entre el individuo y el espacio, sino también entre individuos, ya que al encontrarse en determinado espacio los individuos comienzan a relacionarse de acuerdo a intereses culturales, los cuales han permitido crear desde una cultura de masas hasta una cultura popular.

Parte fundamental de la antropología del espacio radica en comprender la relación que los sujetos construyen con su entorno, razón por la cual se subraya la importancia que tiene el vínculo entre la geografía y la antropología, particularmente en relación con la organización territorial; retomando las ideas de Robert Ezra Park, para afirmar que “las relaciones sociales están ampliamente determinadas por las distancias físicas y la estabilidad social queda asegurada” (Park, 1999, citado en García, 2015: 163).

Por lo tanto, para este trabajo la antropología del espacio es aquella rama de la antropología que se encarga del estudio del hombre y su comportamiento en determinado tiempo y espacio. Esto lo realiza con la finalidad de poder comprender los cambios de actitud que tienen los individuos ante ciertos hechos y tiempos, una de sus principales fuentes es la proxémica. Asimismo, la antropología del espacio se encarga de analizar el valor simbólico que el hombre les da a determinados espacios y durante un lapso de tiempo o de manera atemporal. En los siguientes capítulos se verá con mucho mayor claridad que es necesario retomar a esta rama antropológica, ya que es una de las principales fuentes para comprender una función de lucha libre.

1.6.1 Proxémica.

Una de las principales dudas para la antropología del espacio siempre ha sido cómo el hombre se apropia de su espacio. Es decir, cómo éste va adaptando ciertos espacios para que cumplan con cierta función que en su totalidad o de manera parcial cubrirá las necesidades de éste, asimismo las relaciones que se obtienen entre individuos en determinado espacio.

Para analizar la influencia del espacio en las funciones de lucha libre es necesario retomar a la proxémica, ya que gracias a ésta se ha logrado describir el uso que los individuos le dan a los espacios y la comunicación verbal o no verbal dentro de estos mismos.

Sarah Schmidt (2013: 90) cita al diccionario de la lingüística de Bubmann (2002) y menciona que éste ofrece un concepto menos detallado que en otros artículos o que otros autores sobre la proxémica. En éste se define a la proxémica desde “el latín *poximus* <más cercano>. Palabra artificial por Hall [1963] de *prox-* y *-emica* (=sufijo con el significado <análisis funcional>, [...]) para la denominación de los análisis que se ocupan de la distinta percepción y del proceso de los espacios y su influencia en el comportamiento comunicativo en diferentes áreas culturales. La proxémica (además de la cinesia) una de las disciplinas de las ciencias de la comunicación que se refiere a los aspectos no verbales de la comunicación. (Traducción de Schmidt, de Bubmann, 2002: 544)

El hombre se ha encargado de crear una categorización de espacios que le han permitido crear una estructura de su sociedad, de tal manera que se mantenga un orden, esto mediante una normalización de acuerdo con el espacio en el que se encuentre ubicado el individuo. Por ejemplo, no se puede tener el mismo comportamiento dentro de un templo religioso, un salón de clases o un espacio donde se esté presentando un espectáculo de lucha libre. Asimismo, otro punto muy atractivo del usar a la proxémica como un fundamento conceptual es que a través de ésta se ha logrado comprender las indicaciones y señales territoriales que el individuo crea en un espacio, ya que éste adapta tal con el fin de poder ser usado para una actividad específica, esto a través del uso de simbología visible o invisible en cuanto a comunicación verbal se refiere.

La proxémica es la disciplina que estudia el uso del espacio en las culturas y los procedimientos de delimitación territorial de naturaleza comunicativa, que son la mayoría. La preocupación por el estudio del espacio comunicacional procede de la etología, en donde se han desarrollado las investigaciones más importantes sobre la territorialidad. En lo concerniente a este tema, ha sido fácil pasar del comportamiento animal al humano porque tanto los animales como el hombre tienen en común la noción de <<territorio>>, en la medida en la que necesitan indiscriminadamente un lugar para desarrollar sus necesidades primarias e inactivas, delimitando por señales olfativas, auditivas, visuales, etc., que están sometidas a una dinámica comunicacional. (Muñoz, 2018: 4)

Una de las maneras en las que el hombre ha logrado un ordenamiento en su sociedad y por ende en el territorio donde éste habita es a través de la simbología de sus espacios, ya que por medio de los símbolos los individuos se van guiando en su vida cotidiana. Por ejemplo, una de las simbologías más comunes son las que se usan cuando un individuo tiene que ir al sanitario, otro ejemplo son las líneas de autobuses, las señales viales, señales de advertencia, entre otras, que sirven como guía de lo que un individuo puede o no puede hacer, incluso también de lo que debe hacer dentro de determinado espacio.

Hall define la proxémica como “las observaciones y teorías interrelacionadas del empleo que el hombre hace del espacio, que es una elaboración especializada de la cultura” (1972: 6). Es decir, al hablar de proxémica no sólo se hace referencia a

la relación entre el hombre y su entorno, sino también a los patrones de conducta que se establecen dentro de una determinada dimensión espacial.

Por otra parte, la proxémica no sólo trata de entender y analizar los espacios sino también de explicar la manera en la que estos tienen un uso social y personal, ya que tanto de manera individual como colectiva los espacios se adaptan para determinadas actividades formando así una estructura del espacio a través de las normas culturales.

En cuanto a cultura se refiere, la proxémica se encarga de mostrar los patrones culturales que permiten que en un determinado espacio se creen relaciones de proximidad o alejamiento, así como de analizar si dentro de estos espacios hay o no un contacto físico entre individuos y como este contacto repercute en el comportamiento de cada individuo. Ejemplo de lo anterior es la importancia que tiene la comunicación verbal y no verbal en una función de lucha libre entre luchadores y el público.

Los estudios proxémicos sugieren que la forma como un grupo social se relaciona con su medioambiente produce una particular manera de utilización de los sentidos de los miembros de esas comunidades. Entonces, según estos estudios, el funcionamiento de los sentidos corresponderá a las necesidades y a las construcciones históricamente constituidas tanto por la comunidad como por el medio natural; por consiguiente, comunidades que viven en contextos naturales diferentes, virtualmente habitan mundos sensoriales distintos. (Cárdenas, 2016: 42)

El individuo al estar en contacto con determinado espacio debe de tener conocimiento aunque sea muy poco sobre la simbología que se usa en este, ya que en caso de no tenerlo el individuo podría llegar a entrar en un caos psicológico al no saber por dónde ir e incluso cómo comportarse, entre mayor conocimiento simbólico se tenga el individuo se sentirá más cómodo permitiéndose crear un vínculo no solo con el espacio sino con otros individuos que se encuentren dentro de este ya sea de manera temporal o atemporal.

Finalmente, para comprender mejor la proxémica se dedica a estudiar tres aspectos principalmente “1) las relaciones de distancia y espacio que hay o no entre los interactuantes que están relacionadas también con el tema de

conversación, 2) las posturas y el contacto físico, y 3) su significado". (Schmidt, 2013: 89)

Es decir, la proxémica es la encargada de analizar la forma en la que el hombre organiza su espacio y las relaciones sociales que se crean en él, tomando como punto central el marco de interacciones entre individuos, pero también la manera en la que estos interactúan con el espacio o entorno en el que se encuentran.

Cabe resaltar que para los antropólogos la proxémica resulta muy útil debido a que a través de ésta se pueden establecer los fundamentos del por qué el hombre adecua su comportamiento no solo de acuerdo a los individuos de los que se encuentre rodeado sino también de acuerdo al espacio en el que se encuentra, creando así sistemas culturales en los cuales se permita o se restrinjan ciertas actividades, es decir al entrar en un espacio preparado para un espectáculo de lucha libre, los individuos comprenden que en este se podrá comportar como no se le permite comportarse en otros espacios.

1.6.2 Espacio.

El análisis del espacio o de los espacios en el que los individuos se desenvuelven cotidianamente ha resultado de bastante interés para diversas ciencias, ya que sin estos simplemente el hombre no tendría un orden en su sociedad. Es por ello que la antropología social se ha enfocado en la investigación y análisis de estos con el fin de comprender cómo los individuos se organizan siendo uno de sus principales resultados la comunicación entre estos y por ende las relaciones que se forman en los espacios.

Una de las principales ciencias en mostrar interés sobre la relación que tiene el hombre con su entorno es la geografía, fue así como a partir del siglo XX, se dan a conocer diferentes enfoques y concepciones del espacio geográfico que se pueden resumir en dos enfoques: en el primero los geógrafos tuvieron una marcada inclinación por la naturaleza o factores físicos y tratan de explicar que el paisaje o conjunto observado es producto de una interacción de los elementos físicos como el relieve, la geomorfología, el clima, el suelo y la vegetación. En el segundo enfoque, el geógrafo considera como fundamental al individuo y a la sociedad que transforma, vive y construye el espacio y es de nuestro interés estudiar estos cambios desde el concepto de espacio físico hasta el territorio como espacio vivido y construido. (Vargas, 2012: 313)

A pesar de que el espacio en sus inicios sólo era visto como un espacio físico, conforme se fueron realizando estudios se comenzó a visualizar a éste como el lugar construido por los individuos en el que se establecen relaciones sociales; sin embargo, se debe de tomar en cuenta que la primer relación existente es entre el espacio y el individuo, ya que este último a través del uso que le da a un lugar se va apropiado de este hasta hacerlo parte de sí mismo, ejemplo de esto es como un colectivo se apropia de un espacio para llevar a cabo una función de lucha libre.

El espacio es una “actividad del alma, la manera que tienen los hombres de reunir en intuiciones unitarias, los efectos sensoriales que en sí no poseen lazo alguno”. Su concepción del espacio es pura relación, de forma que en ella se inscribe la acción social: “La acción recíproca que tiene lugar entre los hombres, se siente como el acto de llenar un espacio”. (Simmel 1924 en Leal, 1997: 25).

Para comprender mejor un espacio se define a través del uso que le da el hombre, es decir, el o los individuos se convierten en practicantes de determinada actividad sociocultural al realizar esto se transforma el espacio ya sea de manera temporal o permanente, de esta manera se podría crear un esquema en el que se entrelazan tres aspectos: 1) cultura, 2) sociedad, 3) espacio, llevando entre el primer y tercer elemento a la creación de un esquema de organización por parte de la sociedad.

Hettner, explicaba que al estudiar el espacio se debía de comprender que era ese lugar donde se producen las relaciones de la sociedad y la naturaleza, asimismo dio a conocer el concepto de ordenamiento del territorio y decía que la ordenación de las cosas en el espacio y la consideración de las relaciones espaciales son parte de las ciencias corológicas, por lo tanto de la geografía y ampliaba su argumentación al mencionar que la realidad es un espacio tridimensional, en donde vemos en primer lugar, las conexiones de una interrelación material , en segundo lugar vemos el desarrollo en el tiempo y tercer lugar la distribución y el orden en el espacio. (Hettner, 1982 en Vargas, 2012: 315)

El uso del espacio en la vida social resulta vital para el individuo, ya que éste es un elemento fundamental para su socialización. La sociedad se ha encargado de marcar territorios a través de la categorización de espacios, misma que ha servido

para marcar tanto una categoría como comportamientos sociales a través de una normalización de estos espacios.

Asimismo, aunque el espacio se relaciona más con un ambiente físico-biótico; sin embargo, es importante resaltar que más allá de esta relación está involucrado el hombre, pues es éste quien se ha encargado de ir adaptando su espacio convirtiéndolo en lo que desee, con el fin de que se cubran todas sus necesidades. Es decir, desde una plaza cívica de un pueblo o comunidad, hasta un salón de eventos o un gimnasio se puede transformar de tal manera para que se presente un espectáculo de lucha libre.

El hombre ha usado al espacio como un medio de representación cultural en el que se puede presentar una proximidad o un alejamiento entre individuos, dependiendo de dos factores principales el mismo espacio en sí y el uso que se le esté dando con el fin de cubrir las necesidades ya sea del individuo o de algún colectivo.

Las relaciones sociales que se presentan dentro de los espacios crean guías de acción, es decir, de alguna manera u otra va transformando la representación y por lo tanto el uso que tengan los espacios creando así niveles de integración social.

Finalmente el espacio se puede entender como el lugar o territorio que es producto de las relaciones sociales donde pueden coexistir diferentes actores (naturaleza/hombre), esto ha conducido a que los antropólogos se interesen en el estudio de este con el fin de analizar fenómenos culturales representados en un determinado espacio y momento, tratando de comprender las realidades construidas del individuo o de los colectivos, en la presente investigación se analiza la realidad sociocultural que conlleva la lucha libre.

1.6.2.1 Tipos de espacios.

Debido a los diversos usos que el hombre les ha dado a los espacios en los que se desenvuelve en su vida cotidiana, los científicos se han visto en la necesidad de catalogar los espacios de acuerdo con el uso o a las representaciones que se

presenten en estos. Por ejemplo, escuelas, templos religiosos, espacios adaptados para funciones de lucha libre, hospitales, entre otros.

Bourdieu explica que:

La estructura del espacio se manifiesta, en los contextos más diversos, en la forma de oposiciones espaciales, en las que el espacio habitado (o apropiado) funciona como una especie de simbolización espontánea del espacio social. En una sociedad jerárquica no existe espacio que no esté jerarquizado y no exprese las jerarquías y las distancias sociales, de un modo más o menos deformado y, sobre todo, enmascarado por el efecto de naturalización que entraña la inscripción duradera de las realidades sociales en el mundo natural: así, determinadas diferencias producidas por la lógica histórica pueden parecer surgidas de la naturaleza de las cosas (basta con pensar en la idea de "frontera nacional"). Es lo que ocurre, por ejemplo, con todas las proyecciones espaciales de la diferencia social entre los sexos (en la iglesia, la escuela, los lugares públicos y hasta en la casa) (Bourdieu, 1999: 120).

Cada espacio que rodea la vida del hombre ha sido acondicionado para llevar ciertas actividades, que dentro de un espacio están permitidas; sin embargo, en otros no, es decir, un individuo no se puede comportar cómo se comporta en su hogar a cómo debe de comportarse en un espacio educativo; las normas y la simbolización cultural de cada espacio ha permitido que la sociedad se estructure de tal manera que el individuo lleve una vida plena, por lo que si existen espacios en los que cada individuo debe de cumplir con actividades obligatorias también se pueden hallar espacios donde se puedan realizar actividades de ocio, es decir, casinos, estadios de fútbol, arenas de lucha libre.

Aunque los científicos han catalogado distintas categorías de espacio, se retomaran solo tres, considerando a estas como fundamentales para la estructura de la presente investigación. El primero de ellos será el espacio geográfico el cual Santos Milton explica como: "la suma indisoluble de sistemas de objetos y sistemas de acciones. Donde las acciones son definidas por un comportamiento orientado, normativamente regulado y el cual implica una motivación y un esfuerzo. De ahí la afirmación de que la geografía es la ciencia de la acción" (Milton en Pulgarín, 2018: 13).

Por ende, se puede entender al espacio geográfico como la categoría de análisis no sólo de un escenario físico donde el hombre vive y se ve sometido a los fenómenos naturales, sino como el espacio construido para el desarrollo de los individuos e incluso adaptado como una plaza cívica para una función de lucha libre.

Es necesario mencionar que un espacio geográfico difiere de un espacio físico, ya que, en el primero de estos el hombre se desenvuelve interrelacionándose con su medio ambiente, por otra parte, el espacio físico es un territorio donde ocurren los acontecimientos sin añadirles un sentido simbólico.

El segundo tipo de espacio al que se hará alusión es el espacio social este es la conjugación de una serie de dimensiones, es una herramienta para el análisis de la sociedad. Las prácticas espaciales, representaciones del espacio y espacios de representación contribuyen en diferentes formas a la producción del espacio de acuerdo a sus cualidades y atributos, de acuerdo a la sociedad o el modo de producción en cuestión y de acuerdo al período histórico. (Torres, 2016: 4)

El espacio social es una de las categorías espaciales más retomadas por los antropólogos dentro de sus investigaciones, ya que esta categoría resulta ser esencial para el funcionamiento de la estructura social debido a que este tipo de espacios son definidos por estructuras mentales y por la misma estructura espacial las cuales son definidas de acuerdo a aspectos como, la cultura, la ideología, los estereotipos sociales, las normas conductuales, entre otros aspectos socioculturales de los miembros de una sociedad, al ser la lucha libre el resultado de los aspectos mencionados convierte a su espectáculo en un espacio social.

Finalmente, el tercer tipo de espacio es el espacio simbólico; éste nace cuando un territorio (físico o virtual) es “habitado” por una comunidad. No es el espacio en sí la cuestión, sino lo que los seres humanos hacemos en él cuando lo habitamos. Roberto Doberti nos recuerda reiteradamente que “Habitamos, y solo habitamos los humanos, porque somos la única especie que carece o ha renunciado a un hábitat natural, porque estamos capacitados y obligados en todo momento a definir, es decir a establecer culturalmente, nuestras condiciones de Habitar. El

espacio, así entendido, no tiene límites; solo el de nuestra propia imaginación” (Vidable, 2015: 31).

En este punto es importante recalcar que el hombre es el único animal racional lo que lo caracteriza como el único ser vivo capaz de producir cultura, siendo esta la que proporciona un sistema simbólico que es usado en los espacios habitados por el hombre, dando así a estos lugares una construcción de sentido social, en donde se crea una serie de símbolos relacionados con el lenguaje, los estilos, hábitos, tradiciones y costumbres de un individuo o grupo social integrando parte de la identidad de estos, ejemplo de ello la lucha libre y los espacios adaptados para sus funciones.

1.6.3 Tiempo.

Al hablarse de este concepto se debe de tener en mente que es uno de los elementos fundamentales para los distintos tipos de investigaciones, en el caso de las ciencias sociales estas han hecho uso de él con la finalidad de marcar un antes y un después de los fenómenos para comprender su creación, desarrollo y desenlace. Por su parte la antropología lo ha tomado como elemento de análisis para ver el lugar que toma este al explicar la cultura, asimismo para realizar estudios sobre los lapsos en los que los habitantes de la sociedad realizan ciertas actividades como el ritual que se representa durante un espectáculo de lucha libre. Valencia menciona que:

El Tiempo como categoría es la duración, el flujo incesante de sucesos, un continuo fusionado a un cambio perpetuo. Los sucesos pueden adquirir las más diversas formas, incluso pueden aparecer como tramas temporales eternas o inamovibles. Pero aún estas últimas deben ser consideradas en el marco de la duración, del movimiento, pues sólo con respecto a la mutación es posible hablar de lo que aparece como inmutable o como sempiterno. Dicho de otra manera: sólo en su fluir temporal, en la calidad de sus ritmos, fundan su existencia los mundos conocidos e imaginados: el tiempo cósmico del universo, el tiempo mítico del pensamiento arcaico, el tiempo ritual de las sociedades, y todos los otros tiempos que de manera individual y colectiva concebimos y experimentamos (Valencia, 2002: 7).

Éste es en sí una forma de medición creada por el hombre cuyo principal objetivo es delimitar, es decir, a través del tiempo el hombre se guía en su vida cotidiana,

ya que sabe que cada una de sus actividades tiene un principio y un fin. Se podría catalogar al tiempo como aquello en lo que se presentan una serie de acontecimientos. Por otra parte, el tiempo ha sido utilizado por el hombre como un elemento fundamental para la construcción y articulación de sus sociedades.

El tiempo se nos presenta como algo que va «pasando»: un presente se va haciendo pasado y va yendo a un futuro. El tiempo es, pues, un pasar que tiene tres que pudiéramos llamar «partes» suyas: presente, pasado y futuro. Estas tres partes se hallan dotadas de una intrínseca unidad. Esta unidad es lo que expresa el vocablo «pasar». En su pasar, el tiempo constituye una especie de línea simbólica, «la línea del tiempo». El concepto descriptivo del tiempo no es sino la descripción del tiempo como línea temporal. Entonces, lo que llamábamos partes del tiempo cobran un sentido especial: son los «puntos» de esta línea. (Zubiri, 1976: 12)

Para los antropólogos el uso del concepto de tiempo ha sido esencial en sus investigaciones, ya que se ha comprendido que no se puede entender el presente si no se analiza en pasado de un fenómeno sociocultural, asimismo a través de estas dos categorías temporales se ha logrado crear visualizaciones sobre el futuro de cómo pueden reaccionar estos fenómenos ante ciertas actividades o situaciones.

Finalmente se entiende al tiempo como aquel fenómeno que puede ser tomado desde dos puntos de vista, el primero como un elemento de medición en la vida cotidiana del hombre y el segundo como aquel producto que siempre será parte esencial de la vida social y de acontecimientos socioculturales como una función de lucha libre.

1.6.4 Temporalidad y espacialidad.

Al analizar al tiempo y al espacio se debe de comprender a estos como fenómenos. Desde la antropología, ambos se visualizan como sucesos socioculturales, es por ello que se tomara en cuenta a la temporalidad y a la espacialidad en la presente investigación.

Las rítmicas culturales de los individuos han sido uno de los principales puntos de análisis para la antropología, visualizando a las actividades de estos en un determinado tiempo y espacio, pero ante todo a qué se le llama rítmica cultural, está asociado a procesos sociales (...) ritmados por patrones míticos y frecuencias históricas recursivas, y no se trata de

procesos cotidianos, de ritmos de vida identificados en la rítmica de un individuo o grupo en su devenir. (Iparraguirre, 2014: 11)

Las rítmicas culturales se establecen a partir de los discursos, prácticas y el imaginario de un colectivo, pues son estos los que enmarcan y dan lugar a los fenómenos socioculturales, dando sentido no sólo a la cotidianidad del individuo sino también a momentos específicos de éste; por ejemplo, los momentos de ocio. La rítmica cultural es “una metodología implementada para comprender la relación entre ritmos de vida y procesos de la dinámica social, diferenciando al interior de cada clasificación, nociones de tiempo (temporalidad) y nociones de espacio (espacialidad)” (Iparraguirre, 2014: 2).

El individuo debe de mantener un ritmo de vida condicionado por la sociedad o en todo caso por cierto grupo donde el individuo desea ser parte, por ejemplo, se puede analizar la rítmica atada a la cosmovisión de un grupo, por ende, se analizaría la rítmica de los rituales que se encuentren unidos a esta, analizando cada simbología, movimiento o actitud que los individuos tengan y formen parte de su identidad, ejemplo de ello la lucha libre y todo lo relacionado con esta.

El espacio y el tiempo son vistos como ordenes instituyentes de los fenómenos, entonces es muy probable que aparezcan como tramas inseparables a las que, incluso, hay que nombrar ya no como tiempo o espacio, sino como temporalidad y espacialidad, y que bien pueden significarse a partir de metáforas en las que aparecen como dimensiones inseparables. O bien, a partir de términos que, como el de "configuración social", permiten pensar a cada sociedad, a cada mundo social, a partir de su particular conformación espacio temporal. (Valencia, 2002: 10-11)

Los antropólogos deben de comprender que el tiempo y el espacio fueron creados por los individuos para producir y reproducir la vida social. Asimismo, que ambos elementos van tomados de la mano; si bien se deben analizar de forma individual, también se debe comprender que estos conforman un todo en la vida social de cada individuo. Por lo tanto, se puede hablar de temporalidad y espacialidad siempre y cuando el espacio y el tiempo obtengan una significación cultural otorgada por la sociedad en sí o por un colectivo de ésta, por ejemplo, el ritual de una función de lucha libre.

Para comprender mejor cada concepto se definirán por separado, empezando por la temporalidad, la cual se define como “la aprehensión del devenir que todo humano realiza mediante su sistema cognitivo en un determinado contexto cultural, y tiempo como el fenómeno del devenir en sí, que el humano es capaz de aprehender como temporalidad” (Iparraguirre, 2011: 45).

La temporalidad por lo tanto puede considerarse como aquella experiencia que el individuo adquiere tras el paso del tiempo en su vida. A este aprendizaje se le podría considerar como la construcción cultural que se le enseña a cada individuo desde pequeño, y que en determinado tiempo y espacio terminará aplicando de acuerdo a las situaciones que se vaya enfrentando día con día en su vida social.

La temporalidad es uno de los conceptos sociológicos que tiene que ver con la ubicación de los conceptos en esta relación entre pasado, presente y futuro, que fundamentalmente sirve para reorganizar el campo de la experiencia de investigación al reflexionar sobre la pertinencia de cada concepto para interpretar y explicar situaciones específicas en un determinado tiempo. (Girola, 2011: 27)

Para comprender el presente ha sido necesario que tanto la antropología como otras ciencias se enfoquen en estudiar el pasado, esto con el fin de conocer los sucesos que dieron paso a que se esté viviendo un presente, siendo éste el enlace entre el pasado y el futuro. Al analizar lo vivido y lo que se está viviendo se puede lograr imaginar un futuro de la vida social.

Por lo tanto la temporalidad difiere de tiempo, ya que este último es cuestión de medición o en dado caso es una línea en la que se presentan una serie de sucesos y en cuanto la temporalidad adopta al tiempo añadiéndole un sentido cultural a lo vivido, a lo que se está viviendo, y a lo que se podría llegar a vivir, asimismo al hablar de temporalidad se entiende que dentro de este fenómeno el individuo obtiene cierta experiencia o cierto sentir dependiendo del contexto (espacio) en el que se encuentre. En este caso la temporalidad será usada para marcar las tres etapas que representa el ritual al entrar en un espacio donde se presenta el espectáculo de la lucha libre.

Y en cuanto a la espacialidad, Romero (1994), cita a Wallon (1965) para definirla como: “el conocimiento o toma de conciencia del medio y sus alrededores; es decir, la toma de conciencia del sujeto, de su situación y de sus posibles situaciones en el espacio que le rodea (mide el espacio con su cuerpo), su entorno y los objetos que en él se encuentran (Gómez, 2009: 8).

En otras palabras, la espacialidad tiene sentido cuando el individuo toma conciencia de su contexto inmediato y de su papel en tal, ya que comienza a generar una serie de especulaciones o ideas de cómo puede actuar ante la realidad que se encuentra viviendo, la cual se encuentra compuesta por objetos, individuos, simbología, entre otros elementos. Es decir, todo lo que le rodea inmediatamente; es por eso que, durante una función de lucha libre lo que mantiene vivo al espectáculo es la interacción entre todos los factores: luchadores, público, los símbolos, el referee, entre otros.

Asimismo, la espacialidad es entendida como “un terreno competitivo de luchas por la producción y reproducción social, de prácticas sociales que visan sea al mantenimiento o refuerzo de la espacialidad existente, sea una reestructuración significativa y/o una transformación radical” (Soja, en Sosa, 2012: 19).

Es decir, la espacialidad se entiende como aquella cualidad que todo cuerpo material tiene, un lugar definido dentro del contexto, por ejemplo en un espacio adaptado para presentar un espectáculo de lucha libre cada simbología introducida en él tiene un significado para el público que interactúan en este espacio, ejemplo de ello son los bandos que existen en esta y la interacción que mantienen entre estos y el público, es decir, el bien y el mal, ya que estos tienen esa particular carga cultural que le da un significado al comportamiento que cada individuo que forma parte de los espectadores, asimismo le permite a estos tomar un papel que se dirigirá hacia cierto bando creando una relación intercultural.

1.7 Conceptos básicos.

En el presente apartado se definen tres conceptos clave o básicos que tienen como finalidad ser utilizados en la descripción del comportamiento que el individuo

tiene al encontrarse en un espacio donde será presentado el espectáculo de lucha libre.

1.7.1 Cambio.

El cambio ha sido tomado como aquella acción o condición que puede realizar cualquier objeto y/o elemento de un determinado entorno. Siendo el ser humano el objeto de estudio de la antropología, ésta ha basado sus investigaciones en visualizar la transición que el hombre ha tenido desde el pasado hasta el presente, o las modificaciones que un individuo o un colectivo sufre de un momento a otro, por ejemplo, en el ritual que representa el espectáculo de la lucha libre.

El cambio puede definirse según De Faria (1996: 47 en Labarca, 2006: 9) como la modificación de un estado, condición o situación. Es una transformación de características, una alteración de dimensiones o aspectos más o menos significativos.

Esta transición de un estado a otro de objetos, espacios, individuos, colectivos, continuamente sufren de algún cambio debido al entorno en el que se encuentran, ya que se encuentran minuciosamente conectados. Para la presente investigación el interés de usar la definición de cambio hace referencia a el análisis de cómo el individuo produce una serie de cambios en sus espacios siendo el mismo víctima de este proceso de cambios.

El término cambio se ha utilizado para los estudios de diversas ciencias; sin embargo, para la presente investigación se visualiza al cambio como parte de la vida sociocultural de los individuos, categorizando a éste en lo social, se define como “cualquier tipo de transformación cultural, político, institucional o económico que afecte la relación de las personas en diversos aspectos sociales”. (Cambio, en línea, 2018).

Por lo tanto, la definición de cambio social es empleada para analizar, interpretar y explicar situaciones donde se presenta un cambio o transición en la estructura social en procesos, interacciones u organizaciones, por ejemplo, en valores, reglamentos, jerarquías, comportamientos sociales, entre otros.

1.7.2 Comportamiento.

Una de las principales características de los seres vivos es el comportamiento; para el hombre este ha sido un elemento fundamental en su vida social, ya que le ha permitido crear la capacidad de reaccionar a eventos presentados en su realidad social, permitiéndole crear relaciones con otros individuos. Aunque la mayoría de las definiciones se centran en este como un proceso físico, se debe de entender a éste como una aquella respuesta física que se produce en el individuo al interactuar con determinado contexto, ya sea natural o social, por ejemplo, la reacción que tiene el público al representársele en una función de lucha libre el enfrentamiento entre el bien y el mal.

En términos un poco más teóricos, el comportamiento no es una serie de movimientos sin sentido regido por la legalidad física, ni unos contenidos de conciencia de los que la ciencia experimental tenga que prescindir, ni ambas cosas conjuntamente o por separado, el comportamiento es un proceso estrictamente físico, registrable y verificable, que consiste, precisamente, en ser la actividad por la que un ser vivo mantiene y desarrolla su vida en relación con su ambiente, respondiendo a él y modificándolo (Galarsi, 2011: 12).

Por lo tanto, el comportamiento se puede entender como las acciones que son realizadas por el organismo a fin de modificar sus estados y la situación de la que se encuentran rodeados, es decir, este es una expresión de cambios que no solo se producen en el organismo del individuo sino también en el espacio en el que se encuentra situado, siendo este el resultado de la interacción del organismo con el entorno o espacio en el que se encuentra.

Por lo tanto, el comportamiento de un individuo dependerá principalmente de su entorno, pero también influirán aspectos como las emociones que sean provocadas, las impresiones que los estímulos proporcionan al organismo y finalmente de los conocimientos que se van adquiriendo poco a poco.

Finalmente, el comportamiento o comportamientos a su vez son el resultado de normas sociales establecidas según el contexto, ya que en todo colectivo existirán comportamientos que son aceptables y comportamientos no aceptables por ello la necesidad de la creación de pautas que rijan el comportamiento. Haciendo

referencia a un comportamiento social, se entiende que éste es enseñado desde la infancia de los individuos, es decir desde que se tiene el primer contacto con instituciones sociales como la familia, la religión o la escuela; sin embargo, éste también se puede observar en la vida adulta del individuo, presentándose normalmente por la interacción social.

1.7.3 Catarsis.

Las emociones o sentimientos son parte fundamental del hombre para crear relaciones con aspectos como espacios, simbología, sociales, culturales, entre otros, ya que el sentir de cada individuo dictamina su comportamiento con otros seres.

Normalmente los individuos tienen que reprimir su sentir, pues no todos los espacios se prestan para ciertas expresiones, incluso muchos espacios los privan de expresar mediante el lenguaje su sentir. Por ello, el hombre se ha visto en la necesidad de crear espacios, como los adaptados para funciones de lucha libre, en donde se les permite expresar sus sentires sin importar lo que dicen o la forma en la que actúan, con ello se emplea una catarsis. Tal concepto es definido por Real Academia Española (2018: 1) desde dos puntos en el primero de ellos expresa que este proviene del lat. mod. catharsis, y este del gr. κάθαρσις kátharsis 'purga', 'purificación'; asimismo explica que esta era un término usado "entre los antiguos griegos como una purificación ritual de personas o cosas afectadas de alguna impureza".

Por lo tanto, la catarsis se entiende como la liberación de todos los sentires negativos que el individuo tiene y no puede expresarlo en su vida cotidiana, al sentirse libre en un determinado espacio y por un tiempo delimitado el individuo se llega a sentir tan cómodo en su entorno que permite que su comportamiento sufra ciertos cambios para poder expresar de todas las formas posible aquello que se ve en la obligación de reprimir por normas o pautas sociales.

Aristóteles usó la palabra catarsis en su obra *La Poética*. Según él, la catarsis ocurría en la tragedia griega debido al efecto que ésta ejercía en los espectadores, ya que el espectáculo (tragedia) causaba sensaciones de

compasión y miedo, y los espectadores salían del teatro sintiéndose limpios, con un mayor conocimiento de los caminos de los hombres y de los dioses. (García, 2015: 6)

De tal manera, la palabra catarsis siempre se ha usado para definir aquella limpieza que el hombre realiza a su ser en un determinado espacio y tiempo, mediante el paso del individuo hacia la catarsis este logra limpiar su mente liberándose así de todo aquello que le produce incomodidad con aspectos socioculturales, por lo tanto el individuo a liberarse comienza a sentirse mejor consigo mismo lo que produce que este bien con el resto de la sociedad y se sigan conservando las relaciones sociales que permiten la estructuración de la sociedad.

Capítulo II Contextualización de la lucha libre.

2.1 Lucha libre mexicana.

La lucha libre se ha vuelto una actividad cuya historia le vincula a la identidad mexicana contemporánea, siendo su principal foco receptor el sector popular, pues es éste el encargado de definir qué elementos de la lucha libre son aceptados, cuáles no y cuáles deben de ser modificados para adaptarse a la sociedad mexicana.

La lucha libre es considerada como un deporte en el que la violencia es uno de sus factores elementales, por lo cual es fundamental mencionar a Ángel Gómez, quien en su texto *En la violencia del deporte. Un análisis desde la psicología Social* menciona que hay cuatro tipos de deporte, para lo cual se auxilia de la clasificación de Cohen (1997):

1. Educativo, dirigido por profesionales de la educación física, en horario e instalaciones escolares.
2. Recreativo, un pasatiempo para divertirse.
3. De competencia- en forma constante y calendarizada en el que intervienen clubes y federaciones.
4. De competencia- espectáculo o de alta competencia, que conlleva aspectos económicos, políticos y sociales que van más allá del simple deporte. (Guzmán, 2017: 53)

La lucha libre es una representación, un espectáculo deportivo en el que se enfrentan dos o más luchadores; y, al ser usados en él símbolos o aspectos socioculturales, políticos, económicos, da como resultado un ritual de entretenimiento peculiar.

La lucha libre es una pelea sobre un espacio delimitado en forma de cuadrilátero o ring como el del box. Es un deporte de contacto, en el cual, aunque son válidas las patadas y los golpes con manos y cabeza, lo característico son las llaves y contra llaves que tienen sobre su base en la lucha grecorromana y el judo, a lo cual se ha añadido un conjunto de acciones que aprovechan las cuerdas y los postes del ring para impulsarse a sí mismos o a los rivales. Se gana colocar la espalda del oponente sobre la lona durante tres segundos o cuando se rinde, según determine el referee (dos de tres veces en México y una sola vez en estados unidos). Pueden confrontarse individuos, parejas, tercias o cuartetos de distintos pesos, y las categorías son hombres y mujeres, aunque en México hay una más, la de minis (enanos o gente de baja estatura) (Villarreal, 2009: 1-2).

En México la lucha libre ha ido evolucionando a lo largo de casi un siglo. Desde su arribo en la década de los 30 del siglo XX, fueron incorporados nuevos elementos, permitiendo a la lucha libre mexicana generar un concepto propio, distinto de otras

expresiones de este tipo de espectáculo en otros países. Un rol importante en este proceso histórico lo jugaron la creación de películas, historietas, revistas, entre otros, elementos que contribuyeron a que la lucha libre mexicana, aparte de una forma de distracción, pueda señalarse como un medio de identidad personal o colectiva. En suma, se ha convertido en un espectáculo deportivo singular, reconocido así en otras partes del mundo, en donde se destacan sus formas, símbolos, representaciones y rituales.

Y es que, si sólo se habla de enfrentamientos con fines competitivos o lúdicos, se puede decir que han estado presente alrededor de todo el mundo a los largo de la historia. Distintas culturas han desarrollado tipos de enfrentamiento como un patrón cultural. Pero en el caso de México, hay algunos elementos particulares que la conforman. Uno de ellos es la sangre:

Desde los códices prehispánicos la sangre es a los mexicanos como las hamburguesas para los gringos, el Nilo para los egipcios, el vino para los franceses o el tango para los pibes: algo que nos define, pero no nos repele. Al mexicano le encanta ver sangre, mientras no sea la propia; más cuando ésta significa algo: ya sean muertes floridas, la lucha entre invasores e invadidos, la muestra de que somos capaces de entregar todo antes que la tierra, y hasta que más vale morir ensangrentado antes que soltar el hueso sindical. (Guzmán, 2017: 12)

En los inicios de la lucha libre mexicana la sangre era un símbolo representativo de ésta, ya que era la muestra de que cada uno de los golpes era real. Por lo tanto, la violencia así representada provocó que los mexicanos comenzaran a seguirla. Asimismo, la representación entre el bien y el mal, enfrentándose en el ring, apelaba a que la lucha libre mexicana les recordara a todos los mexicanos la lucha que se llevaba día a día en la cotidianidad. Como lo dice Ricardo Guzmán, en su libro titulado *Lucha libre. Sin límite de sangre*, “cuando el ring se teñía de rojo, la historia mexicana revivía, nos tocaba de nuevo el inconsciente colectivo. Y no era cosa de machos, sino de identidad” (2017: 15). Y agrega:

En cuanto al espectáculo de una función de lucha libre se refiere, la sangre en la lucha tiene dos vertientes: el espectáculo que mira el espectador y la experiencia del mismo luchador. Y en algún momento eso se conecta, especialmente la experiencia del luchador hacia el público, pues, aunque ambos forman parte de ese peculiar círculo emocional que la adrenalina y la

ficción conjuntan, el luchador suele ser el único emisor, y el espectador, el receptor (Guzmán, 2017: 113).

Parte de los aspectos que han llevado a la lucha libre mexicana a resaltar de las demás formas de lucha libre ha sido la conexión que se presenta en estas entre los luchadores y el público. La relación entre ambos es tan estrecha que los intercambios verbales son al “tú por tú”, teniendo siempre en cuenta ambos que el luchador jamás podrá pasar más allá de las palabras con algún miembro del público. Igualmente, a veces llega a tanto esta conexión que se tiene entre el emisor y el receptor que el público se convierte en uno con el luchador, pues de alguna manera éste logra identificarse con el héroe o villano que se encuentra arriba del ring.

Esta es una relación activa y cambiante entre el público y los ejecutantes, que se da en primer lugar en los gritos que constituyen gran parte del atractivo de la lucha libre. Los espectadores entablan un combate con frases indecentes, de doble sentido, provocador y divertido; son especialmente apreciados los insultos originales. El público se percibe como parte del espectáculo y lo disfruta. En las acciones que ocurren fuera del ring, los luchadores interpelan directamente a los espectadores que por supuesto provocan reacciones de apoyo o rechazo. De este modo, el público gana influencia sobre lo que acontece. (Mobius, 2015: 38)

Actualmente la lucha libre mexicana es reconocida alrededor de todo el mundo debido a elementos iconográficos y dinámicas que incluyen la escenografía, la iluminación, las llaves, los lances, las actitudes y técnicas por parte de los luchadores. Y, en cuanto al público, los elementos que se encuentran en algunas funciones son: matracas, lonas o carteles de apoyo a su luchador favorito y, sobre todo. Lo más destacable de ambas partes es el lenguaje, tanto verbal como el corporal.

En la lucha libre mexicana sobresalen dos aspectos: el primero es la existencia de “bandos”, los rudos y los técnicos. Es la forma arquetípica de nombrar a representantes del bien y el mal en el combate. Estos dos bandos finalmente se integran durante el enfrentamiento, ya que “deben de pelear para ser la unidad en la función, en el espectáculo, pero, sobre todo, en la mente del espectador, quien contempla no solo un show y una lucha, sino que presencia la escenificación del

mito clásico dónde los contrarios se hacen uno. El bueno y el malo conforman la psique de todo humano, cuando el hombre llega a la conciencia de sí mismo, madura la ineludible convivencia de ambas caras” (Guzmán, 2017: 34).

En una función de lucha libre en México, el bando de “los técnicos” además de ser los representantes del bien son los encargados de mostrar la verdad y sobre todo de ser los defensores de las reglas, apegándose a éstas. Con este proceder se busca ganar el agrado y la simpatía de la gente, mientras que los “rudos” representan el mal haciendo una violación a las reglas, aunque ello conduzca al repudio de los asistentes. Este es el planteamiento básico; sin embargo, puede darse el caso de “rudos” que son más admirados por la gente, ya sea por su personalidad como luchador o por la forma en que este lucha.

Cada función de lucha libre representa una historia o tiene detrás de sí un relato, el cual los aficionados conocen perfectamente y ésta es otra de las maneras en la que el público termina declinando por uno o por otro, ya que se identifican de tal manera en la que su apoyo va directamente hacia cierto luchador.

Durante la historia de la lucha libre el público asistente siempre se inclinaba por los “técnicos” despreciando el mal y siendo parte de su ritual de liberación al descargar todos sus pensamientos y/o sentimientos negativos hacia los “rudos”. Empero, conforme ha evolucionado la sociedad mexicana el apoyo hacia el bando “rudo” ha crecido, y es aquí donde se logra entender que la cotidianidad social ha transformado la misma ritualidad de las funciones de lucha libre.

Asimismo uno de los seres más importantes que se encuentran sobre el ring durante una función son los referees, de quien su función es única y exclusivamente para regular, medir, prohibir tanto o cuanto pueden estar haciendo o no haciendo los luchadores (...) Cruz Reyes Landa “el tirantes” menciona en el capítulo cuatro de la serie “Nuestra Lucha Libre” que Desde los inicios de la misma lucha libre el referee era algo, así menos que estiércol de perro, el referee no podía moverse tanto porque le era prohibido, tenía tu no hagas esto, tu no hagas aquello, tu no...cuando el tirantes llega, el tirantes dice no yo soy parte de una industria, yo cobro, yo soy profesional, yo debo tener un espacio no restringido sino un espacio amplio dentro de la industria (...) llega el tirantes, exige, arrebatata, reclama lo que por ley le pertenece a los referees (...) he logrado que la gente me esté odiando y en treinta segundos me esté amando (...) entonces en mi ven como el reflejo de toda esa podredumbre

social, en el tirantes vienen y ven reflejado a su jefe de manzana, a su diputado, a todo ese tipo de personas que, que bien viven ¡eh! , entonces a mi vienen y me mientan la madre, cuando mi madre ni culpa tiene, ni yo tampoco, pero si logre mover conciencias, ir más allá de mi trabajo luchístico y ver que la gente despertara y viera ese reflejo en mí, pues que bien no al final de cuentas dentro de esta industria estamos solo los que logramos despertar al monstro grande que es el público, el de las mil cabezas. (Ferreira, 2018: 17m16s)

Tanto para los luchadores como para los referees una de las mejores maneras de saber que están realizando bien su trabajo o que están cumpliendo con sus funciones simbólico-significativas dentro del ritual, es el ver la reacción que el público tiene ante su persona. Por ejemplo, el público entero puede estar mentándole la madre a cualquiera de los que están sobre el ring, pero al escuchar esto se sienten satisfechos, pues saben que de alguna manera (ya sea positiva o negativa) han logrado conectar con el público para hacerlos estallar.

El referee es un elemento fundamental sobre el ring, ya que es un guía durante el enfrentamiento, pues es quien coordina (jugando con la aplicación de las reglas de combate) y, de alguna forma conduce el cariño o el odio del público, no sólo hacia su rol, sino al de los luchadores.

Sin embargo, desde sus inicios la presencia de los espectadores en las funciones de lucha libre han obedecido a distintos elementos, ya que hay quien asiste para admirar a aquellos atletas, quienes son capaces de lograr movimientos y llaves dignos de reconocimiento, precisamente por evidenciar el esfuerzo deportivo implícito y hay quien compra sus boletos para tener un lugar dónde hacer catarsis del estrés cotidiano: grita hasta quedar afónico, bebe algunos litros de cerveza, grita sin pudor y termina por salir relajado física y emocionalmente. (Guzmán, 2017: 41)

Las funciones de lucha libre siempre han sido para el asistente aquel lugar ritualizado en el cual se le permite deshacerse de todo lo que no podría en su cotidianidad. En sus inicios el acceso estaba restringido para un público mayor de 12 años, asimismo en algunos lugares a las mujeres no se les permitía la entrada. Con el paso del tiempo estas restricciones desaparecieron, incluso actualmente las mujeres (en el público y también las luchadoras) son quienes más “explotan” durante la función y sacan aquel lenguaje colorido que en su cotidianidad por algunos estereotipos de feminidad no pueden. Asumen que, en el espacio y

tiempo en el que se realizan las funciones de lucha libre, son libres de decir cuanta cosa venga a su mente.

En la lucha libre mexicana, una de las aportaciones más importantes ha sido el uso de máscaras. No en todo el mundo se emplean, por ello a la de nuestro país se le reconoce, pero debe aclararse que México importó la máscara, no la creó. Los primeros luchadores enmascarados provenían de Estados Unidos y Europa, pero acá fue donde pronto encontró aceptación. ¿Cómo evoluciona la rudimentaria máscara que aportaron aquellos gladiadores extranjeros y cómo logran que México obtenga ese crédito? “No es gratuito que sus mascareros sean reconocidos en el orden internacional. Y es que estos se atrevieron a proponer y revolucionar el concepto de la máscara, la adaptaron a los diversos materiales de moda, y dejaron a su paso una estela de afamadas “tapas” con infinidad de diseños y extraordinarios personajes. (Cymet, 2015: 27)

La máscara de los luchadores se ha convertido en un elemento representativo de la lucha libre en México. Hoy, de hecho, ya no sólo se le ve aparecer en funciones de lucha libre; incluso las máscaras usadas en la lucha libre se han convertido en elementos para generar marketing a productos mexicanos o incluso generar turismo.

Haciendo un poco de historia, desde los primeros días en la Arena México un luchador, Ciclón Mcklein, de origen irlandés, y que se presentaba como la maravilla enmascarada formó parte del elenco de luchadores con que se inauguró dicha arena.

“Aunque fue un extranjero el primer luchador que combatió en México con el rostro cubierto la máscara encontró aquí un terreno fértil y propicio, entre un pueblo con una larga tradición en el uso de las máscaras desde el pasado prehispánico (...) la máscara es hasta cierto punto elemento fundacional para la lucha libre mexicana, dota a la lucha libre de una atmósfera de misterio y de magia de un carácter ritual y contribuye en gran medida a su popularización (...) pero no todos los luchadores mexicanos son enmascarados, los hay también quien actúan con el rostro descubierto y para quien su mayor prenda el símbolo de sus atributos es la cabellera (...) máscara y cabellera se complementan en la lucha libre, son las piezas centrales de un juego de rostros ocultos y rostros desnudos, son también los símbolos antagónicos de la lucha desde que dieron

comienzo las apuestas de máscara contra cabellera y de máscara contra máscara, en estos combates el luchador derrotado debe mostrar su rostro o ser pelado a rape. (Urrustí, 1998: 9m30s)

La máscara no sólo les ha permitido a los luchadores, esconder su identidad y de alguna forma poder ser otros completamente diferentes en su cotidianidad, sino que les ha permitido entablar una relación con la sociedad, pues para la creación de sus máscaras, nombres y por lo tanto personajes estos han retomado aspectos culturales, políticos, económicos, sociales entre otros que involucran a la sociedad. “Por ejemplo, la máscara de Superbarrio, quien era portavoz de las demandas colectivas que se erige como un arma que golpea con su humor a un sistema que carece de él, o el Subcomandante Marcos, quien usaba máscara como una manera de negar un rostro para así dar voz a los indígenas. (Mobius, 2015: 39)

Son muchas las razones que han llevado a la lucha libre a ser tan popular en México; sin embargo, la más importante es la conexión que logran con el público asistente. Niños, hombres, mujeres o personas de la tercera edad de una u otra manera llegan a reflejarse con los luchadores, que cada función suben al ring para atreverse a realizar acciones y a tener comportamientos que su espectador no. Este último ve su representación en el luchador al que llega a convertir en ídolo.

Otra de las transformaciones de la lucha libre mexicana a lo largo del tiempo fue la inclusión de las mujeres (quienes pasaron de ser un relleno que formaba parte de su espectáculo a ser parte de las luchas estelares), al igual que los luchadores minis y los exóticos, entre otros.

Finalmente, entre los duelos más comunes que se presentan en la lucha libre mexicana se encuentran los siguientes: “uno vs. uno, también llamados ‘mano a mano’ o ‘máscara contra cabellera’; otros son de dos vs. dos, llamados ‘relevos sencillos’ y tres vs. tres o ‘revelos australianos’” (Vallejo, 2008: 6).

Por lo que toca a la masificación de la lucha libre, con el paso de las décadas posteriores a su llegada a México, deben destacarse los papeles que jugaron la historieta, el cine de luchadores y las transmisiones televisivas, entre otros medios

que la proyectaron nacionalmente, en el marco de una cultura de masas que se comentará en uno de los siguientes apartados.

2.2 Historia de la lucha libre en México.

México está conformado por diversas culturas de origen popular. Éstas no sólo producen identidad, sino que se manifiestan en formas de vida diversas. La lucha libre desde sus inicios no sólo fue un deporte que permitía a la gente explorar sentires que en su cotidianidad no podía externar debido a las normas que cada espacio en la sociedad tiene, sino que también fue un medio en el que extractos de la sociedad, identificados con las “culturas populares” se manifestaron, terminando por hacer de ella, más que un deporte, una forma de expresión sociocultural.

Inciertos son los orígenes de la lucha libre mexicana. Hay quienes creen, como Orlando Jiménez Ruiz, que uno de sus capítulos más antiguos remonta a los torneos de lucha organizados cerca de Calais, en 1520, con ocasión del encuentro entre Enrique VIII y Francisco I. El “crítico enmascarado” hace referencia también a la práctica de la lutte por las tropas de Maximiliano de Austria (segundo Emperador de México, de 1864 a 1867), así como a un torneo de lucha grecorromana ofrecido en la boda entre Francois Achille Bazaine y Josefa Peña y Azcárate, en el Palacio de Buenavista de la Ciudad de México. Sin embargo, indudable es también la influencia de la lucha libre de los Estados Unidos de América, a donde la lucha grecorromana llegó “durante los siglos XIX y XX a través de las grandes oleadas de migrantes europeos”, para luego convertirse en el wrestling. La lucha grecorromana llegó a México a principios del XX, más habrá que esperar los años cuarenta para que este deporte-espectáculo adquiera los elementos que hoy en día lo caracterizan. (Trapanese, 2017: 104-105)

La lucha libre mexicana es el resultado de una mezcla de tipos de lucha que se originaron en otros países; sin embargo, a pesar de no ser originaria de México, ésta fue tan impactante para el pueblo mexicano que inmediatamente lo tomaron como un préstamo cultural y lo han ido modificando para adecuarla a las circunstancias nacionales.

La información sobre la historia de la lucha libre en México difiere un poco, sin embargo, a partir de este párrafo se comenzará a relatar la historia a partir de 1910 y terminara en el año 2000, esto debido a que se considera que en estos 90

años fue el tiempo en el que la lucha libre mexicana se consolidó tal y como se conoce actualmente.

Los orígenes de la lucha libre mexicana se remontan a 1910 cuando llegó a México la compañía del campeón italiano Giovanni Relesevitch quien junto con un grupo de atletas se presentó en un cuadrilátero instalado en el entonces famoso teatro principal, en el centro de la ciudad, poco después llegarían los atletas Conde Koma y Nabutaca para ofrecer entre todos un vistoso espectáculo de llaves y contra llaves que, dado en su éxito, dejaría entre ver que la lucha libre era un negocio rentable. (Hernández, 2013; 3m22s)

A través de la presentación de los espectáculos que ofrecía la compañía de Relesevitch en teatros, carpas y plazas ubicadas por toda la ciudad de México, la población a la que le gustaba la lucha libre fue creciendo.

Sin embargo, fue hasta los años veinte, cuando se configuró lo que hoy conocemos como Lucha Libre Mexicana, al mezclar diferentes disciplinas: la lucha olímpica, la lucha colegial, la lucha grecorromana y las artes marciales. En estas fechas, los programas de Lucha Libre se presentaban en los teatros como el Teatro Principal, el Teatro Colón, o el Teatro Abreu ubicados en el centro de la Ciudad de México. Estas funciones generalmente eran llevadas a cabo por promotores independientes en las que participaban luchadores extranjeros, generalmente exmilitares. (El modo, 2015: 2)

La década de los años veinte fue un eslabón esencial para la lucha libre mexicana, pues no sólo empezó a formarse como tal, sino que los espacios en los que ésta se presentaría comenzaron a construirse: las arenas en México comenzarían a emerger.

En 1924, el propietario del Tivoli de Eliseo, Vicente del Villar, inició en la parte trasera de su inmueble la ampliación de un espacio que fue signo de los tiempos que vecinaban. Era una arena anexada, en la que se aforaba público alrededor de dos espectáculos deportivos que iban en asenso: el box y las luchas libres. Aquella Arena Tivoli sería transformada en la Arena Libertad. (García, 2018: 15)

Fue entonces cuando se comenzó a notar un crecimiento en la población que acudía a ver las funciones. Los empresarios comenzaron a ver que éstas podían ser un negocio rentable, así que en la década siguiente la lucha libre comenzó a meter elementos culturales mexicanos para lograr más conexión con el público. Básicamente, lo primero que pasó en tal década de los treinta del siglo XX fue que la lucha libre

se instaló en las arenas al cultivar al público apasionado con su simbología, con la lucha de fuerzas opuestas: el bien y el mal, Eros y Thanatos, vida y muerte, con el enfrentamiento elemental de los dos cuerpos humanos, con la catarsis del combate que el público experimenta, con las primeras grandes rivalidades entre los pioneros del histrionismo sobre el ring. De allí, las luchas saltaron a las revistas deportivas, las historietas, la televisión, las fotonovelas y las películas, consagrando a lo largo de las siguientes décadas un subgénero cinematográfico con las imágenes de los héroes del cuadrilátero llevadas a la pantalla grande. (Grobet, 2005: 310)

Sin embargo, hasta los primeros años de la década de los treinta no existía ninguna empresa netamente mexicana. Hacia el primer tercio de esa década se fundarían empresas completamente mexicanas y no sólo eso también comenzaría la construcción histórica de uno de los edificios más importantes para la lucha libre mexicana, la actualmente llamada "Catedral de Lucha Libre", la Arena México.

Sería el 21 de septiembre de 1933 cuando Salvador Lutteroth González, cansado de intentar cobrar a los clientes de la mueblería que había instalado en la ciudad de México, pensó en un negocio que dejara utilidades inmediatas y en el que no tuviera que fiar a nadie; recordó entonces una función de lucha libre que había visto en Texas durante un viaje que hizo por encargo del general Álvaro Obregón y, con base en aquel vivo recuerdo, fundó la Empresa Mexicana de Lucha Libre. Para comenzar, alquiló la arena modelo, un local de la colonia doctores donde se hacían funciones de box que llevaba muchos años abandonado. (Grobet, 2005: 20).

De acuerdo con historiadores de la lucha libre mexicana, a partir de 1933, con la apertura de la arena México, comenzaría la llamada época de aprendizaje y terminaría el 19 de febrero de 1939, cuando el luchador Octavio Gaona conquistó ahí el campeonato Mundial de Peso Medio ante el finlandés Gus Kallio. En estos primeros años de la lucha libre mexicana la vestimenta de los luchadores consistía en llevar una trusa y botines, aunque algunos luchaban descalzos. Conforme el pasó el tiempo comenzó a ser más ostentoso esto adaptándose a cada personaje que se subiera al ring, asimismo se empezó a usar la máscara siendo "el enmascarado U.S.A considerado el cuarto luchador con máscara que debutó en nuestro país. Luchó el 28 de junio de 1934 en la Arena Peravillo Cozumel contra

El Enmascarado vasco. Este fue el primer encuentro de dos luchadores enmascarados” (Cymet, 2015: 31).

A partir de este momento el uso de máscara para los luchadores se convirtió en un elemento simbólico que representaría su personalidad performativa arriba del ring y permitiría al público identificarse con ellos. Entre quienes han estudiado este fenómeno se destaca el misterio que representa cada personaje enmascarado, lo cual fue explotado más allá del ring: la lucha libre da un salto hacia historietas, televisión, cine, entre otros medios, lo que hizo que la popularidad de algunos luchadores enmascarados y de la lucha libre creciera aún más.

El periodo de 1940 a 1970 es considerado como la época de oro de la lucha libre mexicana, periodo que coincide con el florecimiento de otras industrias culturales en el país: la industria musical, particularmente la radio, el cine y los inicios de las transmisiones televisivas. En este periodo surgen los símbolos y lenguajes que definirán los imaginarios visuales de la lucha libre durante el resto del siglo: personajes, estética, espacios y producciones audiovisuales, destacando el cine de luchadores. (El modo, 2016:1)

La intervención del cine, por ejemplo, hizo que algunos personajes de la lucha libre mexicana trascendieran las fronteras.

Uno de los sucesos más importantes de la década de los cuarenta fue la aparición de los primeros luchadores exóticos empezando con la presencia del luchador texano Gardenia Davis, quien fue el primer gladiador en encarnar y adoptar públicamente la imagen del Dandy en el ring, crónicas de la época lo describen de la siguiente manera: ¿Dónde es que [la Lucha Exótica] tuvo tal inspiración? Ese sistema de rizar la melena, perfumar toda la piel, desinfectar a su adversario, declarar públicamente la guerra a los microbios y el amor a las orquídeas tiene un antecedente en México: Dizzy Davis, ¡Gardenia! (extracto citado en la revista Luna Córnea, 2003: 148 en Cruz 2016: 20).

Los primeros luchadores exóticos no mostraban como tal una homosexualidad, sino se mostraban como Dandys, es decir, como aquellos caballeros a quienes les gustaba arreglarse, mostrar de alguna forma el estilo y personalidad únicas que evidentemente los hacía resaltar ante el resto de luchadores.

A través de la escuela del estilo de Dizzy Gardenia nació la llamada “Ola lila”, Dizzy se hizo famoso, en los años cuarenta del siglo XX, por obsequiar flores a las damas y subir al ring acompañado de un valet en las siguientes décadas, ya sin asistente que los perfumara y peinara, otros luchadores exploraron el camino del dandismo y las finas maneras del ríspido de los costalazos. el

público, la prensa y los empresarios les dieron el mismo nombre con el cual fueron encasilladas las atrevidas bailarinas y encueratrices que, como Turanda, Kalantán o Karumba, fueron lujuriosa atracción del teatro Tívoli: Los Exóticos. Ni simplemente rudos ni llanamente técnicos raros, pero no por su corta o exagerada estatura, estos amanerados gladiadores han representado la tercera vía dentro de los encordados mexicanos. (Grobet, 2005:37)

Enseguida de los gladiadores enmascarados, los exóticos serían otro grupo distintivo de la lucha libre mexicana. En estos se podía visualizar a los dos sexos en un solo cuerpo físico, pues un luchador exótico al ir subiendo al ring o incluso al encontrarse arriba de éste mostraba la delicadeza de una mujer; y luego, al empezar los costalazos, mostraba la fortaleza de un hombre. Lo más impactante de la presencia de los exóticos en la lucha libre, no fue su aparición en esta sino el que el público los aceptara.

A partir de 1950, luchadores mexicanos como el Santo, Black Shadow, Blue Demon, El Médico Asesino, Huracán Ramírez y El Enfermero han logrado que la lucha libre mexicana esté en la mira del mundo entero (Cymet, 2015: 31). Sin embargo, la década de los cincuenta no sólo resaltaría por mostrar a las grandes leyendas como los superhéroes mexicanos (las primeras películas de lucha libre datan del año 1952), sino también porque a lo largo de esta década otras de las dos modalidades de la lucha libre mexicanas tuvieron sus inicios.

Una de ellas fue la pequeña escala: procedentes de Estados Unidos. Los enanos llegaron a la lucha en 1952. La dupla empresarial formada por Jesús Hernández Garza y Emilio Azcárraga, competidores del consorcio Lutteroth, quisieron dar con la participación de esos pequeños gladiadores – así como la presencia de luchadores de la imponente talla de la Tonina Jackson o el Médico Asesino, y la modalidad de los relevos australianos – mayor espectacularidad a las luchas que se transmitían desde el ring de Televisión (...). Veinte años después hubo una segunda oleada de enanos luchadores, de cuya intensa actividad dio cuenta a la prensa especializada (Grobet, 2005: 86).

En ese momento, la lucha libre, a través de los medios masivos, comenzaría a reproducir las modalidades emergentes ya nombradas y a las que hay que sumar la de las mujeres luchadoras.

Las primeras luchadoras mexicanas aparecieron a principios de los años cincuenta y eran presentadas como las teloneras de los programas masculinos. Una de las primeras luchadoras mexicanas fue “La Dama Enmascarada” la cual

compartía cartel con el Santo y Gori Guerrero. En esta época también surgieron luchadoras como Irma González y Chabela Romero, en quienes encontramos a las primeras gladiadoras con una fuerte personalidad y excelente técnica. (El modo, 2016: 4)

Cuando comenzó la modalidad de la lucha entre mujeres se podría decir que éstas no eran más que un relleno en la cartelera; sin embargo, con el paso del tiempo fueron y llegaron a ser las encargadas de protagonizar la lucha estelar de algunos carteles.

En este recuento histórico otro hito es que en 1952 los medios de comunicación entraron con fuerza en la lucha libre en México. La tomaron en sus manos para generar ganancias a través del público que ya la seguía desde hace algunos lustros y generar nuevas audiencias. Uno de estos medios fue la televisión: Emilio Azcárraga Vidaurreta, propietario del Telesistema Mexicano, buscó la manera de comenzar a transmitir las funciones de lucha libre en la Arena Televisión, bajo la dirección de Jesús Garza Hernández.

Asimismo, en septiembre de mismo año se publicaría el primer número de “Santo, el enmascarado de plata”. Tal publicación otorgó al luchador el estatus del superhéroe mexicano. Finalmente, el medio cinematográfico, en transcurso de este año, produjo cuatro películas de luchadores de diferentes tonos genéricos: La bestia magnífica, la cual fue la primera del cine mexicano de luchadores, esta fue estelarizada por Crox Alvarado y Miroslava en la antigua arena México, un drama; Huracán Ramírez, de corte familiar; la comedia El luchador fenómeno y El enmascarado de plata, de aventuras y persecuciones policiacas. Chano Ureta, Joselito Rodríguez, Fernando Cortes y Rene Cardona fueron, respectivamente, los directores de aquellas películas, que inspiran en las joyas del cine negro de Jules Dassin, Naked City de 1948, ubicada en Nueva York, y la filmada en Londres, Night and City de 1950. Por su intensa producción de 1952 hasta 1975, en la que se incursionó y mezcló géneros fílmicos, literarios y audiovisuales. El cine de

luchadores se consolidó como un género cinematográfico impulsado desde México, pero de ninguna manera exclusivo del país.⁴

Los medios de comunicación siempre han sido una de las primeras fuentes para dar popularidad o quitársela a algo o alguien. En este caso, a la lucha libre mexicana le permitieron llegar a muchos rincones donde la gente al verlo o al escuchar hablar de los luchadores se emocionaba y de alguna manera los identificaba como los superhéroes mexicanos. Así se iría creando una cultura de masas en torno de la lucha libre que poco a poco le iría dando más popularidad a los luchadores, volviéndolos no solo superhéroes sino ídolos del pueblo mexicano.

Gracias a que la popularidad de la lucha libre creció Salvador Lutteroth se vio en la necesidad de comenzar la demolición de la antigua arena el día 7 de octubre de 1954, pues el espacio ya no era suficiente para que todo el público que deseara asistir a una función entrara, se levantó ahí mismo un local con una superficie de más de 12,000 m² (...) esta tenía una capacidad originalmente de más de 17,000 espectadores; sin embargo, con las adecuaciones que se han hecho, se han cambiado butacas, el escenario se ha mejorado, implementado la pasarela, una pantalla gigante, infinitas cosas que ha reducido un poco la capacidad del lugar que ha quedado en un poco más de 15,000 asistentes. (Hernández, 2013; 6m04s)

Sin embargo, la popularidad de la lucha libre no siempre se mantendría en niveles altos. Al siguiente año “el Estado Mexicano intervendría en dos ocasiones en la lucha libre. La primera fue para prohibir las transmisiones de lucha libre por televisión, el argumento fue proteger a los niños, pues, desde la perspectiva de los censores, éstos tratarían de imitar a los luchadores y se accidentarían (...) Esto restringió masivamente el círculo de los receptores y en lo público de los barrios populares” (Mobius, 2015: 42).

La segunda intervención que tuvo el Estado fue al notar la imagen de una mujer tan empoderada que iba contra cualquier arquetipo de la mujer mexicana, ya que esto resultó ser tan controversial que condujo a tal modalidad a ser marginada:

En 1955 se estableciera un veto no oficial a las luchas femeninas en la ciudad de México, el cual duraría hasta 1987, relegando las apariciones de

⁴ Ver más en “La historia de la arena México y sus mil anécdotas” en <https://www.youtube.com/watch?v=Vqruzza5kfs>.

las luchadoras a las arenas de los estados de la República. En los años del veto, aparecieron materiales fílmicos que presentaban a las luchadoras como centro de sus ficciones, destacando “Las lobas del ring” de 1964, dirigida por Rene Cardona. Este filme presentó un mundo luchístico idealizado con luchadoras de múltiples clases sociales y contextos diversos, jugándose un premio por un millón de pesos en un ficticio campeonato femenino (El modo, 2016: 4).

Si bien con el paso del tiempo las mujeres fueron ganándose su lugar en el mundo de la lucha libre mexicana esto no fue fácil. Sin embargo, se consiguió, en la medida que un sector creciente de personas que acudían a las funciones era femenino, permitiéndole a las mujeres que se encontraban en el público identificarse con las ahora “heroínas” del ring.

El viernes 27 de abril de 1956, fue inaugurada la nueva arena México con una función estelar de lucha libre entre los máximos ídolos del momento, Santo el Enmascarado de Plata, Blue Demon, El Médico Asesino, Rolando Vega, Black Killer, El Gladiador, Joe Marin. (Hernández, 2013; 8m42s). Este hecho simboliza la consolidación del deporte-espectáculo de la lucha libre, sobre todo en la capital del país, desde donde se extendería hasta con los años al resto del país.

La Arena México, ha sido una de las arenas más importantes en la lucha libre, a tal punto de considerarla “la catedral de la lucha libre”, sobre todo entre el gremio periodístico especializado en el tema. Sin embargo, es importante mencionar que esta no solo serviría para que en ella se presentaran funciones de lucha libre, sino que también serviría para la presentación de espectáculos circenses, conciertos, eventos políticos, entre otros, lo cual la llevaría a convertirse en la eterna competencia del Auditorio Nacional.

En los años setenta, después de la aparición de las empresas de Lucha Libre independientes, comenzaron a surgir arenas en la periferia del Distrito Federal, algunos de estos espacios se volverían legendarios, como el Toreo Cuatro Caminos, la Arena Nezahualcóyotl, La Arena San Juan o la Arena Naucalpan. (El modo, 2015: 5)

Sin embargo, a pesar de la creación de las arenas, las funciones de lucha libre se seguirían presentando en plazas públicas, mercados, fiestas patronales, ente

otras, con el fin de llegar a aquellos que no podían ir a uno de estos espacios adaptados para la presentación de sus espectáculos.

Igualmente, las “adiciones” a la escenificación sobre el ring seguiría. Ya no sólo eran las mujeres luchadoras o los exóticos, sino que llegarían otros personajes, como los luchadores de talla pequeña. Igualmente, la presentación de los gladiadores antes de subir al ring se llenó de parafernalia audiovisual.

*Seria a principios de 1990 cuando se incluiría uno de los elementos más importantes para las funciones de lucha libre, pues esto es parte del atractivo de la lucha libre mexicana, se hace referencia a los *espectáculos de luz y sonido*, se considera a este una parte fundamental ya que al entrar a los individuos por medio de los sentidos permite ir generando en estos actitudes y/o comportamientos; asimismo en la década de los noventa hicieron su arribo a los cuadriláteros de todo el país luchadores como “Octagón”, “Máscara Sagrada”, “Cibernético” y muchos más. También empezaron a realizarse más combates femeninos y de mini luchadores. (Alfani, 2017: 9)*

Los mini luchadores comenzaron en la lucha libre como una parte chusca, es decir no era necesario que estos usaran fuerza o movimientos para que el público los tomara en cuenta, incluso estos llegarían a considerarse como mascotas de los luchadores; sin embargo, en la década de los noventa se les otorgaría una subdivisión llamada “Mini-estrella” creada por el Consejo Mundial de Lucha Libre, esta nueva división incluye a luchadores que miden 1.53m. o menos sin importar si sufren de acondroplastia, el trastorno de crecimiento óseo que produce talla baja. A partir de este momento surgirían luchadores como: Octagoncito, Aguilita Solitaria, Espectrito, Pierrothito, Pequeño Tritón, Cycloncito Ramírez, Gargolita, La Parkita, Fuercita Guerrera, Super Muñequito y Mascarita Sagrada; evidentemente estos luchadores eran la versión mini de diversos luchadores de talla normal, sería hasta mediados de la década de los 2000 cuando comenzaron a surgir luchadores mini con nombre propio.⁵

⁵ Ver más en “Lucha libre de todos los días” en <http://elmodo.mx/wp-content/uploads/2015/11/QR-LUCHA.pdf> y “ Los luchadores Mini y las ‘mascotas’ ” en <http://www.mediotiempo.com/lucha-libre/2016/10/25/los-luchadores-mini-y-las-mascotas>

En el caso de los luchadores exóticos igualmente hubo una consolidación de su presencia con el paso de los años.

Al pasar el tiempo, exactamente a finales de la década de los sesenta los luchadores exóticos adoptaron eternamente a personajes homosexuales. Estos luchadores mostraron a diferencia de sus predecesores, gestos y acciones mucho más transgresoras, como lo son: besar al contrincante en los labios, gestos abiertamente femeninos, el uso de maquillaje, peinados y equipos escandalosos. En este periodo surgieron luchadores como: Adorable Rubí, Mario el Exótico, los hermanos Gori y Rudy Casanova. (El modo, 2016: 4)

A partir de la tal década los luchadores exóticos se liberarían más al subir al ring, dejarían atrás esa fachada de Dandys y mostrarían una personalidad enfocada a su preferencia sexual, exhibiendo esta sin ningún tipo de recato de alguna manera retando a todo aquel que no aceptara las preferencias homosexuales, pues México siempre había sido un pueblo machista; sin embargo, los luchadores exóticos no fueron del desagrado de los fans de la lucha libre, esto se pudo deber al ritual que esta ofrecía en cada función, pues cada que uno de estos luchadores salía el público podría mostrar su repudio ante la homosexualidad, pero no todas las actitudes eran de odio pues estos se encargaron de ir ganándose al público a través de risas que les provocaban o a través de los comportamientos que estos generaban cuando besaban a su contrincante o al referee, entre otras actitudes que estos tenían.

A partir del año 2000, la población no sólo de luchadores y referees ha crecido sino también la de sus seguidores. Los medios de comunicación, tales como la televisión y el internet han permitido llegar a la lucha libre mexicana hasta las pantallas y por lo tanto ojos del público. Las funciones grabadas para su transmisión producen una catarsis mediada y de menor escala que las funciones en vivo, pero gracias a esta difusión la lucha libre mexicana ha logrado ser de las tres primeras formas de lucha libre a nivel mundial, acompañada por la de Estados Unidos y Japón.

2.3 Principales empresas de lucha libre en México.

A pesar de que se tiene el registro de aproximadamente 46 empresas de lucha libre mexicana que se encargan de promover y de generar nuevos luchadores e

incluso formas de luchar, para el presente trabajo se decidió sólo recuperar (a manera de contexto) la historia de dos de ellas, por su antigüedad e influencia en el rumbo de la lucha libre mexicana.

2.3.1 Salvador Lutteroth y la empresa de lucha libre mexicana.

Considerada una de las empresas más grandes de lucha libre mexicana y la primera que la apoyó, la Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL) pionera, pero ha evolucionado, creando tipos enfrentamientos, modalidades de luchadores e incorporando diversos elementos. Operó durante décadas con ese nombre, pero a finales del Siglo XX cambió su nombre a Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL).

Salvador Lutteroth fue el creador de este imperio de la lucha libre mexicana. Nacido el 21 de marzo de 1987 en Colotlán, Jalisco. Después de la Revolución fue inspector de hacienda, y luego se hizo de unas mueblerías, que no tuvieron mucho éxito, por lo que decidió vender sus mueblerías y hacer realidad su sueño de implementar en México la lucha libre, aquel deporte tan espectacular que en 1929 había presenciado en Liberty Hall del Paso Texas. Fue así como en el año de 1933, acudió con los empresarios de la Arena Nacional Carlos Lavergne y Jimmy Fitten para invitarlos en su proyecto de presentar lucha libre en México, éstos le negaron su apoyo debido al fracaso que habían tenido dos años antes. (...) Se asoció con Pancho Ahumada y contrataron los servicios de Mike Corona, el Sr. Víctor Manuel Castillo, le rentó la Arena Modelo, Don Salvador la remodeló, le cambió de nombre, la reinauguró como Arena México y posteriormente la compró. Ahí presentó la primera función de la Empresa el 21 de septiembre de 1933. (García, 2019: 1-2)

A partir del mes de septiembre de 1933 la lucha libre mexicana iría creciendo, pues poco a poco empresarios como Salvador Lutteroth se empezarían a interesar por este deporte espectáculo.

Desde los inicios de la lucha libre en México han estado presentes diversos personajes sin los cuales la lucha libre no sería igual, uno de ellos son los anunciadores, quienes no solo se encargan de presentar alevosamente a los luchadores, sino que, cada uno con su estilo particular, dan la pauta para el espectacular inicio de las acciones. (..) El anunciador de la función inaugural de la EMLL, aquel 21 de septiembre de 1933, fue Antonio Padilla, Pícoro, quien tuvo una carrera de más de 35 años anunciando los eventos más importantes de la EMLL, otros anunciadores de las siguientes décadas en eventos de esta empresa son Chalano Aguilar, Alfredo Adame, El Persa. Enrique Gil, Armando Gaytán, Iván Salguero, Omar García, Javier Vargas, 'Vitorino'. (CMLL, 2018: 5)

El 30 de octubre de 1933, con ayuda del profesor Gonzalo Avendaño, Salvador Lutteroth fundó la Escuela de Lucha Libre en la Arena México. El gimnasio se habilitó a un costado de la Arena México y pronto se convirtió en un importante semillero de luchadores mexicanos (CMLL, 2018: 6), que desplazarían muy pronto a los gladiadores internacionales que encabezaron las primeras funciones. En la actualidad la escuela de lucha libre del CMLL es una de las mejores productoras de gladiadores mexicanos.

En marzo de 1934 apareció programado un luchador a quien no se le iba a ver el rostro. Este personaje enmascarado pronto abandonó las carteleras de lucha libre. Sin embargo, gracias a la enorme visión de Don Salvador Lutteroth González, quien valoró las expectativas generadas por este luchador, la adaptación de personajes incógnitos fue retomada para otros combates. Así pues, a partir de esta intuición, se llegó a crear uno de los referentes más importantes no solo de la lucha libre mexicana, sino del propio imaginario cultural en nuestro país. (CMLL, 2018: 7)

Lutteroth González pensó que la máscara otorgaría cierto empoderamiento a los luchadores, por el misticismo que ésta emplea. Pero también supuso que los colores y formas que tiene cada máscara harían que el público no sólo tendría la duda de quién es el que se encuentra bajo la máscara, sino a través de la simbología usada en esta se lograría conectar con cada uno de los fans de un luchador, proporcionándoles a ambas partes un medio de identidad.

Para 1935, el empresario norteamericano Frank Moser tuvo la osada iniciativa de traer a la capital mexicana un grupo de luchadoras, luego de haber observado su desempeño en Chicago. De modo que, asociándose con Don Salvador Lutteroth González, presentaron, por primera vez, una lucha libre femenil en la antigua Arena México. La primera temporada de lucha libre femenil se anunció para el miércoles 10 de julio de 1935, posteriormente el 4 de diciembre de 1942 se dio una segunda presentación de luchadoras en la Arena México. De ahí se presentó una temporada de luchas femeniles en estelares integrados principalmente por luchadoras extranjeras. El cierre oficial de la temporada femenil se efectuó el viernes 18 de diciembre de 1942, dos años después, en 1945, las luchadoras se presentaron de nueva cuenta en la Arena Coliseo con su impresionante porte y figura. (...) El entusiasmo por ver a las luchadoras en acción era inverosímil, las más de seis mil localidades estaban ocupadas por gente que vitoreó el desempeño de las mujeres, hecho que motivó enormemente a las pioneras mexicanas. (CMLL, 2018: 9)

Desde entonces sobre el ring el estereotipo de las mujeres cambiaría drásticamente: de ser entes delicados pasarían a ser gladiadoras dispuestas a “romperse la madre” con tal de salir victoriosas. La forma en la que se enfrentaban las mujeres que se subían al ring comenzó a hacer que el público siguiera y asistiera más a las funciones de lucha libre, lo cual, por supuesto, no podía ignorar Salvador Lutteroth, creando temporadas de lucha libre femenil y pasando de ser relleno de cartelera a ser luchas estelares.

Habían pasado casi 10 años del nacimiento de la Empresa Mexicana de Lucha Libre y este deporte lucía sano y en pleno desarrollo. Los aficionados crecían por miles, y ante la ausencia de un escenario adecuado para albergar a la nueva fanaticada surgió en Don Salvador la idea de construir un recinto a la altura de los mejores del mundo. De tal manera, en 1938, Lutteroth y para mayo de 1939, se colocó la primera piedra del recinto que durante mucho tiempo sería considerado como el local mejor diseñado para presentar deportes bajo techo en toda América Latina. Inspirado en el mítico Olympic Auditorium de Los Ángeles, el arquitecto Francisco Bullman construiría la Arena Coliseo; el gigante de acero y concreto abrió sus puertas el 2 de abril de 1943. (CMLL, 2018: 9)

Con el paso del tiempo era evidente que la afición luchística crecía, lo que para Salvador Lutteroth significaría la necesidad de crear más espacios donde se presentaran las funciones de lucha libre. Al llegar la década de los 50s, la EMLL comenzó a expandirse por varias ciudades importantes de la república mexicana que fueron: Plaza de Toros Torreón, Arena Puebla, La Arena Coliseo de Occidente, La Arena Coliseo de Monterrey, La Arena Coliseo de Acapulco. (CMLL, 2018: 10)

A inicios de octubre de 1954 se anunció que la vieja arena sería derrumbada para dar paso a la construcción del nuevo y majestuoso local que sería todavía más grande y con mejores condiciones que la Arena Coliseo. Pero antes de que las palas entraran en acción, había que despedirse dignamente de ese lugar sagrado que vio nacer la primera temporada formal de lucha libre profesional en México. Para esto, Salvador Lutteroth Jr. confeccionó un cartel con 10 impresionantes encuentros para darle un merecido cierre con broche de oro a una arena con prácticamente 25 años en pie; la cuna de la Empresa Mexicana de Lucha Libre. Finalmente, después de dos años llegaría el gran día, siendo el 27 de abril de 1956, un día muy esperado por los aficionados que verían cortar el listón de lo que sería el más grande, cómodo e importante escenario de toda América Latina –muy orgullosamente mexicano. (CMLL, 2018:12)

Al crecer, la EMLL iría generando nuevos ídolos y presentando funciones de lucha libre en más sitios, pero su aporte tiene que ver con la creación de un estilo y las formas que dominarían el deporte-espectáculo en el país durante varias décadas.

En la década de 1980, la Empresa Mexicana de Lucha Libre fue testigo del cierre de varios ciclos importantes, dando con ello pie al surgimiento de una nueva etapa que traería consigo numerosas rivalidades y retos. Un elemento muy característico de aquellos años fue el relevo generacional que sufrieron las filas de la empresa, pues se presentaron grandes cambios en lo administrativo y sobre los cuadriláteros. A inicios de la década, Francisco Alonso Lutteroth se presentó como el nuevo promotor de la EML, asimismo sobre el cuadrilátero se comenzarían a retirar gladiadores de la talla de Alfonso Dantés, Blue Demon, Manuel Robles, Gori Guerrero, entre otros grandes; dando con ello el cerrojazo a la época dorada de la lucha libre en México, comenzando una etapa de juniors que, aprovechando el conocimiento y la trayectoria de sus padres, le dieron un giro a este deporte aportándole otro tipo de espectacularidad. Se presentaría desde este momento una transición entre el estilo de lucha de la 'vieja escuela' (con mucho llaveo a ras de lona y topes dentro del ring) a un estilo moderno caracterizado por sus evoluciones aéreas. En efecto, durante esta tradición la mezcla entre ambos estilos fue lo que prevaleció; sin embargo, la tendencia siguió orientándose lentamente hacia la lucha aérea, la ostentación de la violencia y un dinamismo más espectacular sobre los encordados. Asimismo, cabe señalar que las mujeres cobraron un fuerte protagonismo, gracias a que la lucha libre femenil regresó a las funciones de la EMLL después de 30 años de veto en la ciudad de México (CMLL, 2018:14).

En septiembre de 1987 murió Salvador Lutteroth, responsable identificado como el introductor de la lucha libre en México y fundador de la EMLL. Ya al interior de la empresa habían iniciado los cambios y ajustes al espectáculo:

La década de los noventa traería grandes cambios para la EMLL, ya que fue necesario que esta se adecuara a las exigencias del presente para seguir ofreciendo ¡La mejor lucha libre del mundo!, Las modificaciones comenzaron con el cambio del nombre de la empresa, adquiriendo, por cierto, un estatuto legal y se convierte en el Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL) con el propósito de darle mayor validez, presencia y reconocimiento internacional a la antes llamada EMLL. Es también en aquel momento cuando se restablecen formalmente las transmisiones televisivas de la lucha libre, ello tras varios intentos fallidos a finales de la década anterior. Finalmente, para cerrar la historia más destacable del CMLL, en el año de 1992 se cumplían 60 años desde que Don Salvador Lutteroth González comenzó a edificar este maravilloso proyecto que fue la EMLL (ahora CMLL), a estas alturas, la lucha libre gozaba de un enorme reconocimiento de parte de los aficionados. E indudablemente se había convertido en una fuente de inspiración para cronistas y periodistas deportivos, así como de muchos artistas, fotógrafos y escritores

como Carlos Monsiváis, Salvador Novo y Paco Ignacio Taibo II, entre otros. En febrero de 1992 se inauguró la exposición La Lucha Libre la Hacemos Todos en el Museo Nacional de Culturas Populares de la ciudad de México, en reconocimiento a la existencia de la cultura de la lucha libre. El objetivo principal de esta exposición fue mostrar a la lucha libre del CMLL como un fenómeno cultural colectivo que involucra diversos actores sociales. (CMLL, 2018: 17)

Tal exposición sería un parteaguas para mostrar a tal empresa como parte de la cultura de México. La lucha libre se mostró entonces como una creación cultural que identificaría no sólo a los aficionados sino a la sociedad por sus representaciones simbólicas.

2.3.2 Asistencia, asesoría y administración de empresas (AAA).

La empresa llamada Triple A es importante en la historia de la lucha libre en México, pues al igual que el CMLL ha aportado grandes ideas para revolucionar el mundo de la lucha libre mexicana.

Antonio Peña sería quien daría vida a la empresa llamada Asistencia, Asesoría y Administración De Empresas, mejor conocida como la AAA. Gran parte de las ideas de este empresario serían las encargadas de revolucionar tal industria en los últimos 25 años. No sólo surgieron ideas en el imaginario de Peña, sino también personajes y modalidades que poco a poco se irían ganando la admiración del público. Antes de ser directivo y creativo, tuvo una carrera como luchador, siendo el primer Espectro Jr. (dado su parentesco con Antonio Hernández, el primer Espectro), adoptando también el personaje de Espectro de Ultratumba. Además, de su genio surgió el personaje de Kahoz, que también utilizó, tras terminar su carrera como luchador siendo aún muy joven, se dedicó a aportar ideas para la industria y poco a poco ayudaría a evolucionar el mundo de la lucha libre mexicana (AAA, 2018: 1).

Desde su creación comenzó a generar una gran cantidad de seguidores, convirtiéndose en la competencia directa del CLLM.

El día 15 de mayo de 1992, en Veracruz, comenzó la historia de la que se convertiría en la compañía líder en la lucha libre mexicana. AAA surgió buscando presentar la lucha libre desde una plataforma moderna, innovadora y sensacional, como nunca antes se había hecho, destruyendo paradigmas y cuestionando tabúes. De inmediato la nueva empresa, bajo la batuta de su creador, Lic. Antonio Peña, se colocó en la cima de la industria debido a su revolucionaria propuesta, la cual revitalizó el deporte espectáculo dotándolo de luz, color y estilos de combate nunca antes vistos. (...) A lo largo de los años, AAA Worldwide ha roto esquemas y puesto el nombre de la lucha libre mexicana muy en alto, rindiendo homenaje permanente al genio que la creó y al cual se le deben incontables innovaciones a este deporte; y hoy se consolida

como la propuesta luchística más fuerte en México, creando permanentemente nuevas franquicias y alianzas estratégicas. (AAA, 2018, 7)

A pesar de todos los cambios que trajo el que se volvieran a televisar las funciones de lucha libre y la crisis que se dio en la década de los noventa, la AAA fue formulando métodos para que la tv no le impidiera hacer crecer su industria. A diferencia del CMLL, al que pertenecen diversas Arenas situadas por toda la República, la AAA es una empresa que no cuenta con infraestructura, es decir, un lugar específico y propio, en el que llevar a cabo sus funciones de lucha. “Es a través de caravanas o giras por todo el país, que presenta su espectáculo de lucha libre, en diversos escenarios, de uso tanto deportivo como artístico” (AAA, 2007 en González, 2008: 21).

Con la televisión, y eventualmente con la creación de AAA, comenzó la era moderna de la lucha libre mexicana, una era en la que la magia que siempre había estado presente hizo explosión. Las ideas en un principio criticadas se volvieron el modelo de lo que hoy es la lucha en este país y el arquetipo que orgullosamente mostramos al mundo (AAA, 2018: 11).

Una de las estrategias que le ha funcionado hasta la actualidad a la AAA es llegar a los lugares más escondidos de México: ha llevado a cada rincón de México los espectáculos de lucha libre y esto, junto con la ayuda de la televisión, a través de la transmisión de las funciones, ha permitido a la AAA ganar gran popularidad entre los mexicanos y a nivel internacional.

El Lic. Peña fallecería el 5 de octubre de 2006; sin embargo, a éste se le sigue recordando por su gran papel en el mundo de la lucha libre mexicana, por lo que se le recuerda como el máximo revolucionario de la lucha libre, como una leyenda y como el padre fundador gracias al cual AAA es hoy una realidad internacional. La muerte del Lic. Peña provocaría que en el año 2006 el Lic. Joaquín Roldán tomara el rol de autoridad máxima en los programas de ‘AAA Sin Límite’, junto con la Lic. Marisela Peña. Esta última es la Presidenta de la compañía, la autoridad máxima en Lucha Libre AAA Worldwide. Tiempo después entraría a la AAA Dorian Roldán. Pero el fundador de la empresa AAA es recordado porque incorporó nuevas dinámicas y modalidades en la lucha libre, con el fin de presentar un nuevo concepto más llamativo y diferente al público aficionado a este deporte; utilizando elementos como la transmisión televisiva, luces multicolor, música, edecanes, vestuario, rings hexagonales, luchas mixtas, luchas a oscuras, lucha en jaula, entre otras (AAA, 2007 en González, 2008: 22), algunos de estos son:

- BULL TERRIER MATCH (LUCHA EN CADENA SIN ESCAPE). En esta modalidad los gladiadores participantes tienen que estar encadenados uno a otro del cuello, con una cadena que mide varios metros, y el equipo y/o luchador que toque consecutivamente las cuatro esquinas en caso del cuadrilátero, o las seis en el caso del hexadrilátero, se llevarán la victoria.
- LUMBER JACK (LUCHA DE CORREAS SIN ESCAPE). En esta los gladiadores participantes deben de cuidarse de no abandonar el cuadrilátero o el hexadrilátero, ya que, en caso de hacerlo, abajo del mismo estarán esperándolos con cinturones varios luchadores, quienes castigarán a quien caiga debajo del ring.
- LUCHA EN JAULA. Quizás una de las modalidades que más llaman la atención y gustan al aficionado. En ella los gladiadores participantes se encierran dentro de un enrejado de 6x6, en donde el más capaz tratará de abandonar la jaula por la parte de arriba (aproximadamente 3.5 m de altura), y el primero que lo haga será el gran ganador de la contienda. Cabe señalarse que en esta Modalidad también pueden participar varios gladiadores, en donde el gran perdedor será quien permanezca dentro del enrejado o sea el último en salir.
- LUCHA EN JAULA ELECTRIFICADA. Sin duda el gran atractivo de esta Modalidad es que la Jaula por algunos instantes estará totalmente electrificada, lo que afectará sin duda la salida de los gladiadores. Sin embargo, cabe señalarse que los gladiadores tendrán algunos minutos para escapar, esto sin electricidad, pero cuando se conecta la electricidad hace más emocionante la contienda, ya que dificulta a los contendientes el poder escapar sin ser electrocutados.
- RELEVOS ATOMICOS DE LOCURA. Sin duda esta Modalidad desde su presentación causó mucha polémica, ya que en ella toman parte gladiadores de talla normal, damas, exóticos y minisúper estrellas, quienes combatirán con sus homólogos. Cabe señalarse que aquí pueden enfrentarse sin mayor problema un hombre contra una mujer, un

exótico contra un gladiador de talla normal, un mini con una mujer, en fin, se pueden dar muchas combinaciones para combatir.

- RELEVOS MIXTOS. Como su nombre lo indica, participan un hombre y una mujer por cada bando, quienes combaten en contra de otro hombre y mujer, en esta modalidad se dan los duelos directos entre el sexo fuerte y el débil.
- RELEVOS TRIPLE “A”. En esta modalidad participan un gladiador de talla normal y un mini estrella, quienes combatirán con sus similares, curiosamente en esta Modalidad los Minis no pueden enfrentar directamente a los gladiadores de talla normal, debido principalmente a su menor peso y tonelaje.

La AAA y todas sus invenciones se han colocado como una de las empresas con más popularidad tanto a nivel nacional como internacional, aunque también ha sido criticada por algunos miembros de otras empresas y por algún sector del público, pues se le ha reprochado alejarse de lo que era el deporte y se volvió más un tipo de show. Sin embargo, a pesar de esto y al mantener constantemente enfrentamientos e historias que envuelven al público, la AAA se ha mantenido hasta la actualidad como una gran empresa de lucha libre.

2.2 Lucha libre toluqueña.

Una de las principales características de la cultura popular es la manera en la que los fenómenos culturales son adoptados y adaptados por los individuos. Este es el caso de la lucha libre mexicana, pues desde sus inicios los mexicanos tomaron como base la adaptación de tres tipos de lucha: la grecorromana, la olímpica y la intercolegial (Entrevista a Resplandor, Trabajo de campo, 2019). Con el tiempo crea un ambiente propio, en el cual se produce cierto folclore. En los primeros años en los que la lucha libre presentaba sus espectáculos en México estos eran realizados principalmente en las grandes ciudades; sin embargo, conforme fue creciendo su popularidad se empezaron a llevar a cabo funciones de lucha libre en diferentes partes de la república mexicana, entre éstos se encuentra el territorio de la ciudad de Toluca, al llegar a ésta ciudad, su popularidad llegó a ser tanta que el

promotor Francisco José Flores Lecona vio la necesidad de crear una arena en la cual se presentaran los espectáculos de lucha libre (Trabajo de campo, 2019).

Sin embargo, a pesar de que la popularidad de la lucha libre fue en acenso desde que la Arena Toluca abrió sus puertas, no se cuentan con documentos donde se haga referencia a su historia. Es importante mencionar que la redacción de este apartado se concentrará en la descripción de la tradición oral de los luchadores toluqueños veteranos, es importante resaltar que en la recolección de tal información las versiones difieren, por lo que la información resulta muy diversa y un tanto confusa.

La lucha libre mexicana tuvo su época de oro durante el periodo de 1940 a 1970, pues aumentaba la exposición de ella en otros ambientes, tales como la televisión, el cine, las historietas, entré otros. El aumento de su popularidad provocó generó interés en que hubiera funciones de lucha libre en lugares distintos a la Ciudad de México u otras capitales importantes del país. Con le generación de luchadores mexicanos se dieron las condiciones para presentar funciones en teatros o ferias.

La historia de la lucha libre en la ciudad de Toluca no está documentada de manera unitaria. Hay anécdotas, notas periodísticas y testimonios que pueden ayudar a conocerla. En este trabajo se recuperan ese tipo de fuentes para hacer un breve recuento. Se estima que las primeras funciones de lucha libre llegaron entre 1960 y 1965. Ante se habrían presentado esporádicamente espectáculos que incluían combates de lucha libre, pero no funciones completas.

La Arena Toluca abriría sus puertas el 31 de octubre de 1968 y sería este el referente obligado para hablar de la presencia de lucha libre en la ciudad. Pues al existir ya un inmueble destinado específicamente a presentar funciones, hay forma de hablar de su presencia. Esta arena estaba ubicada en la Avenida Constituyentes, entre las calles Andrés Quintana Roo y José Vicente Villada. Originalmente presentaba funciones los viernes por la noche, pero luego fijó sus días de función los jueves a las 9:00 pm. Un poco tiempo después abrió los días domingos para una función vespertina, a las 5:00 pm

En esta primera función el programa incluía los siguientes encuentros:

1. El Cóndor vs Pepe Casas
2. El Audaz vs Conde Negro
3. El Solitario vs Carlos Moll
4. Mil Mascaras y Huracán Ramírez vs Ángel Blanco y Chino Chow.
(Luchawiki, 2011: 2)

Algunos de los primeros luchadores reconocidos a nivel nacional que conformaban los programas en ese entonces eran principalmente de Pachuca, Cuernavaca y Ciudad de México, se trataba de: Alma Negra, Doctor Misterio, Perro González, Pierroth Jr, Águila Venezolana, Destroyer, Clímax, El Hombre araña, Mil Mascaras, Canek, El Santo, El Charro de Jalisco. (Trabajo de campo, 2018-2019)

Entre los luchadores veteranos locales más reconocidos se encuentran: Capitán Marvel, Mr. Dinamita, Pequeño Marino, Mrs. Equis, Zebra, Bumerang, Estrella 2000, El Halcón Asesino, Marthe, Danger, Monje Loco, Fuego, Gato Blanco, El Asiático, El Toluco, El Gran Felino, El Ranchero, El Chico Malo, El Halcón Azul, Fuego Jr., El Hombre Sin Rostro, Nucleón Xtreme, Rey Piscis. (Trabajo de campo, 2019)

Por su parte, entre los referees más recordados y reconocidos se encuentran El gran Fifi, El Sonrisas, El Camarón, Danny Boy y Jou Robles. (Trabajo de campo, 2019)

En entrevista, el luchador conocido como Bumerang refiere: “recuerdo que El Sonrisas a veces también la hacía de anunciador y que el Gran Fifi debutó como luchador y después se convirtió en referee.

“Yo considero que ha sido uno de los mejores por su trayectoria, porque un referee no es solo que se suba y esté de adorno o que se suba a alegrar porque puede que solo estorbe durante la lucha, lo que debe de hacer es estar checando y supervisando los movimientos que hacen los luchadores para no lastimarse pues de él depende mucho la vida de los luchadores que se están enfrentando. Y él por su trayectoria conocía tanto de movimientos luchísticos como las reglas que deben de seguir sobre el ring” (Bumerang, Trabajo de campo, 2019)

Se cuenta por los luchadores que pertenecieron a la Arena Toluca que las funciones eran muy buenas, pues al contar con el espacio adecuado para la presentación de lucha libre el ambiente se tornaba perfecto para que tanto el luchador pudiera hacer su trabajo como el que la gente pudiera explotar sus sentires.

En la Arena Toluca las funciones de los jueves estaban basadas en luchadores considerados estrellas a nivel nacional. Y los domingos (llamados “populares”) se basaban en luchadores de menor fama y algunos de carácter local. Esto último fue posible porque en la propia Arena se daban clases de lucha libre y pronto de habilitaron como escuelas de lucha libre los gimnasios “Agustín Millán” y “Bosco”, de donde entre las décadas de los 70 y 80 salieron algunos de los luchadores que armaban carteles en fiestas patronales, auditorios municipales o salones de fiestas en las periferias del Valle de Toluca. (Trabajo de campo, 2018)

La Arena Toluca tenía un aforo de 2500, aunque en funciones muy atractivas llegaban a meterse hasta 3000. Algunos luchadores coinciden en que en la mayoría de las funciones la asistencia de público era muy alta; sin embargo, comenzaron a perder espectadores desde que las funciones de lucha libre se televisaban. (Trabajo de campo, 2018-2019)

Los encargados de programar y dirigir las funciones en la Arena Toluca eran Emilio Boulof y Francisco José Flores Lecona, quienes decidían qué luchadores se presentarían en cada día. Algo interesante es que la Arena Toluca sancionaba a aquellos luchadores que iban a programas fuera de ésta, ya que sólo había algunos foros autorizados por lo que, cada que alguno de los luchadores era invitado a luchar en algún otro foro, éste tenía que pedir permiso tanto en la arena como a la comisión de box y lucha libre del Estado de México (Trabajo de campo, 2019).

En este sentido, el veterano luchador llamado Bumerang asegura que “el reglamento dice que no debe de haber una arena, ni se puede autorizar un programa de lucha libre a 5 km de circunferencia del punto autorizado”. Si se asume que el punto era la Arena Toluca, “a 5km a la redonda no podían autorizar

un programa; cuando nos llegábamos a presentar en el Mercado 16 era con permiso de la comisión de box y lucha. En su mayoría era gente de Arena Toluca, pero si le daban chance a independientes. Los espacios que tanto la comisión como el encargado de la arena estaban prácticamente autorizados por ser ya incluso una tradición la presentación de funciones eran el Carmen, Mercado 16, Mercado Juárez, San Pablo Autopan en su arena (ahí también se hacían el domingo) y la Arena de Cuatro Caminos en estas dos arenas nos turnábamos algunos de los luchadores venían para acá y nosotros los cubríamos allá y viceversa y por último los lunes en Ixtlahuaca” (Trabajo de campo, 2019)

De acuerdo con los testimonios que existen, en 1975 la Arena Toluca se convirtió en un edificio aliado de la empresa Lucha Libre Internacional (LLI)⁶ y al desaparecer ésta, la AAA se hizo cargo de proporcionar a los luchadores que se presentarían en las funciones. (Luchawiki, 2011: 3)

En 1987 falleció Francisco José Flores Lecona, principal promotor de las funciones estelares de los días jueves en la Arena Toluca y pocos años después se agravaron los problemas de bajas entradas a la arena, derivando en que al iniciar el nuevo siglo la Arena Toluca cerró sus puertas y el espacio se convirtió en la sede de un grupo religioso. Sobre esto el luchador Bumerang refiere que, por cuestiones de los dueños, en especial de la hija del señor Francisco quien al heredar la arena empezó a notar que la audiencia iba a la baja, por el proceso que la lucha mexicana pasó. Por lo que llegó el punto en que dijo “se vende la Arena Toluca”, entonces ya algunos luchadores comenzaron a decir “no dejáramos que la vendieran” pero “no había nada que pudiéramos hacer”. Se vendió en 2002, la última función fue en octubre, recuerdo que en ella Estrella 2000 desenmascaró al Guepardo, fue un jueves y ahí mismo nos avisaron “el domingo se continúan las funciones en el Agustín Millán”. El promotor era Juan José Herrera, se siguió permanentemente hasta el 2005 los jueves y domingos cada ocho días y después

⁶ Empresa formada en 1974 por Ray Mendoza, Francisco Flores y Benjamín Mora, desvaneciéndose a inicios de los 90's. leer más en “El renacimiento de la lucha libre” en <https://www.eluniversal.com.mx/mochilazo-en-el-tiempo/el-renacimiento-de-la-lucha-libre>

de ese año se hacían cada quince días los jueves y domingos. (Trabajo de campo, 2019)

El cierre de la Arena Toluca de alguna manera acabaría con la mejor etapa de la lucha libre toluqueña, pues a partir de este punto los luchadores comentan que se vivió una época de depresión, pues no fue sólo el quedarse sin trabajo, sino que se quedaron sin su foro y espacio sagrado; sin embargo, reconocen que esto fue algo que paso a nivel nacional, ya que al empezar a televisar las luchas la afición en las arenas de muchas partes del país comenzó a disminuir, provocando el cierre de diferentes arenas del territorio mexicano. (Trabajo de campo, 2019)

Al ser televisadas las funciones de lucha libre, la gente ya no tendría necesidad de realizar un gasto económico, pues, aunque si bien no sería lo mismo, el público podía ver cada enfrentamiento desde la comodidad de su hogar. En algunos lugares del territorio mexicano este hecho impidió que la lucha libre local siguiera creciendo y sobresaliera aún más. En el caso de los luchadores toluqueños consideran que la lucha de la ciudad sí destacó, pero al ser cerrada la Arena Toluca se estancó y decayó; las funciones dejaron de presentarse frecuentemente, ya que pasaron de ser cada ocho días a ser cada quince y posteriormente una función al mes o una cada dos, tres meses; sin embargo, desde hace algunos años los luchadores locales se han dedicado a reactivar las presentaciones de funciones mínimo cada quince días. (Trabajo de campo, 2019)

Por otra parte, el cierre de la Arena Toluca traería consigo conflictos entre los luchadores, pues a pesar de que formaban un solo grupo éste se comenzó a dividir, creando así varios grupos entre los más reconocidos se encuentran tres: Liga de Luchadores Profesionales de Toluca, dirigido por Rey Piscis y Dragón de Fuego; La Asociación de Luchadores Profesionales del Estado de México (ULPEM) y el grupo de Camilo Rojas. Con el paso de los años las diferencias entre dichos grupos han ido aumentando, lo cual es considerado como uno de los puntos débiles de la lucha libre toluqueña (Trabajo de campo, 2019).

Entrevistados al respecto, varios luchadores locales acusan que la falta de unión entre luchadores los ha llevado a tener al mundo de la lucha libre toluqueña un

tanto cerrado. Incluso afirman que entre grupos se hacen de menos y cada grupo insinúa tener a los mejores luchadores en sus filas, por lo que entre envidias y reclamos nunca se ha logrado que las tres asociaciones más reconocidas se unan con un fin común que sería hacer crecer a los luchadores toluqueños.

Todos estos grupos tienen que como referentes los gimnasios donde se enseña lucha libre, como el de la Arena Toluca, el del Gimnasio Halcón Galáctico o el Gimnasio Coliseo Arena (Trabajo de campo, 2019). Actualmente algunos luchadores que han logrado sobresalir en el ambiente luchístico de Toluca son: Iron Kid, Resplandor Jr., Konnin, Matanza, El Bárbaro, Monster, Black Duck 1 y 2, Sexy Angelical, Dogman, El Curita del Diablo, Flama de Plata, Dragón de Fuego, Clarinete, Kaoz Jr., Taro Jr., Krayton, Halcón Sagrado, Dragón Muerte, Balck Fly, Dama Divina, Slayer. Por su parte entre los referees más reconocidos actualmente se encuentran El culeco, El Coralillo, El Monarca, El Pato.

Como se puede notar, en los relatos de la historia de la lucha libre toluqueña no se ha logrado aumentar la participación femenina en la lucha libre, pues se cuenta entre el ambiente luchístico de la ciudad que solamente se cuenta con diez o menos luchadoras. En palabras de algunas de ellas, el ambiente “es muy pesado”, desde el que les enseñen hasta ya encontrarse preparadas luchando sobre un ring, pues en ocasiones les ha tocado que sus compañeros no quieran enfrentarse con ellas o las hagan menos o en el peor de los casos que estos no midan su fuerza y las terminen lastimando, siendo estas las razones por las que se cree que muchas mujeres no se animan a entrar al mundo de la lucha libre o prefieren salirse de él a pesar de ya pertenecer (Trabajo de campo, 2019).

Para algunos de los luchadores veteranos hoy en día impera la falta de disciplina entre las nuevas generaciones, ya que consideran que la forma de entrenar ha cambiado al paso de los años para mal, pues “actualmente ya no se esfuerzan como antes, debido a que cuando hay entrenamientos muchos calculan el tiempo para no llegar a lo pesado de éstos”. Asimismo, mencionan que antes al que llegara tarde a los entrenamientos lo hacían subir al ring y cada uno de los luchadores le daba un crotchazo o le hacían una llave o algo como castigo por

llegar tarde y actualmente eso ya no se hace, se les permite subir al ring sin ningún castigo. Hoy en día muchos maestros no meten presión, porque si lo hacen sus alumnos deciden ya no ir o cambiar de maestro, incluso uno de ellos menciona que en los días que el comenzaba a entrenar, cuando algún principiante mencionaba que ya no quería ir debido a los entrenamientos que llevaban a éste le respondían “ya no vengas cabrón, la lucha no necesita de ti, tú quieres ser luchador, la lucha necesita gente que tenga ganas” (Trabajo de campo, 2019).

Si bien se reconoce cuando uno de los luchadores de las nuevas generaciones es bueno también se está consciente de que algunos de los luchadores no entran al mundo de la lucha libre por el amor que les pueda generar esta sino por la popularidad que estos puedan llegar a tener al decir que son luchadores, ya que actualmente el uso de las redes sociales ha llegado a impulsar a cada personaje luchístico; sin embargo, para algunos luchadores estas redes sociales en especial Facebook, hacen alusión a que ahora los luchadores se hacen en ésta red y no en el ring, pues algunos promotores toman de ahí a ciertos personajes para invitarlos a participar en las funciones, lo que para los luchadores veteranos no debería de ser y es otra de las cosas que ha cambiado para mal a la lucha libre.

Algunos de ellos mencionan que antes los promotores se fijaban mucho en la apariencia y ahora ya no, mencionando que esto no solo depende de la apariencia física sino de cómo porten su traje de luchadores, como se suban y comporten en el ring, entre otros aspectos, señalan que algunos de los luchadores de las generaciones actuales no saben ni como abrocharse las zapatillas, añadiendo que ahora se visten como quieren y cuando les toca presentarse a las funciones llegan muy tarde. Asimismo, mencionan que en sus tiempos tenían que llegar a la arena o lugar donde se presentarían una hora antes de la función, sin importar en que caída fueran y actualmente hay luchadores que ya empezó y apenas van llegando (Trabajo de campo 2019).

Por otra parte, estos luchadores consideran que el público que consume la lucha libre también ha cambiado y evolucionado, pues actualmente son muy pocos los que les interesa ver una lucha clásica. Mencionan que la evolución de la lucha

libre no ha sido para bien, pues ha perdido un tanto de credibilidad ante los asistentes a funciones, ya que no es lógico que algún luchador espere abajo mientras que otro se lanza de las cuerdas. Sin embargo, se menciona que, aunque el público se niegue a creer y que los enfrentamientos parezcan una teatralización es lo que le gusta a cierta parte de éste y debido a que son ellos los asistentes y a que los luchadores se deben al público que los siguen es a ellos a quienes se les debe de dar gusto.

Asimismo, el luchador Bumereng considera que tanto en Toluca como a nivel nacional la lucha va en decadencia por descuido, siendo uno de los factores principales la televisión, haciendo referencia a que

“cualquiera que entre a empresas grandes y reconocidas de lucha libre, sin importar si luchan bien o si están bien preparados, se vuelven famosos y comienzan a tener grandes cantidades de seguidores, generando así gente o publico villamelón, por ejemplo hay gente que va solo a las funciones de lucha libre que van a ser grabadas y pagan el boleto más caro simplemente por el hecho de decir yo fui ahí o que cuando pasen las cámaras por donde está él o ella gritar y emocionarse y posteriormente decir mira ahí salí yo” (Trabajo de campo, 2019).

Finalmente, como dato importante está el que actualmente tanto el grupo de Camilo Rojas como el de la ULPEM realizan funciones cada uno en su espacio Gimnasio Coliseo Arena o Gimnasio Halcón Galáctico, respectivamente, estas son llevadas a cabo de una a dos veces por mes con el fin de reanudar el ambiente luchístico que se tenía en épocas pasadas en Toluca.

Capítulo III Etnografía de las funciones de lucha libre.

El presente capítulo tiene como finalidad describir la forma en la que se desenvuelve una función de lucha libre, explicando de manera particular el papel con el que cumple cada elemento que compone a ésta.

Para la realización del capítulo se asistió a veinte funciones, desde mayo del 2017 hasta noviembre del 2018; sin embargo, sólo seis de éstas se tomarán en cuenta por las características que presentan, a continuación, se mencionan.

1. 15 de junio del 2017, función presentada en El Salón Rojo Club Toluca, en este evento se asistió a la zona general.
2. 24 de julio del 2017, función gratuita protagonizada por luchadores locales en la Feria del Carmen, en la Plaza Ángel María Garibay.
3. 27 de mayo del 2018, función protagonizada por luchadores locales presentada en el Gimnasio Halcón Galáctico.
4. 15 de julio del 2018, función de luchadores locales presentada en el Gimnasio Halcón Galáctico, en la que la lucha estelar fue de apuesta “máscara vs cabellera”.
5. 21 de septiembre del 2018, función presentada en El Salón Rojo Club Toluca, se asistió a la zona general.
6. 27 de octubre de 2018, función presentada en el centro de espectáculos Domvz & Forvm Zina, se asistió a la zona vip.

Es importante resaltar que, en estas funciones, si bien se observó el comportamiento del público en general, también se optó por concentrarse en determinado sector, es decir, niños(as), mujeres o hombres, esto con la finalidad de analizar el cambio de comportamiento que estos mostraban al encontrarse en una función de lucha libre.

3.1 Acondicionamiento de los espacios para la presentación de funciones de lucha libre.

El lugar o espacio es uno de los elementos principales en una función de lucha libre. La forma en la que es acondicionado dependerá de diversas cosas, pero principalmente si esta forma parte de un evento gratuito o de paga. Una de las

características de la lucha libre es que ésta es versátil, es decir, la presentación de una función se puede llevar a cabo en una plaza de pueblo, un mercado o un espacio mejor equipado, como un gimnasio o una arena. Sin embargo y dado que las condiciones no son las mismas, el ámbito en el que la función se desenvuelve resulta tener algunas diferencias.

Se debe comprender que existen dos partes: la primera es fuera (donde se venden cosas, donde se aglomera la gente antes de entrar, donde se compran los boletos) y la segunda se refiere a lo que ocurre dentro (donde está el ring y las butacas). En ambas ocurren cosas interesantes. Evidentemente, al hablar de una función gratuita no se puede hacer referencia a las dos partes mencionadas, más bien en ésta se podría describir como una mezcla de ambas pues se encuentran en un mismo espacio: las características del comportamiento de la gente al encontrarse caminando hacia donde serán los enfrentamientos es similar a la gente que está formada para poder entrar al espacio donde una función de paga será llevada a cabo.

En el caso de la función gratuita a la que se asistió, se pudo observar que la gente al ir caminando iba emocionada por llegar a donde se encontraba el ring, sobre todo los niños pues estos iban brincando, algunos corriendo entre risas y apresurando a los mayores que los acompañaban para poder colocarse “hasta enfrente” y así poder ver mejor cada uno de los enfrentamientos. Asimismo, la gente que iba pasando cuando ya había iniciado la función se iba uniendo al ver lo que estaba sucediendo sobre el ring, siendo visible que estos se acercaban por el espectáculo que se podía observar desde una distancia considerable y también al escuchar a toda la gente gritando y chiflando.

En cuanto a las funciones presentadas en el Salón Rojo Club Toluca, en estas para poder entrar al establecimiento se hace una fila, a lo largo de la cual se encuentran de tres a cinco vendedores que ofrecen a la gente dulces, chocolates, paletas, chicles, cigarros y otros productos. En cuanto a los otros comerciantes que se encuentran ofreciendo productos afuera del lugar ofertan máscaras y posters de los luchadores que acudirán a la función y de otros que han logrado

crear fama popular entre los seguidores del mundo de la lucha libre. Incluso sobre la calle que da acceso al lugar (Avenida Paseo Tollocan) algunos puestos están colocados ofreciendo máscaras, posters y playeras con frases o imágenes de luchadores. De la misma manera hay afuera del recinto puestos de comida con tacos de carne o comida rápida. A estos últimos no se acercaba tanto la gente sino hasta concluida la función, al salir. Otro aspecto de cuando todo acaba es que los vendedores de artículos de lucha libre se encuentran ahora más cerca, es decir, inmediatamente a fuera de la salida, estos colocan lonas o plásticos en el piso y exhiben ahí sus artículos.

Por lo que hace al evento celebrado en el centro de espectáculos Domvz & Forvm Zina, también de paga, los asistentes no hacen fila en la parte de afuera del establecimiento, sino que conforme se va llegando se va entrando y es revisado por el personal de seguridad. Posterior a ello, las personas pasan por una serie de vallas de metal, para así llegar a la primera parte del lugar, la cual está compuesta por puestos de venta de comida rápida, tacos, golosinas, bebidas y de artículos de lucha libre. En la entrada del establecimiento y en la zona de puestos se encuentran alrededor de 5 a 7 individuos encargados de entretener a la gente con actividades. Al final de esta zona se entra una segunda área que es donde se llevará a cabo la función de lucha libre. Es hasta este último punto donde se separa a la gente de acuerdo al boleto comprado.

En una tercera función a la que se asistió, la efectuada en Gimnasio Halcón Galáctico, afuera no se encuentra ningún tipo de vendedor y al llegar a la entrada del lugar se paga el boleto y posteriormente se entra. Las cuestiones que se manejan en la parte de adentro de los establecimientos para que una función de lucha libre se lleve a cabo pueden llegar a modificar la manera en la que ésta se viven. Por ejemplo, en funciones gratuitas la seguridad del público resulta ser nula, ya que la gente, al exaltarse, tiende a acercarse más al ring, sin que nada lo impida. Asimismo, al no dividir los espacios o no adecuar la zona en la que se encuentra el público, éste comienza a buscar la forma en la que se pueda colocar a cierta altura en la que pueda observar lo que está sucediendo sobre el ring,

subiéndose a jardineras, postes, entre otros elementos que se encuentren alrededor. Al exaltarse y perder el control también es posible que estos pierdan el equilibrio y hasta lleguen a caer.

En contraste, en una función de paga los espacios se encuentran divididos de tal manera que todo el público pueda observar lo que está sucediendo sobre el ring. Sin embargo, en algunos espacios es imposible colocar gradas o las sillas de tal manera en la que queden escalonadas. Más bien quedan todas a una misma altura. Se hace referencia a esto, ya que cuando el público se emociona tiende a levantarse de sus asientos, provocando que a quien se encuentra sentado atrás le sea imposible ver, por consecuente esto lleva a reclamos. En las arenas o en algunos gimnasios las zonas en las que se encuentra el público son dispuestas de manera escalonada facilitando la visión del espectáculo en el ring.

Por ejemplo, en la función presentada en la Plaza Ángel María Garibay (una explanada pública), al aire libre y gratuita, como única seguridad se encontraba un señor alejando a las personas del ring. A pesar de esto, cuando uno de los luchadores se aventó cayó sobre un espectador, aunque el primero hizo lo posible por no lastimarlo. En esa función en particular, las condiciones del ring no eran las mejores, pues al colocarlo no se le fijó al piso, así que se movía cada que había una caída fuerte de los gladiadores. En cuanto a la visión que los espectadores tenían, era buena si el espectador se encontraba en la primera o segunda fila, atrás la visión era un poco más difícil. Había momentos en los que la gente se empujaba, razón por la cual se escucharon varios comentarios que especificaban cuidaran sus pertenencias para evitar robos.

Por su parte, en la función presentada en el Gimnasio Halcón Galáctico, en cuanto a seguridad, a pesar de no haber vallas, el público se encuentra a cierta distancia del ring, lo cual no impide del todo que algún luchador llegue a golpear a algún espectador(ra) de manera accidental. Ahí sólo dos hombres se encontraban resguardando al público, así cada que los luchadores llevaban el enfrentamiento a bajo del ring estos supervisaban que no se acercaran demasiado a la gente para evitar algún accidente. En cuanto a la visión que los asistentes logran tener del

ring, a pesar de la forma de acomodar las sillas era lineal, ello no impedía la vista. En este sitio se maneja un precio general de entrada y es el asistente quien elige el lugar en el cual sentarse.

En contraste, las funciones donde los luchadores provienen de empresas como la AAA o el CMLL, los espacios se encuentran definidos y separados, con más seguridad. Normalmente se concentran tres áreas: la más cercana al ring es la zona vip, la segunda la zona se conoce como preferente y, por último, la zona general.

Por ejemplo, en las funciones presentadas en el Salón Rojo Club Toluca ambas se dividieron en las tres zonas ya mencionadas mismas que se encontraban divididas por vallas de metal. Sin embargo, sólo los boletos de la zona vip se encontraban numerados lo que para las otras zonas no; por lo tanto, la gente que había llegado temprano tenía prioridad para escoger su lugar (prefiriendo siempre el que mejor vista proporciona del ring). En la zonas preferente y general al encontrarse las sillas acomodadas de manera lineal cuando la gente se exaltaba y comenzaba a apartarse los que se encontraban sentados hasta la parte de atrás empezaban a gritar cosas como “síéntense, que no dejan ver”, “la carne de burro no es transparente”, entre otras expresiones verbales.

Una similitud que ambas funciones tuvieron con la función gratuita a la que se asistió fue la violación del espacio personal, es decir, la gente llegaba a un punto al que a pesar de encontrarse las sillas individuales invadían el espacio de quienes se encontraban sentados a su alrededor, encimándose de cierta manera. Por otra parte, la seguridad en este tipo de eventos aumenta, dado que el ring se mantiene a cierta distancia de donde se encuentra la primera fila de asientos. También se encuentra una valla alrededor del ring para protección de los asistentes. De esta manera, el ring es acomodado estratégicamente para evitar accidentes, asimismo en ambos eventos se tiene como medida de seguridad que tanto hombres como mujeres sean revisados para evitar que alguno meta objetos inadecuados. Es importante mencionar que a pesar de las similitudes entre ambas funciones , hay una gran diferencia, ya que la función presentada el 15 de junio del

2017 no fue grabada para su emisión televisiva a diferencia de la función del 21 de septiembre del 2018, en la cual hubo más asistencia: en las zonas preferente y general hubo gente parada entre pasillos y, hasta atrás, se podría decir que aproximadamente hubo una diferencia de 400 a 500 asistentes de los que podían caber sentados, lo que de cierta manera limitaba aún más el espacio personal.

Por otra parte, en la función que se presenció en el centro de espectáculos Domvz & Forvm Zina, una de las características más importantes es que éste se encuentra construido como arena, es decir, el ring en el centro y los asientos de los asistentes lo rodean. Los espacios se dividen por zonas y los asientos se encuentran numerados y había personal de logística del evento (unos treinta trabajadores, de los cuales diez eran de seguridad y el resto parte del staff), que se encargaban de revisar que ningún individuo llevara algún objeto prohibido, de dirigir a los asistentes hasta donde se encontraban sus asientos, y sobre todo al bajarse los luchadores del ring y llevar el enfrentamiento hacia el público estos se encargaron de proteger a la gente para evitar accidentes. Sin embargo, ante la catarsis que la gente tenía en la función, lo único que buscaban era estar cerca de los luchadores y vivir el enfrentamiento como si ellos fueran los que se encontrarán.

Por la estructura y el acondicionamiento del espacio en este sitio, la forma en la que se desenvuelve el público se podría decir que cada uno de ellos cuenta con un espacio personal en el que puede expresarse libremente en función de lo que pasa durante el espectáculo. Asimismo, la seguridad alrededor del ring consiste en dejar cierto espacio entre éste y las vallas que se encuentran frente a la primera fila de asientos.

Otros factores importantes que de cierta manera influyen en el comportamiento de los asistentes a una función de lucha libre son la iluminación y el sonido, aunque cabe resaltar que este sólo puede influir mas no define la manera en la que va cambiando el comportamiento de los asistentes. De hecho, una de las grandes diferencias entre las funciones a las que se asistió fue el acondicionamiento de la iluminación y el sonido: en las funciones del Salón Rojo del Club Toluca y en el

Domvz & Forvm Zina tratan de adecuar la iluminación y sonido dependiendo de la evolución que vaya teniendo la función. Por ejemplo, cuando la gente va entrando al lugar, hay una iluminación más teatral, orientada sólo a crear un cierto ambiente y que generalmente emite una luz que no resulta suficiente para iluminar una actividad. Luego, al tiempo que se anuncia el inicio de los enfrentamientos, se cambia a un tipo de luz más intensa y centrada que tiene por objeto iluminar el ring. Cuando los luchadores comienzan a salir se dirige una luz para seguirlos desde su aparición hacia el ring, también se comienza a iluminar por luces de colores que parpadean constantemente para hacer alusión a que el espectáculo está comenzando. Después del performance en el que se anuncia quién se enfrentará a quién, se vuelve a iluminar focalmente al ring. Esta secuencia se repite en cada enfrentamiento durante la función. Finalmente, al terminar toda la función se vuelve a iluminación inicial, que es la general.

En cuanto a la función presentada en la Plaza Ángel María Garibay no había nada de iluminación, pues se trataba de una plaza pública y al mediodía. Por otra parte, en la función presentada en el Gimnasio Halcón Galáctico la iluminación fue general.

En lo referente al sonido (no sólo música) que se usa en las funciones de lucha libre, es indispensable para hacer saber a los asistentes qué lucha es (inicial, semifinal, final, etc.) y quiénes son los contendientes (normalmente enfatizando si son rudos o técnicos) o el referee. Además, para enriquecer el espectáculo luchístico, de un tiempo a la fecha (no más de 20-25 años) se emplea música. Primeramente, hay una música ambiental, por lo regular reggaetón o cumbias. Luego, hay música para anunciar el inicio de la función (buscando encender los ánimos de la afición) y, en algunas funciones, se coloca música particular para presentar a algunos luchadores. Pueden emplearse piezas musicales específicas, dependiendo del bando del luchador, su personaje, su historia, etc. Este es un elemento que, como se mencionó en páginas anteriores, se incorporó a la lucha libre en los años 90's del siglo pasado.

La música funciona como elemento animador y quien lleva el control de ésta y hace las veces de anunciador, suele dirigir el comportamiento de los asistentes, por ejemplo, con comentarios sobre si un gladiador debe de ser abucheado o aplaudido. No en todas las funciones de lucha libre el anunciador está presente o su participación es limitada (como en los eventos públicos); en cambio, en funciones de paga que se documentaron para este trabajo los anunciadores mantenían un diálogo permanentemente. Sus intervenciones, de inicio a fin provocaban en la gente gritar y a chiflar y, en varios momentos pedía, por ejemplo, que le mentaran la madre al referee o alguno de los luchadores: decía que era un... esperando que el público respondiera con palabras como puto, culero, hijo de su puta madre, entre otras expresiones que insultaran. En suma, su papel parecía ser el de animar a la gente cuando comenzaba a haber un poco de silencio. En la función del día 21 de septiembre presentada en el Salón Rojo Club Toluca, el anunciador fue muy protagónico, pues al ser una función grabada para la televisión buscaba conducir a los asistentes a tal éxtasis que se olvidaron de mantener cierto comportamiento; las expresiones eufóricas por las que pasaban los individuos reflejadas a través del lenguaje verbal o corporal hacían que el ambiente de tal espacio fuera más catártico.

En contraste, en las funciones presentadas por luchadores locales de manera gratuita (en la Plaza Ángel María Garibay) o de paga (en el Gimnasio Halcón Galáctico), el anunciador sólo participó nombrando a los luchadores y al referee de cada enfrentamiento. A pesar de estas intervenciones limitadas del anunciador, las funciones no perdieron su toque catártico, pues la gente reacciona “naturalmente” con aplausos, rechiflas u ovaciones, aunque el anunciador no sean tan enfático. Posterior a esto quienes se encargan de mantener el diálogo con los asistentes son los luchadores: provocan a la gente y, conforme avanzaban los enfrentamientos, es ahora la gente la que increpa al gladiador(es).

Por último, aunque si bien no son un elemento que dirige la ritualidad de una función de lucha libre, si son muy frecuentes: los vendedores, En funciones como la del Gimnasio Halcón Galáctico, la del Salón Rojo Club Toluca y la del centro de

espectáculos Domvz & Forvm Zina se cuenta con la venta de alimentos y bebidas. Pueden ser (como en el primer caso) un puesto establecido, que cuenta con dulces, chicharrones, papas, chocolates, chicles y bebidas como agua y refresco (a pesar de que en este no se vendan bebidas alcohólicas los asistentes pueden introducirlas) o varios (como en los otros foros). También hay empleados de estos sitios que andan deambulando por todas las zonas (vip, preferente y general) para ofrecer el servicio mientras el público observa los enfrentamientos.

Por otra parte, en el Gimnasio Halcón Galáctico no se encuentra ningún vendedor ofreciendo artículos relacionados con la lucha libre mexicana, pero en los otros sí y se ofertan: máscaras, posters, rings de juguete, luchadores de plástico o peluche, playeras estampadas. Los precios van desde \$50 hasta \$250, dependiendo el artículo. Lo más costoso son algunas de las máscaras, sobre todo las de mejor material. En una función gratuita y pública, como la de la Plaza Ángel María Garibay careció de cualquier tipo de vendedores.

Para concluir este apartado es importante mencionar que, si bien el espacio es uno de los elementos fundamentales para llevar a cabo la función, las condiciones de éste terminan sumando o restando a la ritualidad de la función de lucha libre.

3.2 Etapas del ritual.

El espectáculo que la lucha libre presenta es una representación de la realidad social en la que viven los individuos. Para considerar a ésta como parte de un ritual se deben de recalcar dos símbolos que se encuentran en el imaginario de un colectivo, empezando por la básica dualidad el bien y el mal.

Al entrar a una función de lucha libre el individuo accede a una dimensión completamente diferente a la de su cotidianidad: tanto el espacio como el tiempo componen una atmósfera en la que se permite prácticamente cualquier comportamiento verbal o conductual, haciendo llegar a los asistentes a tal catarsis que les permite liberarse de cualquier emoción o sentimiento reprimido.

Para visualizar y analizar a una función de lucha libre como un ritual de liberación fue necesario dividir a ésta en tres etapas: antes, durante y después, entendiendo

a la primera como todos los sucesos que componen a las actividades que se realizan previo a la función; a la segunda a partir de los cambios de comportamiento que el público sufre desde que se anuncia la primera llamada; y, finalmente, la última etapa comienza con las actitudes o comportamientos de los individuos al desalojar el área donde se llevó a cabo la función. A continuación, se describirán lo que se vivió en cada función por separado recalcando las tres etapas de cada una de éstas.

3.2.1 15 de junio del 2017.

Este evento tuvo como objetivo principal ser un homenaje póstumo al luchador profesional *Gran Apache*, llevado a cabo en el Salón Rojo Club Toluca, ubicado en avenida Paseo Tollocan 239, Colonia Universidad, esquina con Pino Suárez. Para realizar la función se contó cinco enfrentamientos. En la cartelera se nombró a los cuatro enfrentamientos, el primero se trataba de la “*lucha de mini estrellas*”, la segunda lucha sería la “*especial en Royal Rumble*”⁷, la tercera sería la “*lucha semi estelar de tercias*”⁸ y finalmente la lucha estelar sería “*Lucha callejera*”⁹ donde se disputarían \$50,000.

Antes.

El principal comportamiento que tuvo la gente en esta etapa fue mostrarse ansiosos; ya que, aunque se sabía que la función comenzaría a las 8:30 pm en punto, hubo gente que llegó desde las 6:00 pm a formarse para que se les permitiera el acceso. A lo largo de la fila se encontraban grupos de amigos (as), parejas, pero sobre todo estaban familias formadas, asimismo algunos vendedores recorrían la fila, ofreciendo golosinas y cigarrillos para quienes estaban ansiosos por entrar. Quienes lograban vender más eran aquellos que ofrecían artículos relacionados con la lucha libre, sobre todo máscaras, pues los niños les

⁷ También conocida como Battle Royal, es una modalidad en la cual se enfrentan desde 4 luchadores y gana el último hombre o mujer en el ring, los luchadores pueden ser eliminados siendo lanzados por encima de la tercera cuerda o por rendición.

⁸ Mejor conocido como revelos australianos, en este se nombra capitán a alguno de los luchadores de ambos bandos, se gana venciendo a este o bien venciendo a los otros dos luchadores.

⁹ En ella se les permite casi todo a los luchadores excepto los golpes bajos, se permite hacer uso de objetos ajenos al ring, se gana por rendición o conteo de tres palmadas. (Trabajo de campo, 2017)

pedían a sus padres que se las compraran o los padres eran quienes ofrecían comprarle una máscara del luchador de su preferencia. Asimismo, hombres entre 18 y 25 años eran los que realizaban compras de máscaras para ellos.

Al estar la gente formada se comenzó a observar la llegada de los luchadores, inmediatamente se comenzaba a correr la voz, diciendo que alguno de los luchadores acababa de bajar de su carro y la gente comenzaba a correr, teniendo dos objetivos principales, el primero conseguir una foto con él o ella y el segundo conseguir su autógrafo. Cuando llegaba alguno de los luchadores exóticos eran los hombres quienes se acercaban a pedirles una foto ellos mismos o quienes los acompañaban e incluso los desconocidos que rodeaban al luchador comenzaban a gritar que este les diera “*un beso*”. Por su parte, el luchador “le seguía la corriente” a la gente y hacia parecer que les iba a dar un beso. Desde este momento la gente comenzaba a tener comportamientos no condicionados a cómo los vieran los demás. Por otra parte, aun estando formadas un grupo de cinco amigas que se encontraban hablando le decían a una de ellas que no se fuera a cohibir, que si habían acudido a las luchas “era para gritar”.

La entrada al inmueble se permitió a las 7:45 pm. En ese momento la ansiedad y emoción de la gente era más evidente. Para el acceso se le dio prioridad a la gente que adquirió boleto para la zona vip y, posteriormente, a la zona preferente y general. A la gente que asistió a las zonas vip y preferente se le otorgó un lugar y para quienes adquirieron un boleto en zona general se les permitía escoger el lugar donde se creyera que se iba a ver mejor. Al llegar la gente a su asiento, se les notaba un poco impacientes, pues ya deseaban que la función comenzara. Al ver que esto no pasaba, algunos comenzaron a gritar y a chiflar, con el fin de presionar para que ya anunciaran la primer llamada. Mientras tanto, algunos niños que tenían su lugar en la zona general se colocaron en la parte de atrás de las últimas sillas y estaban jugando a luchar. Entre tanto, seguían entrando algunos luchadores rumbo a la zona de vestidores, así como el referee “*Piero*”. La gente, al verlos, corría para tomarse una foto o, aquellos que se encontraban sentados en

las orillas de las filas del pasillo (por el cual tenían que pasar), sólo esperaban que llegara a su lugar para poderse tomar una foto o pedir un autógrafo.

Durante.

Una de las características fundamentales para cualquier función de lucha libre es que el cambio de comportamiento del público va a depender de qué tan lejos se encuentre del ring: a mayor cercanía, los cambios serán más evidentes y se presentaran más rápido. Al encontrarse a unos cuantos metros del ring, los individuos tienden a interactuar más rápido con los gladiadores o el referee.

La función que aquí se describe constó de cinco luchas, siendo la primera de estas la que protagonizaron dos luchadores locales, *Estrella 2000 vs Bumerang*. Esta fue una lucha introductoria para los asistentes, la cual se encargaría de introducirlos a un ambiente catártico. Desde este enfrentamiento el cambio de comportamiento fue evidente: los gritos, chillidos y risas habían aumentado en algunos, pero en otros aún era recatado, sobre todo las mujeres volteaban a su alrededor para ver si alguien las veía mal por gritar. Asimismo, los niños cada que decían alguna grosería o gritaban se reían avergonzados.

Los luchadores mini, encargados del segundo enfrentamiento, fueron *Lanzelot, Dinastía (técnicos) vs Mini Histeria y Mini Psicosis (rudos)*. Al ser anunciados, la gente, sobre todo los niños, se emocionaron más, y durante las tres caídas apoyaron a los rudos, aclamando cada actitud que rompiera las reglas. Incluso, en este punto había quienes aconsejaban a los luchadores que les pegaran más fuerte o que les hicieran algún tipo de llave o les dieran cierto tipo de golpe a sus oponentes. Al declarar ganador al bando técnico el público ya se encontraba dividido: unos abucheaban mientras que otros generaban aplausos y gritos de apoyo. El grito que se escuchaba más era ¡si se pudo!.

El tercer enfrentamiento fue el que levantó a toda la clase de público, desde el más pequeño hasta el más grande. Se trataba de una lucha especial llamada

“*Royal Rumble*” donde participaron cuatro luchadoras *Faby Apache*, *Mary Apache*, *Ayako Hamada*, *Goya Kong* y cuatro luchadores exóticos, *Pimpinela Escarlata*, *Mamba*, *Polvo de Estrellas* y *Estrella Divina*. Cuando fueron anunciadas cada una de las luchadoras los hombres chiflaban y lanzaban uno que otro piropo; algunos gritaban que no podían decir nada porque iban con sus mujeres, pero terminaban haciendo algún acto de los antes mencionados y ninguna de las mujeres se molestaba, sino todo lo contrario gritaban más para apoyarlas. Pero el momento en el que se descontroló todo fue cuando se anunció a los luchadores exóticos. Es importante destacar que las canciones con las que estos son anunciados provocan que la gente se anime, ya que el público reconocía a los luchadores por la canción con la que eran presentados. Además de esto, la actitud con la que salen es muy alegre, lo cual provoca que se le contagie a la gente, cabe resaltar que cuando fue anunciado *Pimpinela Escarlata* fue cuando la gente gritó más e incluso comenzó a bailar y sobre todo se escuchaban los chiflidos de los hombres.

Cuando la lucha comenzó se anunció que saldría una ganadora quien se llevaría la Copa Apachemania. Las más apoyadas eran *Faby A.* y *Pimpinela E.*, por lo cual cuando les pegaban o les hacían una mala jugada la gente comenzaba a gritarle groserías a quien se estuviera enfrentando a ellas. Se escuchaba decir: “que pendeja eres”, “mi vieja pega más fuerte”, “chinga tu madre, pinche vieja puta” entre otras, asimismo mostraban su enfado contra el referee *Piero*, pues éste se encontraba apoyando a quien golpeará a *Faby A.* En este momento un hombre que se encontraba en zona general le gritó a *Piero* que su mamá era hombre a lo que él respondió que su mamá de éste también y que se callara. El individuo sorprendido comenzó a decirle a su acompañante que si lo había escuchado y ambos se reían.

Por otra parte, en los momentos en los que se enfrentaron *Pimpinela* y *Mamba* la gente le gritaba al segundo de estos que, si quería que lo volviera a pelar, pues previamente *Pimpi* (como la gente le gritaba) le había ganado en un

enfrentamiento “*cabellera vs cabellera*”.¹⁰ Asimismo, cuando *Mamba* se encontraba enfrentándose a alguien más la gente gritaba “¡cuidado ahí va *Pimpi*!”. Finalmente, después de ir descartando a cada uno de los luchadores (as) los finalistas terminaron siendo *Pimpinela* y *Faby*, resultando ganadora *Faby Apache*.

Aunque había muchos que no estaban de acuerdo con el resultado, terminaron aplaudiendo el triunfo. Posteriormente se pidió guardar un minuto de silencio en honor al luchador *Gran Apache*, el cual se respetó y, al finalizar, las luchadoras *Ayako Hamada* y *Goya Kong* subieron de nuevo al ring mencionando que eso había sido trampa lo cual enojó al público, mismo que empezó a abuchearlas y a “*mentarles la madre*”; sin embargo, cuando se anunció que regresarían a Toluca a enfrentarse de nuevo la gente comenzó a gritar emocionados y les gritaban a las hermanas *Apache* que “*les rompieran la madre*”. Es importante resaltar que durante toda este enfrentamiento los luchadores siempre intentaron mantener cierta comunicación entre ellos y el público.

La lucha semiestelar fue de tercias, protagonizada por La Parka, Drago y Australian Suicide (técnicos) vs Murder Clown, Monsther Clown y Dave The Clown (rudos). En este enfrentamiento la gente mantuvo un poco la actitud que tenía en la lucha pasada, es decir, estuvo gritando, chiflando y se encontraba de pie, pero en varios momentos la gente sólo se encontraba mirando la lucha sentados. El apoyo del público fue para el bando técnico, mientras los rudos, junto con el referee, recibían las mentadas de madre y todos los insultos, siendo “el bien” el que triunfó en esta lucha.

Finalmente, la lucha estelar llamada “lucha callejera”, protagonizada por *Pagano*, *Psycho Clown* y *Joe Líder*. Este fue un enfrentamiento plenamente rudo, en el que el público pudo observar que los luchadores usaran botes y sillas, entre otros instrumentos, para ganar los \$50,000 que estaban en disputa. En esta lucha el público se mantuvo todo el tiempo de pie y, aunque *Pagano* y *Joe Líder* tenían el apoyo de cierta parte del público, a quien apoyaban los asistentes en su mayoría

¹⁰ En este tipo de enfrentamiento los luchadores apuestan sus cabelleras, se gana rindiendo o conteo de las tres palmadas. (Trabajo de campo, 2017)

era a *Psycho Clown*. Sobre todo, los niños eran quienes, con sus máscaras y posters del luchador en mano o en su caso puestas, gritaban cosas como “rómpele su madre, *Psycho*”, “tú puedes, *Psycho*” y, sobre todo, gritaban su nombre para mostrarle su apoyo, ya que actualmente es el luchador con más popularidad en la empresa de lucha AAA. Al final éste fue declarado ganador, por lo que el público, sobre todo los niños, no tardaron en mostrar sus gritos de emoción. A pesar de alegrarse por el triunfo de *Psycho*, hubo algunos adultos - más hombres que mujeres- quienes mencionaban estar decepcionados, pues esperaban más de esta última lucha.

Observaciones extra.

- Los cambios de comportamiento dependían mucho del lugar donde el asistente se encontrará sentado.
- El enfrentamiento entre luchadores exóticos resaltó más el comportamiento catártico en hombres, mujeres y niños. Algunas mujeres, al ver cómo las luchadoras golpeaban o les realizaban llaves a sus contrincantes, comenzaban a gritar “así le voy a pegar a mi viejo” y por su parte los hombres gritaban que “así me pegaban”.
- A diferencia de otras funciones a las que se había asistido previamente en el mismo espacio, no hubo tanta asistencia, lo cual producía menos ruido y por lo tanto menos desorden.
- En las gradas se encontraban unos padres de familia sentados con sus hijos: una niña de 7 años y un niño de 9, aproximadamente. Desde la segunda lucha el niño empezó a gritar “pégale más fuerte, puto, chinga tu madre, eres un pendejo”, entre otras cosas; la niña fue presentando más cambios en su comportamiento en la tercera lucha. Sin embargo, sus palabras eran más inocentes: al principio decía cosas como “eres un tonto, estás bien idiota, pégale en los *kiwis*”;¹¹ conforme fueron avanzando los enfrentamientos se animaba a decir las mismas palabras que su hermano.

¹¹ Testículos.

Al ver esto, su madre les decía que “no fueran tan groseros” (pero trataba de contener un poco más a la niña). El papá sólo se reía.

Después.

La función terminó alrededor de las 11:45 pm. Un 70% del público salió inmediatamente del establecimiento, amontonándose en la puerta; el otro 30% esperó para poder salir sin encontrarse con el tumulto. Ya afuera, la mayoría de las personas se acercaban a los puestos que vendían accesorios de lucha libre y compraban en su mayoría camisas con imágenes o frases de luchadores estampadas. Otro buen número de gente se acercaba a los puestos de comida, ya con hambre y sed pues en la función habían desatado la mayoría de sus energías. Unos cuantos más se iban a sus automóviles para retirarse, mientras que otros buscaban o llamaban a algún servicio de taxi para poder irse. En el caso de algunos adolescentes se encontraban esperando a que fuera algún familiar para recogerlos.

Respecto a lo escuchado entre quienes se retiraban (algunos con claro agotamiento y otros muy sonrientes) hubo comentarios de decepción, como el que esperaban “que se pusieran más buenas” (las luchas).

3.2.2 24 de julio del 2017.

Esta función fue protagonizada por luchadores locales, como parte de la organización de la fiesta patronal dedicada a la “*Virgen del Carmen*”, razón por la cual fue gratuita y se llevó a cabo en la Plaza Ángel María Garibay, ubicada en el centro histórico de la ciudad de Toluca, Estado de México. En la función se llevaron a cabo cuatro luchas.

Antes.

Previo a que empezara, la gente ya comenzaba a acercarse, No fue necesario que se usara la bocina: el anunciador no había dicho nada y ya la gente se acercaba “para ver las luchas”. El ring se podía observar desde lejos, así que poco a poco iba empezando a llegar más gente, la cual se mostraba deseosa porque ya

empezara la función. Sólo algunos que veían que no empezaban a luchar se retiraban; sin embargo, al empezar regresaron.

Asimismo, había aproximadamente treinta individuos que susurraban preguntando a qué hora comenzarían a luchar. En cuanto el anunciador dio la primera llamada, la gente comenzó a acercarse más al ring y minutos antes de comenzar la función ya se encontraban alrededor de setenta personas, mujeres, hombres y un buen una docena de niños y adolescentes.

Durante.

Al comenzar la primera lucha (protagonizada por el técnico Casanova *Boy* y el rudo *Guerrillero*), el cambio de comportamiento entre los asistentes fue evidente, sobre todo de los niños, que no se intimidaron por ningún motivo y comenzaron a mentarle la madre a los luchadores. Les gritaban “son unos pendejos, son bien putos, váyanse a la chingada”, entre otras cosas. Tal actitud empezó a llamar la atención de los adultos, quienes se reían sobre todo de lo que hacían y decían cinco niños (cuatro niños entre 6 y 10 años y que parecía la mayor de todos). Nadie les llamaba la atención a los niños, pues habían acudido solos (sus padres eran los comerciantes de la feria que se encontraba en la Plaza España o en los alrededores de la Plaza Ángel María Garibay, como parte de la feria). Esta primera lucha fue esencial para comenzar a alterar al público, ya que el bando ganador fue el rudo, con lo cual las mentadas de madre hacia el referee *Culeco* comenzaron.

El segundo enfrentamiento fue nombrado “Revelos de Locura” y fue protagonizado por Dama divina y Streyker (técnicos) vs Sexy Angelical y Dragón de Fuego (rudos). Antes de que ésta empezara, la gente comenzaba a retirarse, pero también más gente se acercaba a ver qué era lo que se estaba llevando a cabo. Ya para cuando la lucha estaba desarrollándose el público aumentó, hasta sumar unos ciento veinte asistentes. En cuanto los luchadores del bando rudo fueron anunciados, los niños comenzaron a gritar mostrándoles su apoyo; y, al salir los técnicos, los mismos infantes comenzaron a abuchearlos y a gritarles “mejor

bájense porque los rudos les van a romper la madre” o “los rudos son los mejores”. A lo largo de las tres caídas el apoyo de los niños comenzaba a dividirse y sus insultos eran parejos; ya no sólo eran mentadas de madre o groserías ahora también se metían con el aspecto físico de los luchadores. Por ejemplo, a una de las luchadoras que llevaba suelto su cabello y tenía chinos le gritaban “tienes cabello se sopa maruchan”, asimismo los hombres (entre 30-50 años) que se encontraban ahí gritaban “¿quieres que mi mujer se suba al ring a romperle la madre?” o a los luchadores les gritaban “mi vieja pegaba más fuerte”.

Volviendo a la descripción del comportamiento de los niños, en cuanto alguno de los luchadores respondía sus insultos estos le decían “Yo le dije al otro, no a ti”, por ejemplo, cuando la niña que previamente se destacó, decía a Dragón de Fuego “eres un puto” a lo que él respondía “¿Quién, yo? la niña le decía “no el otro”. Cabe recalcar que cuando esto sucedía era cuando los luchadores se encontraban abajo del ring por lo que esto era dicho frente a frente. Finalmente, el bando técnico fue el ganador y el público se encontraba dividido mientras unos festejaban y el resto abucheaba la victoria. Finalmente, lo destacable de esta lucha fue que la interacción al principio entre los luchadores y el público fue muy poca, a pesar de que en cada una de las caídas la interacción iba aumentando no sólo entre estos dos sino también entre el público y el referee.

Al llegar la lucha semi final, en la que se enfrentaron *Sangre Felina y Rencor Negro Jr.* (rudos) vs *Guerrero Pantera 1 y Guerrero Pantera 2* (técnicos), desde que comenzó la interacción fue inmediata entre los luchadores y el público. Conforme iban avanzando las caídas, el público -y en específico los niños- comenzaban a mostrarse más alterados, ya que gritaban cada vez más groserías e insultos y también hacían señas con las manos notándose entusiasmados, tanto que poco a poco se iban acercando más al ring. A la par le gritaban al referee *Culeco*, ya que éste se encontraba ayudando al bando rudo, a quien le gritaban cosas como “culero, estas ciego”, y cuando se quedaba hablando con los luchadores rudos les gritaban que “ya bésense”. En esta lucha se comenzó a notar más el apoyo hacia el bando técnico, y debe resaltarse un detalle: otros niños, que

se encontraban en un rango de edad de 3 a 4 años, y a pesar de que se notaba que aún no hablaban bien, trataban de imitar el comportamiento de los niños mayores a quien ahora acompañaban. Al concluir este enfrentamiento, los técnicos fueron los que triunfaron y esta ocasión todo el público festejaba el que hubieran ganado.

En cuanto a la lucha estelar, fue protagonizada por *Rey piscis*, *Bumerang*, *El Bárbaro*, *Super Croc* (técnicos) y *Fuego Jr.*, *Resplandor Jr.*, *Hombre sin Rostro* y *The Monster* (rudos). En este enfrentamiento, aproximadamente el 85% de la gente apoyaba a los técnicos y el 15% restante a los rudos. La cantidad de público que admiraba la función seguía siendo la misma que en las dos últimas luchas. Y los luchadores, desde que fueron anunciados y conforme fueron saliendo, cada uno comenzó a tener contacto con la gente: los técnicos salían gritando su nombre o “arriba los técnicos”, mientras que los rudos salían a mentar madres y decían otro tipo de cosas como “qué paso bola de pendejos” o “pinches choriceros”.

Al estar todos los luchadores arriba del ring, los técnicos empezaron a provocar al público para que insultaran a los rudos, en específico a *Monster* y a *Resplandor Jr.* Incitaban a gritarle al primero *Yuri* o *Amanda Miguel* (buscando equiparlos con las mujeres cantantes cuyo cabello es muy exuberante); en cuanto al segundo de estos le gritaban que era *Gloria Trevi*. A los gritos los rudos respondían diciendo a la gente: “cállense bola de choriceros, ni para pagar un boleto tienen por eso están aquí”. En conjunto, todos los luchadores rudos trataban de hacer que la gente los apoyara, pero el público se negaba y lo único que recibían eran insultos. Al ver esto, comenzaban a devolver los insultos a la gente, diciéndoles cosas como: “pinche pueblo choricero”, “pinche gente fea”, “pinches viejas locas”. Asimismo, hacían referencia a que todas las mujeres que los llegaban a insultar iban drogadas; y en cuanto al público infantil les decían “cállate mocoso” o hacían referencia a que *sus padres eran unos pobretones pues ellos estaban muy flacos y sin chiste*, esto lo decían cada que alguno de los niños les decía gordos.

Conforme fueron avanzando las caídas de esta lucha, el público en su totalidad se iba descontrolando cada vez más; se notaba inmediatamente que las risas,

chiflidos, insultos, abucheos y gritos de apoyo habían aumentado en comparación a los enfrentamientos pasados, incluso la niña de quien ya se hicieron comentarios se encontraba corriendo alrededor del ring gritando y riéndose cada que uno de los luchadores interactuaba con ella. Finalmente, la lucha fue ganada por los técnicos lo cual fue festejado por todo el público.

Observaciones extra.

- Cuando los luchadores técnicos caían del ring, los niños corrían hasta donde estuvieran tirados para ayudarles a levantarse, y cuando los rudos eran los que caían lo que hacían era gritarles que “por tontos o pendejos” se habían caído. Incluso se les ponían frente a frente, intentando retarlos, pero ya que veían que éste les respondía, caminaban hacia otro lado.
- A la gente le importaba muy poco el que tuvieran que dejar un espacio entre la primera fila y el ring, lo que buscaban era estar lo más cerca posible de éste.
- Cuando algún padre cargaba a sus hijos en los hombros para que viera mejor, ya que no habían alcanzado un lugar donde todo se pudiera ver perfectamente, quien se encontraba atrás comenzaba a gritar que lo bajara pues lo les permitía ver, y la respuesta era tolerar por un rato que les estuvieran gritando (dependiendo de qué tan entretenidos estaban en la lucha) pero finalmente se retiraban.

Después.

Al concluir la función, todos los niños corrieron para rodear a los luchadores y poder tomarse una foto con ellos, quienes iban acompañados por sus padres les decían *córrele* y comenzaban a empujar a la gente para abrir camino y poder llegar a los luchadores. Otra parte de los niños corrió a subirse al ring, sin embargo, comenzaron a ser bajados por algunos trabajadores para poder desmontarlo. En menos de treinta minutos el ring ya se había desarmado.

Al mismo tiempo varias mujeres entre 30-50 años se unían al tumulto que quería tomarse fotos con los luchadores, la mayoría de éstas se empujaba para llegar a

“El Bárbaro”, quien por su físico llamaba mucho la atención de todas las mujeres, incluso algunas decían: “este si es hombre y no el que traigo o el que dejé en casa”. Al llegar con él lo abrazaban para tomarse la foto y finalizaban riéndose y susurrando “sí está bien bueno” o “está bien guapo”.

Finalmente, los luchadores se comenzaron a gritar entre ellos y diciendo que no iban a llegar por lo que se supuso que se tenían que ir a algún otro lugar donde presentarían otra función, y comenzaron a meterse a un vestidor armado con lonas y palos de metal, mientras que la gente poco a poco se desvanecía, algunos se iban para el lado de la feria mientras que otros se dirigían a los alrededores de la Plaza Ángel María Garibay.

3.2.3 27 de mayo del 2018.

La función organizada por la ULPEM (Unión de Luchadores Profesionales del Estado de México) se llevó a cabo en el gimnasio *Halcón Galáctico*, ubicado en General Alberto Violante Pérez 114, colonia Moderna de la Cruz, y fueron presentadas cuatro luchas, las cuales en su mayoría fueron protagonizadas por luchadores locales.

Antes.

Al llegar al establecimiento había aproximadamente veinte personas, dentro de las cuales se encontraban los organizadores, algunos luchadores y en cuanto al público lo que más había eran mujeres y niños. Sin embargo, al haber llegado media hora antes de que empezara la función se pudo ir observando cómo el espacio se iba llenando poco a poco. En la entrada al lugar había dos hombres encargados de cobrar la entrada y otorgar el boleto.

Al llegar la hora en la que se había dicho que la función empezaría, se encontraban aproximadamente ochenta personas, de las cuales el 60% eran mujeres, el 25 % hombres y el 15% niños. Pasaban los minutos y el público cada vez se desesperaba más; en un punto comenzaron a chiflar y a gritar para que ya anunciaran, “aunque sea la primera llamada”. El tiempo pasaba y cada que se anunciaba alguna de las tres llamadas que se dan en cualquier función, la gente

se le notaba un tanto incomoda y aún más desesperada; sin embargo, cuando veían entrar a algún luchador les gritaban para que saludaran al público, pero también sobre todo las mujeres les decían “*Salúdame... Pero a tu chingada madre*”. Desde ese momento los insultos comenzaron y, finalmente, después de media hora aproximadamente, se anunció a los primeros luchadores y el cambio de comportamiento fue evidente pues se les quitó la actitud desesperada y comenzaron a portarse más relajados.

Durante.

El primer enfrentamiento fue entre *Príncipe Coba y Flama de Plata (técnicos) vs Clarinete y Dragón Muerte (rudos)*. Cuando los técnicos salieron de los vestidores las mujeres comenzaron a gritar junto con el resto del público, mostrándose a favor de estos, mientras que al salir los rudos estos comenzaron a ser abucheados por todos, solo había unas diez personas que los apoyaban. Al subir al ring los luchadores comenzaron a interactuar con el público, pidiendo que gritaran mostrándose a favor de los técnicos o rudos o gritando su nombre para mostrar qué luchador tenía más el apoyo que su contrincante. *Fama de Plata* recibía mucho apoyo de las mujeres, quienes proferían piropos y chiflidos: algunas gritaban “solo vine a verte a ti”.

Ya entrados en cada una de las caídas el público comenzaba a mostrar más su apoyo a los técnicos, diciendo que “los rudos no son más que unos pendejos”. En el caso de las mujeres, mostraban su enojo gritando: “déjenlos, dejen de ser unos montoneros y tu referee deja de hacerte pendejo y el ciego”. Asimismo, gritaban: “ahorita que se recuperen les van a dar en su madre por pendejos”. Mientras iban ganando el combate los rudos, el público comenzaba a gritar cada vez más, buscando denigrarlos, ya fuera por su físico o por su manera de luchar e incluso insultando o haciendo referencia a la madre de alguno de los luchadores rudos y al referee *Coralillo*. El enfrentamiento fue ganado por los rudos y, en cuanto el referee levantó las manos de éstos para decretar su triunfo, las mentadas de madre por parte de todo el público comenzaron a escucharse, pero sobre todo las

mujeres comenzaron a insultar y a decir que “los tres son novios, pinche trio de putos, quienes ganaron fueron los técnicos”.

Posteriormente el segundo enfrentamiento fue entre *Delfín Dorado y Konnin* (técnicos) vs *Halcón Sagrado y Caballero Negro* (rudos). Cuando fue presentado Konnin recibió muchos gritos y más cuando se subió al ring, mientras que Halcón Sagrado recibió unos cuantos gritos de apoyo los cuales se silenciaron en el momento en que éste se dirigió al público diciendo: “Aplaudan pinches acarreados” a lo que la gente respondió con insultos como “Chinga tu madre” y comenzó a gritar apoyando a los técnicos. En cuanto éstos golpeaban o le hacían alguna llave a cualquiera de los rudos, las mujeres gritaban cosas como: “otro que ese no le dolió, se está riendo, rómpete su madre”. Cuando comenzó la segunda caída los rudos empezaron a interactuar específicamente con una señora quien es conocida en el Halcón Galáctico como “Mamá Lucha o Doña Lucha”; *Halcón Sagrado y Caballero Negro*, comenzaron a gritarle al encargado de la puerta “Ya saca a tu mama”, a lo que Mamá Lucha respondió: “sácate tú, pendejo”. Fue así como se empezó un dialogo pequeño: el *Halcón Sagrado* respondió “enséñese a respetar señora” y la respuesta fue “tu cállate, pendejo”. Finalmente, el luchador respondió “le hablan allá afuera”, posteriormente siguió el enfrentamiento entre rudos y técnicos.

Al finalizar la segunda caída *Halcón Sagrado* retó a *Mamá Lucha* a subir al ring; al principio la señora no se veía que tuviera ganas de subir, pero *Halcón Sagrado* siguió insistiendo hasta que logró desesperarla y su respuesta fue subirse al ring. Al momento que lo hizo, las mujeres dieron un grito no sólo el apoyo sino también de reconocimiento al valor. Los hombres comenzaron a gritar: “ya rómpete su madre, Mamá Lucha”. Arriba del ring la señora comenzó a corretear a *Halcón Sagrado* y el público gritaba: “tiene miedo, pinche maricón”, “¿no qué muy chingón?”, “chinga tu madre, puto”. Mientras, Mamá Lucha recibía gritos de apoyo, la respuesta de Halcón ante esto fue decir “ya bájese señora” mientras que Mamá lucha sólo dijo: “para que veas que no te tengo miedo, puto” y se bajó del ring. El enfrentamiento fue ganado por los rudos, ocasionando que el público comenzara a

alterarse cada vez más. Los rudos se bajaron del ring mentando madres, mientras que las señoras les respondían “la tuya, pendejo”. A diferencia del primer enfrentamiento, al final de éste la gente se acercó a los luchadores para pedirles que les permitieran tomarse una foto con ellos.

La lucha semiestelar fue protagonizada por cuatro luchadores rudos, quienes formaron dúos: *Dogman* y *Matanza* vs *Nucleón* y *Arleking*. Cuando fueron presentados *Matanza* y *Dogman*, los gritos de apoyo fueron para ambos; sin embargo, hubo una diferencia, ya que al segundo de ellos las mujeres comenzaron a gritarle cosas como “papacito, chiquitito, quiero papacito, estas bien buenote *Dogman*, mira nada más que piernas”. Al salir *Arleking* las mujeres explotaron, demostrando en sus gritos que el apoyo que recibía era mayor al del dúo anterior. Una señora, de aproximadamente 45 años, le gritó “papuchis”, misma que anteriormente le había gritado a *Dogman* unos cuantos piropos, quien al notar que a *Arleking* le habían gritado algo similar a él les dijo “cállense pinches *paleras*¹²” y las mujeres comenzaron a insultarlo y algunas le decían “no te pongas celoso también estás buenote”. Cuando se anunció a *Nucleón*, éste recibió muchos gritos de apoyo. Inmediatamente al empezar el enfrentamiento *Dogman* comenzó a discutir con las mujeres y a decirles “cállense, pinches viejas locas” a lo que ellas respondían “tu cállate, puto”.

Al notar *Dogman* y *Matanza* que el apoyo se concentraba más en sus contrincantes, comenzaron a insultar tanto al público como a quienes se enfrentaban: el primero de ellos hacia uso de palabras y lenguaje corporal, mientras que el segundo sólo interactuaba a base de señas, ya que su personaje se caracteriza por no hablar. Cuando comenzó la segunda caída, al estar luchando *Dogman* contra *Nucleón*, éste empezó a insultarlo diciendo “de los dos, yo soy el que tiene más huevos” y hacia señas de que su pene estaba mucho más grande, incluso mencionó: “lo traigo enredado, esto no es panza lo traigo enredado por toda la cintura”. La reacción del público fue reírse y una mujer de aproximadamente 30 años grito “ni siquiera tienes”. Por otra parte, en cada una de

¹² Se les conoce a los individuos que un luchador lleva para apoyarlo sin importar que gane o pierda. (Trabajo de campo 2018.)

las tres caídas el referee *Coralillo* tardaba un poco en contar para declarar a algún dúo ganador, por lo que el público comenzó a gritarle “*cuéntale, pendejo*”, o “*cuéntale rápido*”. Al ver la insistencia de *Dogman* al decirle de cosas a las mujeres, éstas no dejaban de gritarle cosas como “eres un puto, vete a chillar pinche perro maricón”, mientras que al referee le gritaban “*Coralillo salúdame... Pero a tu madre*”.

Los gritos hacia *Dogman* cuando iba perdiendo eran los que más retumbaban en los oídos de todo el público, le decían “no que muy chingón, pinche perro”, “pinche perro callejero”, “pinche perro pulgoso”, “mátalo, *Nucleón*”, “rómpele la pinche pata, yo la pago”, “*Dogman... chingas a tu madre*”. En este momento *Dogman* le respondió a una chica diciéndole “¿con esa boquita besas a tu mamá?” y ella le respondió “a huevo, puto”.

Este fue el enfrentamiento que tuvo más duración de las tres luchas que ya habían transcurrido en la función. Para este momento, la gente pasaba por un momento de catarsis, sobre todo las mujeres; con *Dogman* era con quien más mantenían una comunicación. En la tercera caída, cuando *Dogman* le dio un garrotazo a *Nucleón*, *Mamá Lucha* gritó: “pegas como vieja”, y éste respondió “así le voy a dar una pinche nalgadota”, a lo que ella dijo: “así te voy a dar una yo a ti, pendejo” y una adolescente que estaba sentada al lado de *Mamá Lucha* gritó: “a ver si así le crecen al pendejo” por lo que todo el público comenzó a reírse y a burlarse de *Dogman*. Al finalizar las tres caídas, los ganadores fueron *Arleking* y *Nucleón*, *Dogman* se negaba a aceptar su triunfo por lo que comenzó a insultar a *Nucleón* y una mujer de unos 25 años le grito “ya, perro, ya te rompió tu madre”; sin embargo, *Dogman* retó a *Nucleón*, mencionándole que a pesar de que sabía que *Nucleón* tenía más trayectoria y era considerado un maestro él no le tenía miedo y lo retaba a una lucha “máscara vs cabellera” a lo que *Nucleón* le respondió “eres un pinche escuincle pero con gusto acepto para romperle tu madre”, por lo que el público se alteró más, y se emocionaba de saber que este mano a mano se haría realidad, pues entre estos luchadores ya se tenía cierta rivalidad desde hace tiempo.

Para concluir, la última lucha fue protagonizada por los *Hermanos Muerte 1 y 2*, quienes venían de Naucalpan, y *Síndrome (rudos) vs Estrella 2000, Bumerang y Fuego Jr. (técnicos)*. Al comenzar el enfrentamiento, el apoyo de la mayoría del público estaba dirigido al bando técnico. Al notar que el apoyo a los rudos era muy poco, los hermanos muerte se bajaron del ring diciendo “aquí no lucharemos y menos con ese tipo de público”. Uno de ellos agregó: “saquen a todas esas viejas gritonas y borrachas” y una de ellas respondió “tu cállate, pendejo”. Los hermanos muerte pidieron un micrófono para que se escuchara lo que estaban diciendo; sin embargo, el público no paraba de gritar por lo que aunque tuvieran el micrófono no podían hablar o no se entendía lo que decían por lo que uno de ellos dijo: “si tienen un poco de educación cállense y déjenme hablar”, asimismo a propósito se equivocó y dijo “venimos a la arena Ecatepec” a lo que la gente respondió gritando “Toluca” repetidas veces y el luchador respondió diciendo “Ecatepec, Pachuca, Toluca son la misma clase de pendejos” posteriormente la gente comenzó a abuchearlo, el mencionó nuevamente que “no lucharemos si no respetan”. Uno de los técnicos dijo: “gracias a que vinieron aquí y a toda la gente que está, ustedes van a comer durante todo un mes”.

En la primer caída, mientras a los rudos la gente les mentaban la madre, a los técnicos los alababan y echaban todas las porras posibles. Sin embargo, desde antes que sucediera la primera caída las cosas se comenzaron a descontrolar un poco, ya que los luchadores no sólo se pusieron a luchar abajo del ring, sino que uno de los rudos tomó un botella de agua que era de alguien del público y comenzó a mojar no solo al luchador sino también a la gente más cercana por lo que un hombre al que mojó grito “mejor aviéntame una hermana”.

Conforme fue avanzando la lucha, tanto el público como los luchadores comenzaron a aventarse ya no solo agua sino cerveza o refresco, conforme avanzaba el enfrentamiento se bajaban cada vez más del ring a luchar, lo cual provocó que tres o cuatro señoras decidieran salirse del gimnasio, ya que en algunas ocasiones los luchadores les habían caído encima, al llevar a varios niños pequeños se supuso que para salvaguardar a sus hijos su mejor opción fue salirse

de la función. Cuando llegó la tercera caída los ánimos del público se encontraban realmente extasiados y en cada uno de sus gestos y gritos lo demostraban. El enfrentamiento fue ganado por los técnicos, por lo que uno de los hermanos muerte se metió a los vestidores mentando madres, mientras que el otro se quedó tomándose fotos con el público.

Observaciones extra.

- Al ser un lugar en el que el individuo se encuentra muy cerca, tanto de la gente que está sentada alrededor, como del ring, la interacción tiende a ser mucha entre los asistentes, entre el público y los luchadores.
- El comportamiento de las mujeres comenzó a cambiar desde que la presentación de los primeros luchadores ya que antes de que sucediera esto, las mujeres se encontraban en calma hablando entre ellas o con los hombres o niños que las acompañaban, en su comportamiento o actitud de estas se notaban tranquilas y a pesar de las risas que ocurrían esporádicamente, estas no se encontraban gritando o insultando.
- En algunos momentos era el referee quien se encargaba de provocar que la gente gritara o se exaltara en ciertos momentos de la lucha.

Después.

Al terminar la función la gente se mostraba un poco exaltada; sin embargo, en su lenguaje ya se advertía más tranquilidad. La mayoría comenzó a hablar entre sí sobre el cómo habían vivido el último enfrentamiento, si los habían mojado con alguna de las sustancias que se aventaron o si algún luchador les había pegado en alguno de los momentos en los que se bajaron del ring a luchar.

Por otra parte, sus posturas corporales se mostraban un tanto decaídas, como si estuvieran cansados. Una parte importante es que todo el público mostró una gran catarsis durante toda la función lo que los llevo a desatar todas sus energías. Algunos de los niños que aún seguían presentes al final de la función subieron al ring y comenzaron a simular que estaban luchando, algunos de sus padres

comenzaban a llamarlos y a bajarlos de este para poder retirarse. Poco a poco se iba vaciando el lugar.

3.2.4 15 de julio del 2018.

Esta función fue organizada por la ULPEM (Asociación de Luchadores Profesionales del Estado de México) se llevó a cabo en el gimnasio *Halcón Galáctico*, ubicado en General Alberto Violante Pérez 114, colonia Moderna de la Cruz, y fueron presentadas cuatro luchas, entre ellas una lucha de apuesta “máscara vs cabellera”.

Antes.

La función comenzaba a las 5:30 pm, pero la mayoría del público ya se encontraba ahí entre las 5:00 pm y 5:15 pm. En la entrada al lugar había dos hombres encargados de cobrar la entrada y otorgar el boleto. El motivo por el que muchos habían llegado temprano era para poder ocupar un lugar de los que se encontraban hasta enfrente. Aproximadamente el 70% de los asientos ya se encontraban ocupados y, conforme pasaban los minutos, iban llegando más personas. Uno de los últimos grupos que llegó fue de aproximadamente quince personas, entre ellos mujeres, hombres y niños, este grupo entró con un bombo y gritando desde el momento en el que entraron al gimnasio.

Los asientos se llenaron completamente sumando unas ochenta personas, de las cuales el 70% eran mujeres, el 20 % hombres y el 10% niños. Al estar completamente lleno el gimnasio, los luchadores seguían llegando y algunos de ellos se dirigían hacia ciertos lugares, para saludar a alguna parte del público, mientras que otros pasaban directamente de la entrada a los vestidores. A ellos parte del público sólo les gritaban su nombre y les hacían señas saludándolos, pero a otros los recibían con mentadas de madre.

Al pasar el horario en el cual empezaban a luchar y al no haber anunciado ninguna de las tres llamadas que se dan previamente el público comenzó a chiflar y a gritar para meter presión, tanto al anunciador como a los luchadores. Asimismo, cuando los luchadores de la lucha estelar entraron al lugar, la gente

comenzó a gritar el nombre de cada uno de ellos, para demostrar desde el principio el apoyo que ambos tenían por parte del público.

Después de esperar durante media hora, aproximadamente, se anunciaron las llamadas, las cuales fueron aplaudidas por el público, e inmediatamente se dio inicio a la primera lucha.

Durante.

El primer enfrentamiento fue una lucha triangular a una sola caída, esta fue protagonizada por *Konnin* (técnico) vs *Dragón muerta* (rudo) vs *Clarinete* (rudo). Al iniciar el enfrentamiento los gladiadores comenzaron inmediatamente a buscar la interacción con el público, colocándose en alguna de las esquinas y pidiendo al público que gritaran sus nombres, con el fin de demostrar quién tenía más apoyo. Al enfrentarse ambos rudos contra *Konnin*, las mujeres que se encontraban apoyando a este gritaban cosas como “vamos, Konnin, sí se puede, Konnin”. En este momento un señor les gritó: “callen a la novia de Chucky”. Por otra parte, un niño de aproximadamente 8 años gritó: “chinga tu madre, Clarinete” lo que hizo que el público comenzara a reírse.

Conforme avanzaba la primera caída, el público se iba alterando cada vez un poco más y comenzaba a buscar las palabras para interactuar con los luchadores haciendo uso principalmente de insultos dedicados al físico de los mismos, para provocar una respuesta de estos. En un momento en que *Dragón Muerte* se lanzó para caer encima de *Konnin* una mujer de aproximadamente 35 años gritó “no estás tan ligerito, pinche aguacate, pinche gordo”. Por otra parte, el público que llevaba el bombo apoyaban a los rudos y para demostrar esto hacían uso del instrumento y decían “yo si le voy, le voy a los rudos”. Asimismo, cada que *Dragón Muerte* se enfrentaba a alguno de los técnicos, estos comenzaban a gritarle “ya mávalo pinche aguacate” y cada que éste le daba una patada, se lanzaba contra ellos o les daba un garrotazo comenzaban a decir “otro, otro/otra, otra”. En uno de estos momentos un señor de aproximadamente 38 años gritó “otra, otra... pero otra lucha, güey”.

Durante la mayor parte de la lucha el bando rudo fue el que más dominó; sin embargo, la gente no dejaba de gritar para demostrar su apoyo a *Konnin* y *mentarle la madre* tanto a *Dragón Muerte* como a *Clarinete*, y en cuanto el primero de estos comenzó a dominar en el enfrentamiento esta parte del público se exaltó inmediatamente y comenzó a gritar “párteles su madre, yo lo pago, no que no pinches rudos putos, ni entre dos pudieron, par de putos”. El triunfo fue para *Konnin*, rindiendo primero a *Clarinete* y posteriormente a *Dragón Muerte*. El resultado hizo que *Clarinete* tomara un micrófono al querer hablar este un grupo de mujeres le grito “chingas a tu madre” a lo que éste respondió “gracias” y posteriormente le dijo a *Konnin*: “pinche cara de Chucky, hazme caso, güey” y una mujer le grito “está más guapo que tu güey”; sin embargo, fue ignorada por *Clarinete* y siguió hablándole a *Konnin*, mencionándole “de que eres pendejo, eres pendejo, pero quiero un mano a mano contigo, güey”, a lo que el público comenzó a gritar: “rómpele su madre, Konnin”, “Estás bien pendejo, Clarinete”. Finalmente, *Clarinete* le quitó la máscara a *Konnin* y se la metió debajo de su pantalón en la parte de enfrente por lo que un grupo de mujeres le grito “para disimular lo que no tienes”; sin embargo, éste las ignoró y sólo se bajó del ring aventándole su máscara a *Konnin* y se metió a los vestidores, siendo insultado por el grupo de mujeres que apoyaban a *Konnin*.

El segundo enfrentamiento estuvo en manos de *Brown Panther* y *Guerrero Jaguar* (rudos) vs *Halcón Sagrado* y *Estrella 2000* (técnicos), en cuanto los rudos salieron comenzaron a interactuar con el público diciéndoles “ya llegó su padre”. En respuesta recibieron abucheos, en tanto que los técnicos eran recibidos con gritos de apoyo. Los rudos comenzaban a gritar a la gente “cállense, bola de acarreados, arriba los rudos”. Durante la primera caída, cuando luchaban *Guerrero Jaguar* y *Halcón Sagrado*, al ir ganando el segundo, *Guerrero* comenzó a decirle al referee *Sonrisas* “este cabrón viene drogado” y la gente comenzó a reírse de él y a gritarle “ya cállate y lucha”, mientras que el público que apoyaba a los rudos gritaban el nombre de alguno de los técnicos y agregaban “la porra te saluda” utilizando el bombo para hacer el sonido rítmico que se equipara a las palabras “chinga tu madre”.

La primer caída fue ganada por el bando técnico, lo que provocó que la gente que los apoyaba se exaltara y comenzara a gritar “ándenle, por pendejos”, mientras quienes estaban del lado de los rudos no dejaban de mentarle la madre a los técnicos y de usar el bombo para hacer más ruido y que de alguna forma ser escuchara más el apoyo de ellos hacia tal bando. Durante la segunda caída, al ir dominando los rudos, el público comenzó a gritarles “vamos, técnicos, sí se puede”. Asimismo, gritaban el nombre de alguno de los rudos y le decían: “salúdame... pero a tu chingada madre”; estos gritos eran opacados por el sonido del bombo y gritos de apoyo hacia los rudos. Esta caída fue ganada por el bando rudo, al final *Guerrero Jaguar* gritó: “y así le pego a mi vieja, cabrones” por lo que un grupo de mujeres le empezó a chiflar y a gritar “chingas a tu madre”.

Al iniciar la tercera caída comenzaron a luchar ambos rudos contra *Halcón Sagrado*, por lo que el público empezó a gritar “pinche referee, saca a uno, pendejo” y en cuanto a los rudos les gritaban “*uno solito no pueden cabrones*”, posteriormente, cuando *Halcón* se bajó del ring, eran los dos contra *Estrella 2000*. Después de varios golpes y llaves, éste se recuperó y, junto con *Halcón Sagrado*, comenzaron a dominar la lucha, lo cual hizo que la gente comenzara a gritar: “duro, duro, duro” e inmediatamente *Brown Panther* quería hacer creer al referee que *Halcón* había cometido faul, por lo que el público comenzó a decir que no le había hecho nada asimismo se escuchó un grito de una joven de 16 años aproximadamente la cual dijo “duro, mávalo, yo lo pago”. Al final esta caída fue ganada por los técnicos haciendo que ambos rudos se rindieran.

La lucha semifinal fue protagonizada por *Resplendor, Arleking Y Bumerang vs Fuego Jr., Cebra Jr. y Matanza*. Desde que inició la lucha el apoyo fue para los técnicos; al principio los gritos de las mujeres eran dirigidos a *Resplendor*, a quien le gritaban “vamos, suegro”. Por otra parte, antes de iniciar la lucha, los rudos comenzaron a discutir con el grupo de mujeres que apoyaban a los técnicos inmediatamente estos se bajaron del ring, lo cual fue aprovechado por los técnicos; que comenzaron a incitar al público para que les gritara a los rudos que eran unos miedosos: *Bumerang* dijo “y los rudos se van a...”, a lo que el público

respondió: “a chingar a su madre” y *Resplandor* respondió “¿a dónde?” obteniendo como respuesta “a chingar a su madre”. Posterior a ello los rudos se volvieron a subir y la lucha comenzó al enfrentarse *Cebra Jr.* y *Resplandor*. En este momento el público se encontraba dividido: quienes apoyaban a los técnicos gritaban apoyando a *Resplandor* y diciendo “cebra, cebra, cebra... chingas a tu madre”, mientras que quienes llevaban el bombo apoyaban a los rudos. Sin embargo, no gritaban mucho, ya que su sentir era expresando, usando como vía el instrumento. Esta primer caída fue ganada por los técnicos, lo cual hizo que el público se exaltara, parándose de sus asientos, gritando y aplaudiendo más.

Durante la segunda caída, todos los luchadores se subieron al ring, siendo los dominantes los rudos, lo cual provocó el enojo del público que apoyaba a los técnicos. Pero, cuando estos intentaron quitarles las máscaras, inmediatamente después de estos el público les empezó a gritar “ya pendejos, ya déjenlos”. Los rudos fueron los ganadores de la segunda caída y, al iniciar la tercera, seguían dominando; sin embargo, en ciertos momentos obtuvieron ayuda del referee, Coralillo, a quien el público empezó a mentarle la madre. *Cebra Jr.* grito “arriba los rudos”, a lo que una joven de aproximadamente 15 años respondió: “chingas a tu madre, puto gordo, bájate a la chingada, órale”. Inmediatamente éste fue hasta la esquina del ring frente a la cual estaba sentada la joven y le dijo “esto (se refería a la panza), haciendo ejercicio se me quita, a ti lo fea no, pinche escuincla pectorra”. Posterior a ello agarró a *Arleking* en esa esquina y comenzó a tratar de quitarle la máscara, razón por la cual una señora conocida como *Mamá Lucha* caminó hacia allá y le dijo “ya déjalo, cabrón” a lo que *Cebra Jr.* respondió: “¿que, es de tu familia o qué chingados?” y ella dijo “no, pero ya déjalo, cabrón” dándole un pequeño golpe en una de sus piernas. Cuando *Cebra* soltó a *Arleking* ésta le gritó: “pártele su madre, Arleking”.

Al tomar el dominio nuevamente los técnicos, el público comenzó a gritar “vamos muchachos, ya mátenlos, duro, duro, duro”. Por otra parte, al bajarse del ring y comenzar a luchar en el pasillo *Mamá Lucha* se paró de su lugar y corrió hacia donde estaban para comenzar una discusión con *Cebra Jr.* por lo que el público

comenzó a gritar “*Mamá lucha, Mamá lucha*”; al ver que el público se comenzó a alterar demasiado, el referee bajó del ring para hacer que los luchadores se subieran y siguieran la lucha sobre éste. Durante esta caída hubo un momento en el cual *Resplandor* le estaba aplicando una llave a *Cebra*, ante esto Fuego Jr. y el referee le preguntaban si se rendía manteniendo una breve conversación entre ellos decían no se rinde, razón por la cual *Cebra Jr.* le dijo a *Resplandor* “a ver espérame tantito” se paró y pateo a *Fuego Jr.* diciéndole “ayúdame, pendejo”. Inmediatamente después de esto se volvió a colocar en la posición en la que estaba y le dijo a *Resplandor* “síguele, cabrón”. El público sólo se ríe y varios hombres gritaron “ah, cómo eres pendejo, chinga tu madre, Fuego”. Posterior a esta llave siguieron otras; sin embargo, cada que un rudo era al que le aplicaban la llave otro se metía y pateaba a su contrincante y le aplicaba otra llave y lo mismo sucedía con los técnicos, hasta que *Arleking* y *Fuego Jr.* comenzaron a agarrarse a garrotazos y poco a poco se fueron metiendo todos los luchadores. Al estar distraído el referee, el luchador *Cebra* dio un golpe de *faul* a *Resplandor* ganando de esta manera. Esto provocó el enojo del público cuando los declararon ganadores gritando “pinches putos, culeros, chinguen a su madre”, ante esto *Resplandor* pidió un micrófono para decirle a *Cebra* que quería un mano a mano, inmediatamente el público grito “tiene miedo el puto” y *Cebra* respondió “estos pinches nopaleros no tienen para pagar un espectáculo así”. Entre insultos del público *Resplandor* tomó el micrófono y dijo: “estos, a quienes tu llamas nopaleros, te van a dar para tragar hoy y mañana”. Posteriormente se subió al ring para enfrentarse a *Resplandor* y cuando iba a iniciar el enfrentamiento este último se bajó corriendo del ring y le dijo “chingas a tu madre” por lo cual el público comenzó a gritarle “miedo, miedo, miedo...” y finalmente *Cebra* se detuvo antes de entrar a los vestidores para decir “cuando tengan para pagar un boleto de más de cien pesos yo regreso a partirle la madre a ese” finalmente al quedar los tres técnicos sobre el ring gritaron “*arriba los técnicos*” recibiendo gritos y chiflidos de apoyo del público.

El último enfrentamiento se tituló el *Juicio Final*, y se trató de una lucha de apuesta que sería *máscara vs cabellera* protagonizada por *Dogman* y *Nucleón*. Al salir el

primero, inmediatamente fue abucheado y le comenzaron a gritar “pinche puto, chingas a tu madre”; en cuanto a *Nucleón*, la mayoría del público lo apoyaba; sin embargo, cuando inició la lucha el que dominaba sobre el ring era *Dogman* y en cuanto el público vio que éste le rompió la máscara y provocó que sangrara *Nucleón* comenzaron a gritar “vamos, Nucleón, tú puedes”; sin embargo, llegó el momento en el que los gritos del público que apoyaba a *Dogman* comenzaron a dominar lo que se escuchaba en el gimnasio gritándole “duro, duro, duro... pártelo su madre Dogman”. El ganador de la primer caída fue *Dogman* e inmediatamente entre el público se empezó a gritar el nombre de ambos luchadores acompañado por el sonido del bombo. Al terminar esta caída *Nucleón* bajó junto con el luchador que era su acompañante (*Matanza*) y, mientras estaban hablando *Dogman*, se bajó y aventó a *Matanza* para comenzar a golpear a *Nucleón*, ante esto un señor gritó: “todavía no empieza la segunda caída”. Inmediatamente se subieron al ring y al dar inicio a la segunda caída el público comenzó a gritar “Dogman la porra te saluda, vamos Nucleón”. Por otra parte, el referee comenzó a ayudar a *Dogman*, agarrando a *Nucleón* mientras era golpeado, o haciendo caso omiso cada que *Dogman* no respetaba las reglas, por lo que el público comenzó a gritarle “Coralillo estas bien pendejo, qué digo pendejo... pendejísimo, hijo de tu chingada madre”, asimismo el luchador que acompañaba a *Dogman* (*Dragón Muerte*) le aventó una charola, misma que terminó siendo usada para golpear en la cabeza a *Dogman* y el público que lo apoyaba comenzó a gritarle “otro, otro, otro... enséñale quien es su padre Dogman”; sin embargo, *Nucleón* se levantó y después de darle unos cuantos golpes le aplicó una llave a *Dogman*, colocando su espalda contra la lona, ante esto el referee *Coralillo*, se volteó para evitar contar y el público le gritaba “déjate de hacer pendejo y cuéntale”; sin embargo, éste hacía caso omiso y les hacía muecas a quienes le gritaban, razón por la cual el referee se subió y dio el conteo otorgando el triunfo de la segunda caída a *Nucleón*, ante esto el público comenzó a aplaudir y a subirse a las sillas mientras le gritaban “chingas a tu madre Coralillo, estás bien pendejo”.

Finalmente, la tercera caída empezó dominando *Dogman*; sin embargo, cuando *Dragón Muerte* tomó de los brazos a *Nucleón* para que *Dogman* le diera

nuevamente con la charola en la cabeza, *Nucleón* se quitó provocando que el golpe fuera para Dragón *Muerte*, ante esto el público comenzó a gritarle a *Dogman* que era un pendejo y al entretenerse éste discutiendo con el público *Nucleón* aprovechó y le dio un charolazo a *Dogman* cuando este se volteo para seguir con el enfrentamiento asimismo cuando el referee le reclamo a *Nucleón* por haber usado la charola este le dio con la charola en la espalda lo que hizo que el público comenzara a gritar más diciendo “ándenle, por pendejo”. En este momento la euforia aumentó más y se notaba en la actitud de todos en la manera en la que se expresaban mediante el lenguaje y sus expresiones corporales. Incluso una pareja, que se encontraba muy cercana al ring y a la cual no se les había notado tanto entusiasmo, comenzó a gritar y a entrar en un grado de desesperación en el que sentían nervios de saber quién resultaría ganador. Llegó un momento en que la mujer le jaló el pelo a su pareja y éste se tardó en reaccionar un poco; sin embargo, después de unos segundos la volteo a ver y le dijo “¿por qué me jalas?”, pero no en un tono enojado sino riéndose, a lo que ella respondió “es que estoy muy nerviosa”.

Los gritos de apoyo se encontraban divididos, pero después de unos minutos y gracias al bombo, las porras a *Nucleón* empezaron a dominar. El referee *Coralillo* no contaba rápido cada que *Dogman* tenía la espalda contra la lona, lo que provocaba que el público comenzara a gritarle “cuéntale rápido pendejo” mientras que a *Dogman* le gritaba “pinche perro puto”, pues cada que este tenía cerca de las cuerdas del ring mientras que tenía la espalda contra la lona o *Nucleón* le aplicaba una llave, este las agarraba para que así no pudieran declarar ganador a *Nucleón*; sin embargo, esto no le funcionó, pues finalmente el ganador fue *Nucleón* lo que hizo que el público comenzara a gritar y a pegarle más fuerte al bombo asimismo le gritaban al referee “Coralillo chingas a tu madre” también gritaban “pelón, pelón, pelón” haciendo referencia a que ya querían que le cortaran el cabello a *Dogman*. Asimismo, el público comenzó a aventarles dinero hacia el ring antes de esto se les dio el micrófono a los luchadores siendo el primero que hablo *Nucleón* el cual dijo “gracias por estar aquí, *Dogman* una cosa me siento orgulloso de haber luchado con un joven como tú con ganas de triunfo, y que me

diste la oportunidad de sentirme otra vez vivo, porque ya no había tenido retos como el que tuve hoy contigo y aquí te doy las gracias Dogman”. Enseguida *Dogman* tomó el micrófono y dijo “aquí está la prueba de que la experiencia y la juventud no están peleados, la gente saber reconocer (recogiendo y aventando hacia arriba las monedas que les habían lanzado) y aquí está la prueba, y te voy a decir algo *Nucleón* a pesar de que toda la gente me decía que por ser leyenda te tenía que respetar, no señor conmigo no va, a mí me enseñaron que el respeto se gana y hoy te lo has ganado”. Finalmente se dieron la mano y, posterior a ello, una señora del público comenzó a raparle la cabeza a *Dogman*, siendo lo último que se escuchaba en el gimnasio las porras hacia *Nucleón*.

Observaciones extra.

- El público, al saber que una lucha de máscara contra cabellera formaba parte de la función se alteraba por el simple hecho de saberlo, pues en cada una de las luchas previas a la final hacían referencia a ésta, asimismo en el intermedio que había entre enfrentamientos.
- En la última lucha el público se mostraba en una catarsis completamente diferente a la que experimenta en un enfrentamiento que no es de apuesta, no solo de esta función sino también comparada con otras.

Después.

Al terminar la función el público seguía un poco alterado, todos buscaban como llegar hasta los luchadores para poder tomarse una foto con ellos en especial con *Nucleón*; sin embargo, después de tomarse la foto se iban calmando, mostrándose un tanto cansados, de acuerdo a las posturas en las que se encontraban. Asimismo, iban desalojando el gimnasio y se quedaban parados en la salida fumando o hablando entre ellos. En este momento se mostraban un tanto tranquilos y agotados; poco a poco se iban despidiendo y subían a sus carros para retirarse.

3.2.5 21 de septiembre del 2018.¹³

Este evento tuvo como finalidad que se enfrentaran parte de los integrantes de Lucha libre AAA y lucha libre Elite, dos promotoras que han generado grandes números de seguidores hacia sus funciones y luchadores. La función fue transmitida en vivo por Twitch y grabada para la televisión, lo cual hizo importante que se retomara para el análisis. Fue llevada a cabo en el Salón Rojo Club Toluca, ubicado en avenida Paseo Tollocan 239, Colonia Universidad, esquina con Pino Suárez. Su contenido se basó en cinco luchas, en las cuales se definiría cuál de las dos promotoras cuenta con mejores luchadores y, por ende, cuál es mejor.

Antes.

Ansiedad y desesperación eran los principales sentimientos que se podían observar en el público que esperaba entrar a la función y que hacía una fila colocada a partir de la entrada al salón. Se había anunciado que la función comenzaría a las 8:45 p.m. pero hubo gente que llegó desde las 6:00 pm a formarse. En la fila se encontraba todo tipo de público, desde niños muy pequeños hasta ancianos; había parejas, grupos de amigos y, sobre todo, familias. Durante el tiempo de espera algunos vendedores recorrían la fila, ofreciendo golosinas y cigarros; sin embargo, lo que más se vendía eran las máscaras y posters de los luchadores, sobre todo de los luchadores que ese día formaban la cartelera.

Mientras el público se encontraba formado algunos luchadores y parte de los anunciadores, como *Hugo Savinovich* y José Manuel Guillén, arribaron al sitio y la gente comenzaba a correr rodeándolos para lograr tomarse una foto con ellos o pedirles un autógrafo.

La entrada al establecimiento se permitió a las 8:00 pm y el público comenzó a emocionarse, sobre todo los niños. El acceso fue primero para aquellos que adquirieron boleto para la zona vip y, posteriormente, se dejó entrar al público que tenía boleto de las zonas preferente y general. A quienes iban a la zona vip se les

¹³ Trabajo de campo 2018.

asignó un asiento especificado en su boleto, mientras que en las otras dos zonas se les permitía a los asistentes escoger el lugar que ellos desearan.

Durante el tiempo de espera la gente ya se encontraba un tanto desesperada; sin embargo, a diferencia de la otra función a la que se asistió en este espacio no había ningún lugar vacío, todos los asientos se encontraban ocupados y aún seguía llegando gente, por lo cual hubo un lleno total. Todo aquel espacio en el que no había sillas se encontraba ocupado por gente parada. Minutos antes de que la función comenzara el público empezó a mostrarse desesperado, no solo porque ya querían que comenzara la función, sino también porque su espacio personal era un tanto invadido por quienes se encontraban a su alrededor, dado que los asientos se encontraban muy pegados el uno del otro y quienes se encontraban parados se amontonaban.

Durante.

El primer enfrentamiento fue plenamente femenino, este fue protagonizado por *Starfire, Lady Maravilla y Keyra (Lucha Elite) vs La Hiedra, Lady Shani y Faby Apache (AAA)*. Inmediatamente los chillidos y gritos de los hombres comenzaron a escucharse por todo el salón: “chiquita, mamacita”, decían algunos y otros alababan la belleza de las luchadoras. Había dos parejas que se encontraban en la zona general y, al ver las mujeres que los hombres estaban muy entretenidos admirando a las gladiadoras una de ellas le mencionó a la otra: “no te preocupes, déjalos que vean ahorita, en todas las que siguen el taco de ojo va a ser para nosotras”.

Previo a que iniciara la lucha se anunció “lucharan a una sola caída”, Al estar el lugar completamente lleno, desde este enfrentamiento el público comenzó a transformarse, pues los cambios de humor fueron evidentes en aquellos que tenían una cara de impaciencia: los gritos, chillidos y cornetazos comenzaron a imperar. El apoyo de la mayoría de la gente estaba dirigido hacia las luchadoras de la AAA, por lo que cada que éstas iban dominando sobre el ring el público se alborotaba y comenzaba a gritar el nombre de quien estuviera luchando, para así mostrarle su apoyo. Y, cada que el otro bando comenzaba a dominar, el público,

sobre todo los hombres, comenzaban a mentar madres, y a insultarlas gritando cosas como “ahorita te van a romper tu madre, pendeja”, “bájale de huevos, culera”, “ahorita vas a salir llorando”. Cuando el referee se metía y comenzaba a alegar, los hombres comenzaban a gritar “deja de meterte, pendejo”; y cuando no contaba rápido al estar *Starfire, Lady Maravilla y Keira* con la espalda puesta completamente sobre la lona del ring, estos le gritaban: “cuéntale rápido, puto; te ayudo a contar; cómo estás pendejo”. No obstante, los momentos de dominio estaban divididos. Al final las ganadoras fueron las luchadoras de Elite, lo que hizo que el público comenzara a mentarle la madre al referee *Piero*, por lo que él sólo se rio y dijo “cállense, perros”. Cuando *Keyra* pidió un micrófono para decirle algo a *Faby*, los asistentes comenzaron a decirle “cállate” y ella le respondió directamente a un hombre de los que se encontraba en primera fila diciéndole “tu cállate”, mientras el público le chiflaba y abucheaba diciendo: “eres una pendeja”. Al tomar el micrófono *Faby Apache* el público le mostró su apoyo, finalmente tras una serie de aplausos y gritos de apoyo hacia *Hiedra, Lady Shani y Faby Apache* éstas bajaron del ring, dejando a la mayoría del público alterado.

En este momento el anunciador *Jesús Zúñiga* dijo: ahora Elite está sumando su primer punto, y posteriormente dijo “elijan ustedes su lealtad, ¿están con lucha libre triple a o están con elite?”. El público se encontraba dividido, pues ambas empresas recibieron gritos de apoyo, abucheos y chiflidos.

El segundo enfrentamiento se trató de una lucha de revelos australianos donde participaron *Emperador azteca, Ciclón Ramírez y Demus (Lucha Elite) vs Arrgenis, Niño Hamburguesa y Aereostar (AAA)*. En cuanto los luchadores de Elite fueron anunciados recibieron abucheos del público e inmediatamente. Entre el público alguien comenzó a gritarles: “cálmense, gatos”. Por el bando de la AAA el apoyo era sobre todo era para el *Niño Hamburguesa*, quien al salir inmediatamente hizo que el público entrara en un estado de éxtasis y comenzara a gritar con mucha más energía. Al comenzar el enfrentamiento y al estar luchando *Emperador Azteca* contra *Aereostar*, el primero de ellos dio una patada al segundo y se dirigió al público pidiendo su anuencia para golpearlo otra vez, pero lo único que recibió

fue el abucheo. Posterior a ello, al caer *Aereostar* del ring y al amenazar con aventarse *Emperador Azteca*, el referee *El Copetes* lo detuvo pidiendo un tiempo fuera, gracias a ello recibió muchas mentadas de madre y abucheos por parte del público. Aun así, *Emperador* se aventó, lo que hizo que el público se alterara al verlo volar. Por otra parte, cuando *Demus* luchaba, pero les hacía alguna mala jugada a sus contrincantes, los insultos se escuchaban por todo el espacio; sin embargo, el público le mostraba su apoyo sin importar con quien estuviera luchando y qué hubiera hecho. En un momento, cuando este se encontraba sobre el ring le mordió el pecho a *Aereostar* por lo que cierta parte del público comenzó a apoyarlo sobre todo los niños y hombres. A pesar de esto, cuando se enfrentó a *Niño Hamburguesa* el apoyo del público se dividió, en este momento un hombre de aproximadamente 24 años le gritó a *Niño Hamburguesa*: “comételo güey” haciendo referencia a que para que pudiera contra *Demus* su mejor opción era comérselo. Durante toda esta lucha el público no dejaba de insultar al referee para que contara rápido, lo que más le gritaban era “cuenta rápido, pendejo”. El triunfo fue para *Emperador azteca*, *Ciclón Ramírez* y *Demus*, ante esto los abucheos y gritos de apoyo se vieron divididos.

Entre la segunda y tercera lucha el anunciador volvió a hacer una intervención diciendo: “la información es que lucha libre elite lleva dos puntos, la triple a cero, así que necesitamos que ustedes nos apoyen ahí en Twitch reaccionando a favor de la lucha libre tiple a, desde Toluca vamos a cantar fuerte en apoyo a la triple a, ¡Triple A, Triple A...!”.

La tercera lucha fue un triangular de parejas, protagonizada por *Golden Magic e Hijo de Dr. Warner Jr.* (Lucha Elite) vs *Máximo y Mamba vs Texano Jr.*, *Rey escorpión* (AAA) y *Samoano*, quien no estaba en la cartelera, sin embargo, acompañó y apoyó a los en ese entonces Campeones de Parejas. En cuanto salieron los luchadores *Golden Magic* y *Texano Jr.* las mujeres se desataron gritando cosas como “chiquito, ojalá así estuviera mi viejo” a *Texano* en específico al traer una trusa con un Toro en la parte de su pene estas comenzaron a gritar “quiero ese toro, quiero domar a ese toro” algunas lo hacían como demostrándoles

a sus parejas con quienes iban que ellas también podían y merecían ver y piropear a los luchadores. En cuanto empezó el enfrentamiento y al ser *Máximo* (luchador exótico) uno de los luchadores que se encontraban sobre el ring, el público comenzó a gritarle que besara al *Hijo de Dr. Warner Jr.*, por lo que éste haciendo uso del lenguaje corporal le decía que sólo le dejara darle un beso chiquito, posterior a ello comenzaron a luchar. Quienes tuvieron siempre los gritos de apoyo del público fueron *Máximo* y *Mamba*, por lo que cuando los golpeaban o le hacían una llave el público comenzaba a alterarse insultando a sus contrincantes; por otra parte, *Texano Jr.*, *Samoano* y *Rey Escorpión* eran a quien el público abucheaba cada que recibían un golpe el público comenzaba a gritar “dale más fuerte, duro, duro, duro... otro, otro”. En el caso de los hombres, cuando los luchadores no daban golpes o patadas fuertes estos gritaban: “pega más fuerte mi vieja”, mientras que las mujeres decían “pego más fuerte yo” o “mejor me subo yo”. Asimismo, cuando los luchadores caían del ring el público empezaba a contar rápidamente para que fueran descalificados.

En el momento de la lucha en que los luchadores exóticos besaron al hijo de *Dr. Warner* y a *Golden Magic* el público enloqueció y gritó emocionado y luego comentaron a gritar: “sí se puede, vamos *Máximo*, vamos *Mamba*, ustedes pueden”. En este enfrentamiento triunfaron los luchadores exóticos, lo cual hizo que el público enloqueciera, al no estar de acuerdo con el resultado *Texano Jr.*, *Samoano* y *Rey escorpión*, subieron al ring a atacar a todos, lo cual provocó que el público comenzara a abuchearlos y a mentarles la madre, posterior a esto *Mamba* y *Máximo* se levantaron y comenzaron a golpearlos razón por la cual el *Texano Jr.* y sus compañeros salieron corriendo hacia los vestidores mientras el público les gritaba “fuera, fuera..., pinches putos, mejor corran”.

En este momento el anunciador volvió a intervenir para mencionar a los luchadores del enfrentamiento final, haciendo énfasis en quienes serían los siguientes en enfrentarse y que solo faltaba esa lucha para llegar al momento estelar.

En la cuarta lucha se enfrentaron *Laredo Kid, Hijo de L.A Park y Taurus (Lucha Elite)* vs *Joe Líder, Pagano y La Parka (AAA)*, los gritos de apoyo fueron hacia ambos bandos; sin embargo, la mayoría se concentraba en apoyar a los luchadores de AAA, cada cosa que hacía la *Parka* era apoyada por todo el público, lo primero que hizo este luchador fue engañar a sus contrincantes pretendiendo darles la mano y cuando estos se la iban a agarrar él la retiraba, esto provocó que el público comenzara a gritar “*ole, ole, ole...*” cada vez que *La Parka* hacía eso, asimismo al empezar la lucha todos los luchadores y los anunciadores comenzaron a preguntar qué empresa era la que tenía más apoyo, aproximadamente el 60% gritaba a quien apoyaba mientras que el resto gritaba “*ya rómpanse la madre, Yo vine a ver sangre*” entre otras cosas que hacían referencia a que ya se comenzaran a enfrentar, a pesar de que el apoyo se concentraba en los luchadores de la AAA, cuando *L.A Park y La Parka* se enfrentaron el apoyo del público era para el primero de ellos, al aplicarle la quebradora *La Parka a L. A Park* un grupo de hombres comenzó a abuchearlo y a gritarle al segundo de estos “*levántate y rómpele su madre, sácale sangre, mátaló al hijo de la chingada*”; sin embargo, cuando *La Parka* luchó contra *Laredo Kid y Taurus* los gritos del público lo apoyaban diciéndole “*duro, duro, duro... pégales más fuerte*” y cada que este le hacía alguna broma a alguno de estos dos luchadores el público se comenzaba a reír y a gritarles “*ándeles, por puto*”.

Cuando *L.A Park* subió al ring y bajó a sillazos a *La Parka* fue alabado por el público y le pedían que lo volviera a golpear, pero esto cambió cuando los luchadores de Elite comenzaron a luchar tres contra uno, ante esto algunos hombres comenzaron a gritarles que “*uno por uno, putos*” mientras que el resto del público les decían “*no sean montoneros*” y gritaban el nombre de *La Parka, Joe Líder o Pagano* para demostrarles su apoyo. Al ser luchadores extremos por parte de AAA en esta lucha se usaron instrumentos como sillas, cinturones, engrapadoras, entre otros elementos lo cual provocó que al ser más violenta el público comenzara a emocionarse más y a llegar a un estado de catarsis que no habían podido alcanzar con las luchas pasadas. El encuentro fue ganado por el

bando de Lucha Elite, el resultado no fue del todo aceptado por el público, sin embargo, la emoción era tanta que casi todos ignoraron este “marcador”.

En su intervención final, el anunciador presentó la lucha estelar diciendo “que empiece la guerra mortal”. Participaron *Electro Shock* y *L.A Park (Lucha Elite)* vs *el Hijo del Fantasma* y *Psycho Clow (AAA)*, siendo el más apoyado el último de estos; sin embargo, había un grupo de hombres que desde que salió comenzó a gritarle “pinche payaso pendejo, eres un puto, pinche maricón, ve a chingar a tu madre, tu mamá es hombre”, estos mismos estaban del lado de *L.A Park* gritando su nombre para demostrarle que lo apoyaban, asimismo cuando *Psycho* era golpeado por *Electro* estos gritaban: “sangre, sangre, sangre” y por su parte, cuando *L.A Park* aventó al *Hijo del Fantasma* contra una mesa, éste fue alabado y le comenzaron a gritar “pégale más duro, rómpelo al pendejo, mávalo”; sin embargo, el público que apoyaba al segundo de estos comenzó a aventarle basura a *L.A Park* para que lo dejara al ver que esto no servía comenzaron a gritarle “eeeees... puto”. Durante un momento los luchadores comenzaron a enfrentarse en el lugar donde se encontraban los asientos del público, pero esto lejos de asustar a los asistentes hizo que se emocionaran más y que quisieran estar cerca de ellos; sin embargo, en estos momentos los hombres alejaban a las mujeres y niños para que no los golpearan. Las mujeres eran quienes más los ignoraban, pues lo que querían era estar cerca de los luchadores y poder estarles gritando frente a frente, así como tocarlos, aunque fuera una palmada.

En este enfrentamiento los momentos de dominio fueron divididos lo que llevó al público a tal éxtasis que se paraba, brincaba y quienes se encontraban parados se empujaban, lo cual era en parte dirigido por los luchadores quienes pedían el apoyo del público. Finalmente, la lucha fue ganada por *Psycho Clow* con *el Hijo del Fantasma*, niños y mujeres aplaudían el triunfo mientras que la mayoría de los hombres que se encontraban en el espacio abucheaban el resultado y gritaban preguntando “¿por qué ganaste si estás todo pendejo?”. Al finalizar la lucha entraron los mercenarios y le quitaron la máscara a *Psycho Clown* a lo que un grupo de hombre comenzó a gritar “ándeles por puto y pendejo”, mientras que otros

les mentaban la madre a los Mercenarios. Este último suceso logró que el público explotara en su totalidad.

Observaciones extra.

- Al encontrarse en un espacio personal un tanto limitado, algunos miembros del público, sobre todo a las mujeres les incomodaba y esto lo demostraban con sus expresiones corporales; sin embargo, esto solo les incomodaba en los espacios que se daban entre las luchas, ya que en la duración de estas se encontraban todos concentrados en lo que pasaba sobre el ring.
- La catarsis por la que pasó el público fue similar en las tres zonas, pues, aunque se encontraran lejos del ring, el ambiente se contagiaba. Asimismo, esto permitió que desde la primera lucha se viera el cambio de comportamiento en la gente.

Después.

Al terminar la función, alrededor de las 12:00 pm, el público se notaba aun animado y conforme iba saliendo se empezaban a apagar sus emociones haciéndolos notar un tanto agotados. Al abrir las puertas del salón los asistentes comenzaron a desalojar rápidamente el establecimiento, más del 80% salió de inmediato por lo que se comenzaron a empujar en la salida, mientras que el resto del público esperó a que la salida se despejara para poder desalojar el establecimiento de manera cómoda, al salir la mayoría del público se notaba visualmente el desastre que había provocado la función, ya que en las tres zonas las sillas se encontraban aventadas, algunas las habían acomodado para poder estar más cómodos quienes se encontraban ahí. Incluso las vallas colocadas para dividir las zonas se encontraban chuecas a comparación de cómo estaban en un inicio.

Una vez que el público se encontraba afuera del establecimiento estos se dirigían exactamente hasta la avenida paseo Tollocan donde se encontraban los puestos de comida, en donde cada uno de los individuos que estaban ahí se mostraban hambrientos, otra parte del público se quedaba en los puestos que se encontraban

justo a la salida del salón comprando alguno de los artículos de lucha libre que estos ofrecieran (tazas, bazos, playeras, entre otros). Parte de los asistentes se encontraban dirigiéndose a sus automóviles ubicados en el estacionamiento del salón o esperando algún transporte público, cabe resaltar que esto generó demasiado tráfico en la avenida paseo Tollocan y alrededores.

3.2.6 27 de octubre de 2018.¹⁴

Este evento tuvo como finalidad ser la primera función de lucha libre mexicana presentada en el Centro de espectáculos DOMVZ Y FORVM ZINA ubicado en Morelos 207, Colonia Deportiva, San Miguel Zinacantepec, conto con la presentación de cinco luchas.

Antes.

Previamente a que iniciara la función la gente que asistió se encontraba desesperada pues se le había citado a las 7:30 pm y se le permitió el acceso a las 8:05 pm, lo cual provoco el descontento de los asistentes debido a la logística del evento, es importante recalcar que esta era la primer evento de lucha libre que se presentaría en el establecimiento por lo que se entiende que el retraso pudo ser parte de esto; sin embargo, la gente mostraba su disgusto repetidamente chiflando o diciendo comentarios como *“hubieran permitido la entrada más tarde, te dije que no iban a empieza puntuales”* les decían a sus acompañantes, el establecimiento cuenta con dos partes y por lo tanto dos entradas, la primera de estas permite ingresar a la zona de comida y al fin de este se encuentra la segunda entrada al centro de espectáculos, en esta entrada es donde se formó al público, asimismo en esta parte se encontraban algunos artistas escénicos los cuales lograban entretener por momentos a los asistentes pero no demasiado ya que algunos comenzaron a ignorarlos y a comentar *“venimos a ver las luchas y no a ellos”* y pedían a los encargados de seguridad que ya se les permitiera el acceso.

Posteriormente a permitir la entrada a la segunda zona, la gente de logística comenzó a otorgar los lugares que el boleto de cada asistente tenía anotado, al

¹⁴ Trabajo de campo 2018.

estar en su lugar la mayoría del público bajo el ring donde se encontraban dos luchadores que era *El Fresero* y *El Pumita* quienes salieron para tomarse fotos con el público, la primera zona que paso fue la zona vip seguida por las otras dos pues el anunciador menciona que éstas podían pasar a tomarse foto con ellos y volver a su asiento, todo el público paso emocionado pues querían tomarse foto con ellos.

No obstante minutos antes de iniciar los enfrentamientos, la gente se mostraba más desesperada y algo enfadada por lo cual ya empezaba a mentar madres, a gritar y chiflar para que ya comenzaran a luchar, asimismo cada que anunciaban alguna de las tres llamadas que se dan previo a que inicien los enfrentamientos la gente gritaba más y trataba de presionar para que estas fueran anunciada la tercera llamada.

Durante.

La lucha preliminar fue protagonizada por *Pumita (técnico)* y *Pequeño Dragón (rudo)*, ambos lucían muy jóvenes; sin embargo, la experiencia que tenían sobre el ring resulto ser muy enriquecedora pues inmediatamente se notó al iniciar su lucha, este enfrentamiento sería un mano a mano, el primer anunciado fue *Pequeño Dragón* quien al ser el rudo fue abucheado al igual que el referee “*el monarca*”, y en cuanto a *Pumita* este fue recibido con gritos de apoyo, cuando se subieron al ring nuevamente fueron presentados por lo cual la gente comenzó a gritar “*ya se rompanse la madre*”, pues los enfrentamientos habían tardado en empezar por lo que el público ya estaba desesperado. Cuando comenzaron a luchar y al ir ganando el rudo el público comenzó a gritarle al técnico “*levántate Pumita, tu puedes, no te dejes*”, mientras que al rudo le gritaban “*relájate, ¿vienes drogado o qué?*”, asimismo cuando el rudo le hacia una llave al técnico la gente le grababa “*aguántate no te vayas a rendir*” y en cuanto *pumita* comenzó a defenderse regresándole no solo las llaves sino también los golpes a *Pequeño Dragón* la gente le gritaba a éste “*dale duro, pégale más fuerte*”; sin embargo, al estar el referee a favor del bando rudo, este hacia cualquier cosa para no contar cuando *Pequeño Dragón* tuviera la espalda contra la lona, por lo que el público

comenzó a decirle “*Eres un puto referee, cuéntale rápido pendejo, deja de ayudar a ese puto*”, la primer caída fue ganada por *Pequeño Dragón* al levantar su mano el referee el público comenzó a abuchearlos, el anunciador fue parte importante de este momento pues comenzó a incitar a la gente a que gritara diciendo “*el referee es un...*” a lo que los asistentes respondían “*puto*”, asimismo mencionaba “*a dónde quieren mandar al referee...*” y respondían “*a chingar a su madre*”, en cuanto el referee anuncio la segunda caída el público comenzó a gritar “*vamos Pumita*”, el referee al ver esto se metió en la lucha para ayudar a *Pequeño Dragón* y el público les comenzó a gritar “*son unos montoneros*”; sin embargo, debido al apoyo que *Pumita* estaba recibiendo, este no dejo que el rudo lo venciera tirándolo del ring y posterior a ello se aventó desde la tercera cuerda lo que provocó que los asistentes comenzaran a exaltarse más, al estar *Pequeño Dragón* tirado en el piso el público le decía a *Pumita* “*ahora contra el referee*” por lo que éste se echó a correr hacia los vestidores provocando que la gente le comenzara a gritar “*pinche maricón, tiene miedo, eres un puto pelón*”, al volver a subir al ring la segunda caída fue ganada por *Pumita*, lo cual provoco en los asistentes demasiado éxtasis pues comenzaron a gritar y a reír más, por otra parte en el transcurso de la primera y segunda caída el anunciador incitaba a apoyar a ambos bandos cuando era por los técnicos todos gritaban para apoyarlos pero cuando era por los rudos todos comenzaban a abuchearlos, en la tercera caída el apoyo del público era para *Pumita*, pero esta fue ganada por *Pequeño Dragón* por lo que el resultado fue abucheados, y gritaban “*fue trampa, sin la ayuda del pelón no hubieras ganado*”, al final de esta lucha los asistentes de las tres zonas comenzaron a lanzar dinero, ya que de esta manera se reconocía la lucha, por lo que los luchadores y el referee comenzaron a recoger desde monedas de \$1 hasta billetes de \$50, los billetes eran llevados por el público hasta el ring algunos solo los aventaban mientras que otros se los daban en las manos a los luchadores, aproximadamente juntaron \$400.

El segundo enfrentamiento fue entre los hermanos *Lunatik Xtreme* y *Toto (rudos)* vs *Mexica* y *Shadow Boy (técnicos)* desde que estos se subieron al ring el apoyo del público se encontraba dividido, cuando los rudos se subían a las cuerdas

gritaban *“arriba los rudos”*, la respuesta de la mayoría de los hombres y niños que formaban parte del público gritaban *“a huevo”* mientras que las mujeres y niñas solo los abucheaban, las madres de familia de algunos de los niños al notar que sus hijos apoyaban a los rudos les decían que *“a ellos no debes de apoyarlos, debes de apoyar a los técnicos ellos son los buenos”*, esta lucha estuvo llena de llaves y contra llaves, lo que hacía que el público se exaltara más diciendo *“duro, duro, duro...”* o apoyando al bando con el que se identificaran, asimismo en cuanto veían que el luchador al que no apoyaban era golpeado le gritaban *“sóbate, no seas chillón, eres bien puto”*, en este momento todos los gritos eran acompañados por trompetas, matracas y chiflidos, uno de los gritos que sobresalió en esta lucha fue el de una señora de aproximadamente 35 años que mencionaba a *Shadow Boy “Agarra a ese porqui (Toto) como piñata”*, la primer caída fue ganada por los técnicos; en cuanto a la segunda caída hubo un momento en el que los luchadores rudos quisieron quitarle la máscara a los técnicos, al ver esto el público que apoyaba a los técnicos comenzó a gritar *“no se dejen”* y a los rudos les gritaban *“no sean putos, la máscara no”* asimismo tres chicas entre 18-21 años de las cuales en su asentó se notaba que no eran mexicanas les gritaban a los técnicos *“defiendan sus máscaras”*, esta segunda caída fue ganada por los rudos pero al haber obtenido ayuda del referee el público comenzó a gritarles *“son unos tramposos”* y a los técnicos les decían *“levántense, ustedes pueden, todavía les falta una caída”* gritaban animados, en cuanto a la tercer caída antes de que comenzara el público les gritaba a los rudos que se dieran un beso después de varios gritos estos accedieron y se lo dieron posterior a ello les empezaron a gritar *“son un par de putos”* y *Lunatik Xtreme* respondió *“somos hermanos no tiene nada de malo”*, en esta tercera caída ambos rudos se subieron al ring para ser dos contra uno por lo que el público le decía al referee *“saca a uno pendejo”* y en cuanto estos hacían trampa el referee se distraía y el público gritaba *“déjate de hacer pendejo, pinche ciego, no te distraigas maldito pelón”*, esta última caída fue ganada por los rudos razón por la cual el público comenzó a abucharlos y a decir que *“fueron tres contra dos, eso no fue justo, pinche trio de putos”*; sin embargo, la lucha fue aplaudida ya que el público comentaba que había estado muy buena al

igual que la primera, por lo cual también se les aventó dinero al ring cuando finalizó la lucha.

La tercer lucha fue presentada por *Black Dragón, Dragón Bane Y Freelance (técnicos) Vs Relámpago, Hijo De Canis Lupus Y Águila Enmascarada (rudos)*, en cuanto fue presentado el bando técnico este recibió gritos de apoyo mientras que el bando rudo lo único que recibió fue mentadas de madre, por lo cual los estos empezaron a insultar al público; sin embargo, éste únicamente reía o les devolvía los insultos, en la primer caída al ver que el bando rudo iba ganando el público comenzó a gritar “*si se puede, si se puede, levántense, no se dejen*” entre otras palabras que levantarán el ánimo de los luchadores técnicos; sin embargo, esta fue ganada por el bando rudo lo cual hizo que la gente se enojara y comenzara a abuchear el resultado, en cuanto a la segunda caída en esta los momentos de dominio sobre el ring estuvieron divididos, pero cuando el público veía que los rudos eran quienes iban ganando al ser dos o tres contra un técnico se enojaban y comenzaban a gritar “*no sean putos, uno solito no puede, pinche bola de montoneros*” y ocasionalmente alguno de los luchadores del bando rudo les contestaba diciendo “*cállense pinche bola de pendejos o guarden silencio*” lo que hacía que el público se molestara y comenzara a insultarlos más ya fuera con chiflidos, abucheos o insultos, esta caída fue ganada por el bando técnico lo que levanto el ánimo del público quien empezó a gritar “*si se pudo, rómpales su madre, pinches pendejos, duro, duro duro...*” en cuanto a la tercer caída en esta los lanzamientos de la tercera cuerda hacia abajo fueron muchos de parte de ambos bandos lo que hacía que el público se exaltara y comenzara a gritar y a chiflar más, cuando era el bando rudo a quienes les caían los asistentes comenzaban a gritar “*ándeles por putos o pendejos*”, pero en una de las caídas en las que los rudos fueron los que cayeron sobre los técnicos, el público de la primera fila inmediatamente se levantó de sus asientos a ver que estos estuvieran bien, por otra parte cuando *Águila Enmascarada* se aventó y le pegó por accidente a una mujer de aproximadamente 20 años este les pidió a sus compañeros que se detuviera la lucha pues le pediría una disculpa a “*su novia*” y al hacerlo este intento besarla por lo que *Dragón Bane* lo detuvo y le dijo “*ya quisieras tener una*

novia así de bonita y le dijo a él no lo beses, pero a mi sí” por lo cual ella solo se rio junto con otras dos chicas que la acompañaban y el público que las rodeaba y les dijo *“no besare a ninguno”* por lo que *Águila Enmascarada* le dijo a *Dragón Bane* *“entonces súbete otra vez”* y siguieron luchando, después de esto cada que las chicas veían que se los luchadores se iban a aventar hacia donde estaban se paraban de sus asientos y se echaban a correr o comenzaban a gritarles *“aquí no, aviéntense de ese lado”*, este ultima caída fue ganada por los técnicos, lo cual hizo que el público se animara un poco más de lo que estaban.

La lucha semifinal fue protagonizada por *El Divo, Divo Jr. y Irod Kid (rudos) vs Aramis, Hijo De Alebrije y El Fresero*, en este momento el público se encontraba en una transición, es decir, había pasado de encontrarse altamente exaltado, a un nivel medio algunos se encontraban en un nivel bajo entendiendo esto como que estaban más tranquilos, ya que entre la tercer lucha y esta se había dado un receso de aproximadamente diez o quince minutos, a pesar de esto cuando fue anunciado *El Divo* y este salió de los vestidores insultando al público, posteriormente pidió un micrófono para que sus palabras fueran escuchadas, una vez que obtuvo este empezó diciendo *“todos los que están aquí son unos chilangos miados”* lo cual provoco que recibiera abucheos por parte del público junto con gritos diciéndole *“eres un pendejo y un puto, ni siquiera sabes lo que dices, ¡estas todo idiota!”* a lo que respondió *“les pido una disculpa pinches choriceros, ¡arriba monterrey!(estado del que este es originario)”* por lo cual recibió más abucheos junto con mentadas de madre a lo que solo respondió *“silencio”*; sin embargo, esto altero más a la gente la cual comenzó a gritar más desesperada diciendo *“fuera, fuera, fuera...”* y el comenzó a decir *“sino se callan el hocico me iré y no luchare”*, mientras que *El Fresero* quien fue anunciado como el ídolo de Zinacantepec y esto fue alabado por el público, tomó el micrófono y pidió que *“guarden silencio, para escuchar las pendejadas que éste tiene que decir”*, unos cuantos minutos después los asistentes guardaron silencio por lo tanto *El Divo* pudo hablar sin que lo interrumpieran, menciono *“solo acudí a esta lucha para presentar a mi junior, en Monterrey tengo cientos de seguidores y dinero, razón por la cual no necesito a gente nacuarra como la de Toluca para que me sigan”* la

respuesta a esto fue *“vete a chingar a tu madre”*, *El Fresero* tomo nuevamente el micrófono y comenzó a defender a Toluca diciéndole *“el dinero y todo lo que tienes en monterrey aquí sirve para pura verga”* asimismo menciono *“de parte de todo Zinacantepec, de Toluca y de mi parte chinga tu reputisima madre”* lo cual el público ovaciono, y dirigió todo su apoyo al *Fresero*, toda esta conversación fue la base para que *El Fresero* pidiera una lucha mano a mano con *El Divo* lo cual el público a gritos y aplausos exigió que así fuera, *El Divo* al principio se negó; sin embargo, al ver que el público no le dejaba de gritar *“es puto”* opto por bajarse del ring y esperar a que terminara la lucha de sus compañeros para así poder enfrentarse a *El Fresero*.

En cuanto a la lucha de sus compañeros *El Divo Jr. y Irod Kid vs Aramis, Hijo De Alebrije*, en la primer caída el público al ver que los rudos iban ganando comenzó a aventar basura por lo que el anunciador tuvo que intervenir expresando *“les pedimos que no les avienten nada a los luchadores, ellos son unos profesionales, no hay necesidad de que hagan eso”*, por un momento la gente dejo de hacerlo; sin embargo, la euforia en este punto ya era demasiada tanto que si el público veía que el rudo no estaba respetando las reglas este entraba en un estado de catarsis pidiendo que alguien ayudara al técnico y al ver que su compañero estaba ocupado con el otro luchador esta comenzaba a aventar basura, esta primer caída fue para los rudos, a lo que el público respondió con chiflidos y abucheos para el referee, en cuanto a la segunda caída al comenzar está el anunciador empezó a incitar al público a que este les dijera a los técnicos *“si se puede”*, la gente con emoción gritaba los nombres de *Aramis y Alebrije* apoyando de esta manera a los técnicos lo cual los motivo e hizo que estos comenzaran a contraatacar a los rudos poniéndose así como los dominantes, los asistentes comenzaron a aplaudir y a gritar con más emoción cuando rudos recibían un golpe o los técnicos les iban ganando, la segunda caída fue ganada por los técnicos, en cuanto a la tercera caída por su parte duro muy poco; sin embargo, en esta el éxtasis del público domino más al espacio en el que se encontraban, ya que en esta se definió que el triunfo era ganado por el bando técnico.

Hasta este momento la euforia del público era tanta y aumentaba cada segundo que pasaba pues se acercaba el momento el que el luchador que los insulto y los hizo sentir menos se enfrentaría a aquel que los defendió y que para ellos hizo quedar como un pendejo a *El Divo*. Al comenzar la primera y única caída el referee inmediatamente mostro su apoyo al rudo ayudándole a este a ser quien dominara la lucha el público protesto gritando que *“Piche Divo puto no sabes luchar, por eso necesitas ayuda del pendejo del pelón, par de putos, más tu Divo... porque sin ayuda no puedes”* en este momento la sangre del *Fresero* comenzó a recorrer su frente razón por la cual el público se enfureció más mostrando su enfado tanto con el lenguaje corporal como con sus gritos, algunos miembros del público sobre todo los niños y las mujeres demostraban cierta angustia al ver que esta lucha más que ser un *“mano a mano”* eran dos contra uno; posteriormente para conectar más a la gente con la lucha que se estaba presenciando los luchadores se bajaron del ring pasando por el público y llegando a unas escaleras de donde *El Divo* intento aventar al *Fresero*, la gente al ver esto se puso eufórica y le gritaba *“no lo habientes, tú puedes Fresero, dale en la madre a este par de putos”*, la mayoría de los niños en este momento se mostraban espantados, el público en general le gritaba al referee *“deja de ayudarlo”* ya que este se encontraba en las escaleras junto con *El Divo*; el anunciador por su parte trataba de preservar la esperanza en *El Fresero* motivando a la gente para que esta le dijera que si se podía entre otros gritos de apoyo, hasta este momento fueron contados los momentos en los que *El Fresero* era quien dominaba por momentos la gente perdía un tanto la esperanza de que este pudiera darle la vuelta al *Divo*; sin embargo, la gente no dejaba de gritarle *“defiéndete Fresero, levántate y rómpete su madre”*, en los momentos en los que *El Fresero* era el dominante y le llegaba a pegar al referee el público se emocionaba y le gritaba *“eso te pasa por pendejo”*, asimismo en esta lucha el anunciador volvió a mencionarle al público que no aventara basura, pues los luchadores eran profesionales y no era necesario que la gente se metiera; sin embargo, era tanta la euforia de ésta que hizo caso omiso y seguía aventando basura mientras le gritaban al *Divo* gritándole al divo que *“eres un puto, hueles a miados, eres un*

cobarde, solo con ayuda puedes”, a pesar de que el *Divo* domino en toda la lucha, el apoyo del público siempre fue dedicado en su totalidad al *Fresero* quien al final termino con la mano en alto, no solo ganando la lucha sino el cariño del público, pues al final le dijo al *Divo* que *“tú puedes comprar lo que quieras mujeres, carros, viajes y hasta el pinche pelón este, pero sabes que es lo que no se compra no se compra el cariño del público, esta gente a quienes llamaste choriceros vale lo que pesa en oro”*, el público inmediatamente le aplaudió una vez más mostrándole nuevamente su apoyo; para concluir la lucha el público comenzó a aventar monedas, los cercanos al ring llevaban billetes al ring y *El Fresero* termino esta lucha hincándose, mirando al cielo, persignándose y levantando su mano derecha con un vaso en donde ya había guardado parte del dinero que se encontraba en el ring.

Entre la lucha semifinal y la lucha estelar el anunciador menciona *“habrá un receso de quince minutos para que todos puedan ir al baño o estirarse un poco y así no se pierdan nada de nuestra lucha estelar”*, en esta se enfrentaron *El Mesías, Mr. Electro y Eterno (rudos) vs Cibernético, El Hijo de Dos Caras y el Emperador Azteca (técnicos)*, minutos antes de comenzar la lucha el anunciador dijo *“hemos llegado al momento estelar, pero antes yo quisiera saber quién vino a apoyar a la crema, de la crema, de la crema... ¡El Mesías! O quién vino a apoyar al rey de la lucha libre ¡El Cibernético!”* al anunciar al primero de ellos muy pocos aplaudieron y gritaron apoyándolo, mientras que el segundo contaba con más apoyo; sin embargo, algo interesante en esta lucha es que el público se encontraba un tanto tranquilo ya que cuando el anunciador menciona que estaba a punto de empezar la lucha estelar los gritos no fueron tantos como en las luchas pasadas.

Los primeros en salir de los vestidores fueron los rudos quienes únicamente recibieron abucheos, en cuanto *El Hijo de Dos Caras y el Emperador Azteca* salieron y subieron al ring el apoyo que recibieron del público era evidente, pues aproximadamente el 95% estaba de su lado; sin embargo, al tardar en salir *El Cibernético, Mesías* pidió un micrófono y dijo *“Buenas noches, gente jodida, mi*

pregunta es dónde está Cibernético, ¿acaso nos tuvo miedo?” por lo que el público le empezó a gritar *“huevos, vete a la verga, chinga tu madre”*, entre chillidos y abucheos, posteriormente *Emperador Azteca* tomo el micrófono y dijo *“mira perro, antes que nada vas a respetar a toda esta gente porque gracias a ellos hoy vas a comer cabrón y mira a ti que te valga madres a donde esta cibernético, aquí esta Hijo de dos caras y un servidor para romperte la madre cabrón”* por lo que el público empezó a gritar *“son putos”* a lo que *Mr. Electro* contesto *“me viniste a ver papá, me viniste a ver”* inmediatamente comenzaron a enfrentarse y unos cuantos minutos después la canción con la que es reconocida la salida de *Cibernético* comenzó a sonar, por lo que el público comenzó a alterarse ya gritar *“a huevo”* mientras que el anunciador presento este como El Rey de la lucha libre haciendo énfasis en su nombre pronunciándolo ¡ci-ber-nético!, estando este sobre el ring fueron presentados nuevamente los luchadores y el referee El Chiquilín cuando comenzaron a luchar el público comenzó a gritar *“Ole, ole, ole... Ciber, Ciber, vamos Ciber”*, la primera caída fue para el bando rudo, por lo cual el resultado fue abucheados mientras que le gritaban *“vamos Ciber”*, en cuanto a la segunda caída cuando *Eterno* bajo del ring los asistentes que se encontraban en las primeras filas, comenzaron a gritarle *“chillón, súbete, súbete”*, asimismo gritaban a los luchadores técnicos *“duro, dale duro, no te dejes”* en esta el bando técnico fue quien dominó por lo tanto el ganador, antes de que empezara la tercer caída *El Cibernético* tomo un micrófono y dijo *“a ver, a ver los tres, querían a Cibernético, pues aquí lo tienen para que les rompa su madre”* por lo que la gente empezó a gritar *“Ciber, Ciber”* mientras que a los rudos les gritaban *“putos, putos, putos”* por lo que *El Mesías* tomó el micrófono y dijo *“ustedes y el público vayan y chinguen a su madre”*, posterior a ello comenzó la tercer caída en la que los rudos no querían subir al ring pero al no dejar de gritarles el público que eran unos *putos* estos se subieron a luchar; sin embargo, comenzaron a enfrentarse los tres contra el técnico que se encontrara sobre el ring por lo que el público comenzó a decirles *“son unos montoneros, bájense dos, es uno contra uno”* y cuando a estos no les salían las cosas como esperaban el público comenzaba a reírse y a decirles *“a cómo eres pendejo, órale por pendejo”* al ser

ganada esta caída por los técnicos el público comenzó a gritar *“órale a chingar a su madre”*.

Observaciones extra.

- Cuando el público notaba que alguno de los luchadores salía lastimado en alguno de las luchas, inmediatamente se preocupaban sin importar de que bando fueran y dirigían las miradas a donde este estuviera tirado, para asegurarse de que estuviera bien.
- Entre más interactuaba el público con los luchadores los cambios a un estado de catarsis eran más evidentes.
- Cada que algún luchador se aventaba de la tercera cuerda hacia la lona o hacia abajo del ring el público gritaba emocionado y les pedía a los luchadores que lo hicieran otra vez.
- Debido a que el establecimiento está construido como tipo arena la visión desde cualquier zona era buena lo que permitía al público que siguiera cada acontecimiento que sucedía sobre el ring y hacía que la catarsis que se vive en una función la viviera cada uno de los asistentes sin importar cual fuera la zona donde estuvieran sentados.
- Entre lucha y lucha cada que salían las edecanes los hombres comenzaban a chiflarles, y a gritarles cosas como *“mamacita, están bien buenas, están bien guapas”* entre otras cosas, quienes iban con su pareja algunas se enojaban y les decían *“síguele ahorita que salgan los luchadores me toca a mí”* y otras les pedían que *respetaran tanto a las edecanes como a ellas*.

Después.

Al terminar la lucha estelar, la gente se notaba aun eufórica; sin embargo, esta alegría iba disminuyendo poco a poco hasta hacerlos notar más tranquilos lo que iba haciendo que tanto gritos como chiflidos y otros ruidos que se escucharon durante la función fueran decayendo.

Por otra parte, el público iba saliendo poco a poco de acuerdo a las zonas en las que estaban, los primeros en salir fueron los asistentes de la zona general, seguidos por la zona preferente y hasta el último la zona vip, algunos asistentes se esperaron ya que pagaron una foto con un costo de \$100 con cualquiera de los luchadores que ellos quisieran, estos fueron llevados por parte de la logística hacia los vestidores.

Al salir a la zona de venta de alimentos donde algunos de los asistentes se quedaban para comer algo o para comprar alguna bebida, la otra parte se encontraba en la salida esperando algún servicio de transporte o se dirigían hacia sus carros estacionados en la parte de afuera del establecimiento.

Capítulo IV La magia de la lucha libre, un análisis antropológico.

Se señala al misticismo y la estética como factores que han permitido que la lucha libre mexicana sea contemplada como una de las mejores alrededor del mundo. Se le otorga un gran peso a nivel cultural señalando que ésta se ha convertido en un medio de transmisión de mexicanidad ante el mundo. Bajo estas consideraciones, el 21 de junio del 2018 fue denominada por el entonces Jefe de gobierno de la Ciudad de México, Dr. José Ramón Amieva Gálvez, como patrimonio cultural intangible de la ciudad de México.

Como se ha documentado en los capítulos precedentes de este trabajo, el deporte-espectáculo de la lucha libre ha generado un folclore, a partir de elementos que le son característicos, como las máscaras, los nombres de los gladiadores, la manera en la que se vive el espectáculo en sí y su escenificación del enfrentamiento del bien contra el mal, mediado por un personaje que debe ser imparcial (réferi), pero que nunca lo es.

El actor esencial (pero no único) es el luchador. Éste integra una serie de elementos simbólicos que empiezan por el nombre, siguen con su traje, la máscara (en caso de tenerla), pero sobre todo una personalidad que le permite, por un lado, colocarse en alguno de los “bandos”, y, por el otro, desarrollar un performance sobre el ring que encierra un relato que se cuenta reiteradamente en las funciones y para lo cual necesita el resto de los elementos: contrincantes, réferi, público, anunciador, música, etcétera.

Varios de los elementos que integra el luchador han trascendido el ring y las funciones de lucha libre, llegando a espacios como el musical, el cinematográfico, la industria de la moda, los juguetes y un muy largo etcétera a nivel nacional e internacional. Caso prototípico son las máscaras, que han llegado a identificarse como símbolo de mexicanidad.

Es importante recalcar que cuando la lucha libre llegó a México fue adoptada como un espectáculo deportivo, un negocio. Nada auguraba que el mexicano lograra identificarse con ella a los niveles que ahora muestra. Dado que, a lo largo de los años se le han ido introduciendo elementos como los referidos, el resultado

parece ser que la lucha libre y el público se vinculan por medio de patrones culturales que se traducen en símbolos.

4.1 Símbolos característicos de la lucha libre.

Las funciones o espectáculos de lucha libre han sido la materia de este trabajo, pero no necesariamente representan el único pilar de difusión para ésta a lo largo de los años: el cine, la televisión, la prensa, la radio, entre otros, han sumado en distintas proporciones. No es materia principal de este trabajo y por ello no se aborda en profundidad, pero se refieren porque forman parte de “antes” de cada función: es un “antes prolongado”, dirigido hacia el público, que termina enmarcando la función de lucha libre. Claro que existe, también, un público que asiste sin esos elementos previos y –quizá- sea animado por la curiosidad.

El “durante”, que alude a la función de lucha libre en sí, permite que el ritual cumpla su ciclo o su circularidad; es decir, que dentro de un tiempo episódico se efectúe la comunicación entre el público y los luchadores, cumpliendo con los acontecimientos necesarios para que suceda el proceso de vaciamiento catártico de tal ritual. ¿Cuáles son los tres principales elementos identificados por el presente trabajo como fundamentales para la circularidad en las funciones? A continuación se mencionan y también se detallan las actitudes conductuales y el lenguaje observados durante las funciones de lucha libre.

4.1.1 Lucha entre el bien y el mal, como intermediario el réferi.

Uno de los aspectos propios de la lucha libre mexicana es el contar con dos “bandos”, mismos que se encuentran en el imaginario colectivo de los aficionados que acuden a las funciones, pero es inevitable la comparación con los arquetipos universales del bien y del mal. Los luchadores del bando técnico personifican el bien y por los luchadores rudos el mal. En cada enfrentamiento ambos se enfrentan, pero hay un “mediador”: el réferi, un elemento fundamental de la estructura de éste deporte-espectáculo. Esta figura, que se supone representa el papel de juez y es responsable de que se respete el reglamento, en realidad traslada al ring un conflicto ético ante las incertidumbres: no actúa como el guardián de lo correcto, de lo que “debe ser”, fortaleciendo las certezas del

espectador, termina “cooperando” con los rudos, que personifican lo contrario al orden o a lo correcto y que son causantes de incertidumbre. Sin embargo, esa “inclinación” hacia los rudos por parte del referi, en muchas ocasiones sólo sirve para enaltecer el triunfo de los técnicos, capaces de sobreponerse a todas las adversidades.

A partir de lo visto durante las funciones, sobre todo en el comportamiento de los asistentes, la intervención del referi en el combate del “bien vs mal” es una especie de alegoría de ese conflicto diario entre “el ser y no ser”, del cómo actuar: respetando las normas o buscando eludirlas y salirse con la suya. Respecto del referi se puede decir que, desde los inicios de las funciones de lucha libre, este personaje recibió gran aceptación, pues los aficionados lo asimilaron no sólo como quien cumple papel en el ring, sino como un arquetipo de la vida diaria, pues es equiparable, en términos metafóricos, a figuras de autoridad que se encuentran en su día a día. Incluso se podría sugerir que cada individuo es el propio referi de su vida porque modula, en cada decisión que toma, la prevalencia de ideales, ideología, valores o los principios del sistema sociocultural del que se es parte.

Aunado a lo anterior, al encontrarse estos conceptos o imágenes dentro del sistema sociocultural mexicano permiten que cada individuo empatice con el sistema funcional de la lucha libre mexicana. Se toma no sólo como concepto sino como símbolo de representación de sus pensamientos o de su cotidianidad, ya que al ser anónimos dentro del sistema imaginario-simbólico de los individuos, se entiende que estos generan un equilibrio en cualquier aspecto en el que estén presentes, tanto en la vida cotidiana como en los enfrentamientos e historias que se presentan en cada función de lucha libre.

De acuerdo con las opiniones del público, “la lucha libre mexicana retoma la narración de los mitos, cine y comics, ya que ésta toma sentido al partir de los conceptos bien y mal transformándose en héroes y villanos respectivamente, ante esto consideran que sin alguna de estas representaciones incluyendo al referi se perdería la narrativa de ella” (Trabajo de campo, 2019), puesto a que cada uno de ellos cumple con un papel fundamental al desarrollarse los enfrentamientos: son

los elementos principales para que los espectadores lleguen al diluvio de sentimientos que se viven durante una función.

En cuanto al concepto que tienen de los gladiadores, a los técnicos los visualizan como “héroes de carne y hueso, quienes tienen la obligación de ser rectos e intachables al conducirse por lo ético, llevando a cabo un juego limpio para derrotar al mal y así ser un ejemplo a seguir, considerando que estos tienen potencial para influir positivamente en el público, sobre todo los niños. También son quienes conectan más con el público” (Trabajo de campo, 2019). En la experiencia que se tuvo al asistir a funciones, los luchadores técnicos reciben más apoyo de los espectadores, debido a que este bando siempre se encarga de defenderlos cada que los rudos los insultan. Asimismo, en cada uno de los enfrentamientos un punto de partida para conectar con el público es mostrarse agradecidos por asistir a verlos.

Por su parte, al bando rudo el público los concibe como “antihéroes/villanos, quienes crean el conflicto, quien le pone sazón a la historia que se está contando sobre el ring, gracias a ellos se encienden los ánimos del público, pues son quienes hacen explotar las emociones de la afición”. En este caso algunos espectadores se sienten más identificados con este bando, ya que consideran que “estos tienen defectos y virtudes lo que los hace ser más humanos y por lo tanto sentirse más cercanos o parecidos a ellos” (Trabajo de campo, 2019). En cuanto a la experiencia que se tuvo al asistir a funciones se vio que el bando rudo tiene una interacción con el público basada en insultarse mutuamente y -en muy pocos casos- de apoyo o aprobación de su actuar.

En los enfrentamientos que se presentan en un espectáculo de lucha libre mexicana normalmente se encuentran sobre el ring luchadores de ambos bandos, lo cual permite que el público visualice al ring como un sistema de valores culturales similar al que rodea a los acontecimientos de su cotidianidad, donde el bien y el mal se enfrentan. De esta manera el público proyecta en la escenificación de los combates su día a día, visualizando a los rudos como acontecimientos accidentales o incluso poniéndoles caras y nombres tratando a estos como

villanos, como aquello que no desean que estuviera presente en su vida. Por otra parte, a los técnicos los asocian con imágenes buenas, tratándolos como héroes.

A pesar de que los luchadores técnicos son quienes cuentan con mayor cantidad de seguidores, en las funciones de lucha libre que se presenciaron se pudo notar que los luchadores rudos han comenzado a dividir el gusto del público, pues ahora estos también tienen seguidores, a pesar de ser quienes representan el mal. Puede sugerirse que esto es un reflejo de la sociedad, ya que actualmente los cambios en la sociedad mexicana han llevado al público a cambiar de pensamiento por lo que asocian su carácter o forma de pensar con cada uno de los luchadores rudos. Hay quienes sugieren que el público sigue ahora a los rudos porque quisieran tener las actitudes o realizar las acciones que los rudos tienen sobre el ring. El que el “público rudo” haya aumentado sólo puede estimarse, pues en las entrevistas aplicadas a los aficionados para este trabajo se obtuvo que el 30% de la población consultada prefiere a los técnicos, por su parte al bando rudo lo apoya el 30%, mientras que el 40% refiere que “depende del tipo de lucha, de los ánimos del enfrentamiento y de que luchador se encuentre sobre el ring la preferencia que se tiene”(Trabajo de campo, 2019).

En cada una de las funciones de lucha libre el espectáculo tiene una secuencia o cuenta una historia a través de los enfrentamientos, pues los luchadores y el réferi van introduciendo al público en una serie de acontecimientos que poco a poco lo lleven a cierta catarsis. Esto permite que todos los individuos que asisten entiendan la dinámica en la que el bien y el mal se enfrentan, pudiendo escoger el bando en el que está su preferencia, de acuerdo a lo que esté pasando en el momento, pues dentro del espectáculo y dependiendo de la etapa en la que se encuentren del ritual va sucediendo un diluvio sentimental en el que se va definiendo la postura del público. Por otra parte, en un “antes prolongando” quienes son fanáticos y fieles seguidores de la lucha libre mexicana ya conocen a los luchadores, ya saben a quién irán apoyar desde antes de comenzar los enfrentamientos. Algunos aspectos por los que el público decide apoyar a los luchadores durante los enfrentamientos son:

- Tipo de bando en el que se encuentre el luchador.
- Físico de los luchadores (as).
- Popularidad del personaje luchístico.
- Simpatía que genere el luchador al público.
- Habilidades luchísticas.
- Quien reciba más apoyo por parte del público durante la lucha.
- Con quien se tenga más empatía e interacción positiva (apoyo o defensa¹⁵).

Por su parte, desde que los luchadores comienzan sus entrenamientos tienen presente que uno de los puntos principales que deben de definir en su personaje luchístico es a qué bando pertenecerán. Luego deberán representarlo con su actitud hacia el público y los contrincantes, como con todos los elementos simbólicos de su personaje ya sea traje, máscara o cabellera, pues en cada una de las funciones éste saldrá en representación del bando, ya sea ganándose los aplausos o los abucheos del público.

En este sentido, el luchador conocido como Dragón de Fuego refiere que “los luchadores tenemos muy presente que en la lucha libre mexicana siempre estará presente la riña entre bien y el mal, representada en máscaras, en la forma en la que se lucha, personalidad del personaje, entre otros. A veces la gente que va a una función llega como un perrito se sienta en un lugar, marca su territorio, y conforme va avanzando la trama de los enfrentamientos se va desahogando todos tus traumas y cuando sale dice ‘ya me desahogué ya soy otro’, y eso también nos pasa a nosotros” (Trabajo de campo, 2019)

La trama de la lucha libre mexicana la convierte en un medio de liberación, en el que cada uno de los participantes al saber que se está llevando a cabo un performance en el que el bien y el mal se representan y se enfrentan, logran identificarse, por lo que resulta fácil que estos lleguen a cierta catarsis, pues en el espacio y tiempo en el que se lleva a cabo la función no se sufre de ninguna crítica

¹⁵ En la mayoría de los enfrentamientos el luchador técnico se encarga de defender al público de los ataques de los luchadores rudos.

a las actitudes que se tengan a diferencia de espacios y tiempos cotidianos, por lo que se puede ser una persona completamente diferente.

Sin embargo, es importante recalcar que el hecho de que ellos deseen pertenecer a algún bando no necesariamente en cada función deben representar a tal, pues en algunos casos los promotores requieren que encarnen al bando contrario, por lo que es necesario que un luchador sepa cómo personificar a ambos bandos. En palabras del luchador Bumerang, “el luchador debe de ser universal, ya que algunos promotores de las funciones donde somos invitados a participar no nos conocen por lo que te ponen de lo que ellos quieran, ya sea como rudo o técnico, por eso el luchador debe de estar bien preparado y saber luchar en cualquiera de los dos bandos, tenemos que estar capacitados para lo que se nos presente en cualquier función y sobre todo tenemos que saber cómo meter a la gente en la lucha desde el bando en el que estemos” (Trabajo de campo, 2019).

El hecho de poder participar en cualquiera de los dos bandos permiten a los luchadores contar con experiencias de cómo se vive cada uno de los dos, pues el público reacciona completamente diferente hacia ambos, en palabras del luchador Dragón de Fuego, “cuando eres técnico la gente normalmente grita tu nombre, sabiendo qué representas y por eso también gritan mucho apoyándote. Y, cuando bajas del ring, te aplauden, te piden fotos, te dicen que luchaste bien, entre otros halagos. Cuando eres rudo te mientan la madre, te dicen palabras obscenas; pero, entre más griten, mejor es tu desempeño o sabes que lo estás haciendo bien, igual cuando bajas del ring algunos te piden fotos, y te reconocen cómo luchaste, pero también te despiden con mentadas de madre” (Trabajo de campo, 2019).

El público es un gran factor para escoger en qué bando le gusta más al luchador salir en cada función, debido a que dependiendo de cómo se sienta y de qué le guste provocar en el público decide ser rudos o técnicos. Sin embargo, otros factores para definir el bando de los luchadores son la personalidad y carácter del luchador. Por ejemplo, en el caso del luchador Estrella 2000, él menciona que “a muchos les gusta ser rudos, pero yo me inclino mucho por hacer las cosas bien y bonitas por los aplausos de la gente por el hecho de la pureza de la lucha libre,

porque un técnico no tiene que demostrar su rudeza, tiene que demostrar la esencia de la lucha libre y el rudo tiene permitido prácticamente todo puede golpear, faulear, morder, mientras que la obligación de uno como luchador técnico es demostrar que sabe luchar, por esa razón yo creo que es más difícil ser técnico” (Trabajo de campo, 2019); sin embargo, algunos luchadores se ven en la necesidad de escoger el bando de acuerdo a las características de su personaje por ejemplo el luchador Bumerang menciona que “a mí me gusta más subir al ring de rudo, pero mi personaje desde sus orígenes ha sido técnico, es lo que lo representa por la trayectoria que tengo”, por otra parte, no solo el personaje define el bando sino también las historias en las que los luchadores envuelven a sus personajes, en ciertas ocasiones se va contando una historia sobre el ring y algunos luchadores deciden dar un giro completo a sus personajes y volverlos del otro bando según la historia lo requiera. (Trabajo de campo, 2019)

Cada uno de los luchadores entrevistados mencionaron que el subir al ring representando a cada uno de los bandos es completamente diferente, por ejemplo, en el caso del luchador Bumerang menciona que “yo comúnmente soy de carácter fuerte por lo que cuando subo de técnico me controlo un poco, pero cuando subo de rudo saco todo, yo creo que me proyecto” mientras que el luchador Dragón de Fuego dice que “ la personalidad de mi personaje cambia, no es la misma de técnico debo de controlarme y defenderme de mi oponente, pero de rudo me vuelvo más agresivo y no dejo de atacar, a mí me gusta ser más rudo porque me encanta que la gente se enoje y que se meta conmigo y hasta con mi familia” luchar en ambos bandos requiere mostrar dos caras muy distintas al público, por lo que es necesario que los luchadores muestren todas sus habilidades luchísticas y en cualquier bando sepan controlar a su oponente e ir dirigiendo al público al éxtasis o catarsis por ejemplo para Resplandor a pesar de considerarse como un luchador universal que sabe moverse ya sea como rudo o técnico, en palabras de él “me gusta ser más rudo porque es el que hace enojar más a la gente, finalmente yo creo que como ambos el público te reconoce tu trabajo, si eres técnico te reciben y despiden con aplausos y si eres rudo con

mentadas de madre, con cualquiera de las dos sabes que diste lo mejor de ti” (Trabajo de campo, 2019).

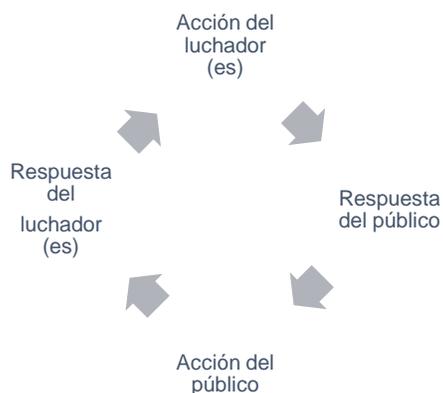
La lucha del bien contra el mal y la intervención de un intermediario (réferi) es algo que los individuos nunca van a dejar de tener presente, pues incluso en algunas ocasiones cada uno de nosotros tenemos una lucha interna en la que ambos bandos luchan coordinando nuestras acciones de acuerdo a los valores de la sociedad (réferi) en la que vivimos, por tal razón jamás dejarán de ser uno de los factores más importantes en la lucha libre mexicana.

4.1.2 Símbolos dialécticos y corporales de los luchadores y del público.

Cada lugar en el que es presentado un espectáculo de lucha libre mexicana se convierte en un espacio lúdico que funciona como medio de distracción para los asistentes, pues les permite romper instantáneamente su rutina cotidiana, durante cada una de estas presentaciones tanto el tiempo como el espacio se cargan de sentido simbólico, pues en ellos la ficción se convierte en parte de la realidad de cada uno de los participantes.

Asimismo, en cada espectáculo de lucha libre mexicana tanto los luchadores como el público se entregan al ritual que representa el asistir a una función, ya que éste se concentra en una atmósfera terapéutica, es decir, durante la función tanto el público como los luchadores pasan por cierta catarsis que expresa mediante representaciones dialécticas y corporales, dando como resultado un diluvio de sentires.

Ambas formas de expresión están conectadas, pues cada actitud ya sea por medio del lenguaje, de señas o gestos corporales son elementos fundamentales para mantener una continuidad desde el inicio hasta el final, ya que, para que la función cumpla su papel como ritual con un proceso de vaciamiento, es necesario que dentro de esta fluya una circularidad de comunicación, es decir, que a cada acción corresponda una reacción y viceversa sin que esta interacción se detenga o se pierda, es así que en el acto ambas expresiones suelen ser actitudes o respuestas a éstas ya sea de manera individual o colectiva, tal como se muestra en el siguiente diagrama:



Por lo tanto, la circularidad dentro de una función de lucha libre se puede entender como la suma de diversos elementos principalmente de los luchadores y el público, debido a que a través de su interacción dentro del ritual la dinámica logra mantenerse viva y cumple con sus funciones como parte de un evento lúdico o bien como un distractor del que la sociedad hace uso.

Por su parte las representaciones dialécticas, son principalmente palabras que se suelen usar y escuchar en la vida cotidiana; sin embargo, al ser consideradas como palabras obscenas, este tipo de léxico suele ser prohibido por lo que podemos llamar la buena sociedad o el buen comportamiento en lugares de uso común, a continuación, en la siguiente tabla se podrán encontrar las palabras y frases de las que más se hizo uso en las funciones a las que se asistió, recalcando el papel que se toman en ellas:

Palabra y/o frase	Uso
Buey o Güey	Esta palabra es utilizada tanto por luchadores como por público en general, es muy común, normalmente se emplea en las conversaciones entre luchador y espectador, entre luchador y luchador o entre los asistentes de manera despectiva cuando algún luchador se equivoca al conectar algún golpe o llave, a su vez el luchador la utiliza para dirigirse a algún espectador, se aprecia que se complementa como <i>–pinche buey, que buey, como eres buey, es buey, tómala buey.</i>
Puto	Esta palabra es muy común entre los luchadores que participan en alguna lucha y el público, por ejemplo entre los luchadores que participan en alguna lucha se utiliza como adjetivo complementándose con <i>–que puto, no seas puto,</i>

	es <i>puto-</i> con la finalidad de hacer notar que algún luchador no resiste los golpes recibidos o no quiere participar en la lucha, mientras que la utilización del público es similar y siempre el insulto es dirigido a los luchadores cuando uno o más luchadores abusan de algún luchador, no desean participar en la lucha o muestran debilidad ante algún ataque.
Pendejo	Esta palabra se utiliza como adjetivo para dirigirse a los luchadores por parte del público, se puede complementar como <i>–que pendejo, por pendejo, es pendejo-</i> normalmente es utilizada cuando algún luchador equivoca algún golpe o llaveo, utilizado como burla es utilizada por la mayoría del público.
Tu puta madre	Esto se utiliza tanto por los luchadores como por el público, el luchador lo utiliza para algún compañero en forma de mostrar su enojo o sorpresa ante alguna acción, de igual forma el luchador lo utiliza en contra de los asistentes cuando se encuentra molesto por el resultado o por el apoyo que el público les da a sus rivales, mientras que el público lo utiliza hacia el luchador cada que esté habla, grita o realiza alguna acción en muestra de su desaprobación.
Salúdame	Normalmente es utilizada por los asistentes o espectadores para dirigirse a algún luchador, pareciera ser inofensivo cuando un individuo le dice o grita al luchador- <i>Salúdame-</i> obteniendo literalmente un saludo o gesto por parte del luchador, a lo que normalmente el individuo contesta- <i>pero a tu puta madre, a tu madre, o a tu jefa-</i> , forma parte de la interacción que se vive en una función de lucha libre entre luchador-espectador.
Chinga tu madre	Es utilizada normalmente por luchadores y público, entre luchadores para mostrar su molestia a alguna acción, del luchador hacia el público suele ser una respuesta a algún insulto, mientras que el público normalmente la utiliza hacia el luchador que no es de su agrado o cuando el luchador comete una acción reprobable por el público, normalmente se complementa con el nombre del luchador, es decir, <i>chinga tu madre.....(nombre del luchador)</i> .
Tu jefa	Es normalmente utilizado por el público para dirigirse al luchador, se utiliza cuando como respuesta a alguna actitud o frase que proviene del luchador, por ejemplo, cuando un luchador se auto engrandece por sus acciones al decir <i>–arriba (nombre del luchador)-</i> el público contesta <i>–tu jefa o arriba tu jefa-</i> en forma de mostrar su desapruebo a la acción del luchador.
Es niña	Es utilizada normalmente por luchadores y público en general, en especial por los niños, pues es utilizada como adjetivo a aquel luchador que muestra miedo ante su rival o que no quiere participar en la lucha, los luchadores animan a la

	gente con la pronunciación de <i>–es niña, es niña-</i> a lo que el público continua reproduciendo la frase en contra de algún otro luchador, en ocasiones no es necesario que se lleve a cabo esta dinámica pues el público al reconocer la acción por parte de los luchadores comienza a reproducirla.
<i>Rómpele su madre</i>	Esta frase es utilizada tanto por luchadores como por aficionados o espectadores, dentro de la comunicación que tienen los luchadores normalmente se escucha decirse <i>–rómpele su madre a...-</i> para motivarlo y continúe golpeando a su contrincante, de la misma manera el espectador suele utilizar esta frase para motivar a algún luchador que continúe con su desempeño en contra de algún otro.
<i>Lo vas a matar</i>	Normalmente, esta frase es utilizada por el público cuando entre los luchadores existe algún contacto o golpe que resulta ser impactante o aparatoso, el espectador tiende a decir <i>–déjalo, lo vas a matar o lo vas a matar perro-</i> .
<i>Se está riendo</i>	Esta frase es utilizada por el público cuando un luchador golpea a otro. Es una manera de pedirle a los luchadores que realicen nuevamente la acción o que continúe golpeando a su contrincante.
<i>¡Cállate! ¡cállense!</i>	Esto es utilizado tanto por luchadores como por espectadores, el luchador normalmente lo utiliza cuando comienza a hablar y el público a base de chillidos, gritos o insultos no se lo permite, entonces se escucha al luchador decir <i>–cállense bola de acarreados, cállense bola de indios-</i> lo que ocasiona que el público se enfurezca y continúe con los gritos o insultos, por parte del público esto se utiliza precisamente cuando un luchador quiere tomar la palabra o cuando dos luchadores comienzan a dialogar y no continúan su lucha, es una manera de demostrar que el público asiste a ver una función de lucha libre.
<i>Tiene miedo</i>	Esta frase es utilizada normalmente por el público para referirse a algún luchador que no quiere entrar en contacto con otro luchador y lo evade mediante cualquier acto o excusa.
<i>Mátalo yo lo pago</i>	El público hace uso de esta frase cuando un luchador golpea o realiza una llave a su contrincante para hacer alusión a que lo golpee más fuerte o le aplique más llaves, dando a entender que no importa cuán golpeado este su contrincante el punto es ver movimientos más violentos.
<i>Vete a la chingada</i>	Frase utilizada tanto por el público como por los luchadores, tanto de manera singular como plural (váyanse) por su parte el espectador hace uso de ella cuando el luchador lo ofende, asimismo cuando alguno de los bandos sólo se encuentra hablando sobre el ring refiriéndose a que si no van a luchar mejor se bajen y se vayan, por su parte el luchador lo hace para insultar al público que lo

	molesta apoyando o que lo está agrediendo de manera verbal, para acompañar a esta frase el luchador normalmente hace uso de algunas otras palabras para que le calen más a los espectadores y haciendo uso principalmente de insultos al lugar de origen del público.
<i>Ya bésalo</i>	Esta frase es usada en diferentes situaciones comúnmente es coreada por el público; sin embargo, en algunas ocasiones los luchadores incitan a que el público lo grite. Son tres situaciones en las que se puede llegar a presentar esta frase, en la primera de ellas es cuando los luchadores se enfrentan, pero se encuentran hablando sin ningún tipo de acercamiento, la segunda de ellas cuando entre luchadores del mismo bando se encuentran hablando y por último cuando el referee se encuentra hablando con algún luchador del bando rudo.
<i>Referee deja de hacerte pendejo o ciego</i>	Esta es usada por el público cuando algún luchador rudo se encuentra haciendo alguna maniobra no permitida por el reglamento y el referee se hace el distraído para que el rudo pueda llevar esta acabo sin que lo interrumpan.

El significado de las palabras que se usan durante una función de lucha libre depende del momento y actividades que se estén llevando a cabo, asimismo del enfrentamiento en el que se esté, es decir, primer lucha, lucha semifinal, lucha estrella, entre otras, por otra parte también influye que tipo de lucha se esté llevando a cabo, ya que cuando es una lucha de apuesta el público tiende a entrar en un estado de éxtasis o catarsis que les provoca hacer uso más frecuente de palabras, frases y comportamientos conductuales que reflejen como se sienten, esto también sucede cuando cualquiera de los enfrentamientos resulta ser demasiado violento para el público ya que esto los insista a explotar más sus sentires.

Respecto a los cambios de comportamiento que son reflejados vía corporal, estos comienzan a presentarse minutos antes de empezar los enfrentamientos, pues previo a la función la gente comienza a hacer gestos con su cara o incluso a tronarse los dedos cuando ansia que ya comience la función.

Al igual que el lenguaje dialéctico, dentro del lenguaje corporal el público y los luchadores llevan a cabo señas como las mentadas de madre, el parar el dedo

medio, hacer “huevos, caracolitos o mocos”, entre otras, asimismo hacen muecas con la cara expresando como se sienten a través de estas mostrándose enojados, felices, preocupados, eufóricos, entre otros, realizando todas estas muecas acompañadas de chiflidos, abucheos, aplausos y sobre todo pararse de sus lugares.

Por su parte el comportamiento corporal básico para los luchadores es en cualquier momento de su lucha subirse a las cuerdas de ring acompañando esta acción con palabras, muecas y señas con las manos que provoquen reacción en el público, asimismo sobre el ring los luchadores tienen un lenguaje corporal propio ya que mediante este van dirigiendo su lucha o enfrentamiento entre sí, ante esto el público va entendiendo tanto la dinámica como la historia que los luchadores que se encuentran enfrentándose le están presentando, a su vez es importante recalcar que entre más violencia se muestre en los movimientos corporales de los luchadores resulta ser más enriquecedor para el público pues le permite liberar todos sus sentimientos.

En algunas ocasiones la interacción entre el público y los luchadores llega a ser tal que comienzan a retarse, lo que provoca que los luchadores inviten a que algún espectador suba al ring para “enfrentarse” con ellos, esta es una de las acciones que hace que el público se muestre catártico pues uno de los miembros de este sector se vuelve parte de la lucha.

Un dato importante de recalcar es que la cercanía que tiene el público con el ring y por ende con los luchadores influye mucho en el comportamiento de la gente, ya que entre más cercanos estén se puede entablar más comunicación e interacción entre ellos, por lo que los cambios de comportamiento se notan más rápido en la gente cercana al ring que en la que se encuentra lejos.

Para concluir, a través de los comportamientos dialécticos y corporales que el público y los luchadores tienen durante un espectáculo de lucha libre se perturba el orden social; sin embargo, durante el tiempo y dentro del espacio en el que se realiza nada es mal visto por lo que esto no tiene represalias en los participantes, ya que estos comportamientos son los que conducen la continuidad del

espectáculo permitiendo que la circularidad fluya y el ritual lúdico que representa este se lleve a cabo, asimismo es el comportamiento de la gente el que va definiendo las etapas de este para que finalmente a su manera se reconstruyan tanto el público como los luchadores y así vuelva cada quien a su normalidad.

4.2 Elementos de identidad para los luchadores.

El personaje de un luchador es la imagen que éste da al público, la otra cara del individuo, el alter ego que sale a la luz al comenzar una función, al pisar el ring y al desarrollarse una lucha, pero ¿en qué se basa la imagen del luchador?, pues bien, a lo largo del trabajo de campo de la presente investigación se asistió a varias funciones en las que se logró detectar elementos simbólicos importantes para dar vida al personaje de cada luchador, los cuales son los siguientes.

4.2.1 Individuo-Personalidad-Luchador.

Un elemento importante y vital para el luchador es el personaje o personajes que le acompañan a lo largo de su vida luchística, ya que éste es lo que representa sobre el ring y por ende es la manera en la que el público lo identifica y lo reconoce.

Éste puede estar inspirado en familiares, gustos, personajes luchísticos, patrones culturales, hechos sociales e incluso hechos que representen etapas importantes o acontecimientos que hayan dejado huella en la vida de cada luchador, por tales motivos la conexión entre el individuo y su personaje es de extrema importancia, pues como bien lo dicen ellos es una parte importante de lo que son, es decir, de lo que conforma su personalidad, por lo tanto este merece toda su dedicación y respeto, ejemplo de esto es el luchador Estrella 2000 quien afirma lo siguiente:

“Mi personaje se merece mucho respeto y amor, porque para mí el hecho de ponerme mi traje y la máscara es convertirme en alguien diferente, pues se acaba la persona civil y se convierte en el deportista que tiene que mostrar la capacidad y tiene que buscar sobresalir en este ambiente que es tan pesado (Trabajo de campo, 2019)

Para algunos luchadores lo que su personaje representa se basa en su trayectoria y en su forma de luchar, por ejemplo, Bumerang y Resplandor refieren que:

Bumerang: “Mi personaje representa ya 32 años de esfuerzo, de mantenerme, de entrenamiento, experiencias buenas y malas, toda una vida que dentro del deporte que elegí practicar y que sé que he cumplido con mi papel porque hay gente que me reconoce mi trayectoria y la calidad que tengo como luchador, finalmente eso es lo que me llena y me da fuerzas, como me doy cuenta de eso, después de 32 años de trayectoria que me sigan buscando para programarme y me sigan considerando para luchar”

Resplandor: “Mi personaje es todo, ya son tantos años de portar este nombre y de representar a mi personaje, que simboliza todo lo que soy, es tanto para mí” (Trabajo de campo, 2019)

La personalidad de un individuo es única y exclusivamente de éste, pues le permite diferenciarse y caracterizarse del resto de la sociedad, lo mismo sucede en el mundo luchístico, ya que en este cada luchador y refereee agrega aspectos o patrones a su personaje que le permite la creación de un carácter; sin embargo, este no necesariamente es el mismo que maneja en su vida cotidiana, se podría decir que estos cuentan con una doble personalidad pero ambas se basan en una sola, la razón de esto es que antes de ser luchador se es individuo y miembro de una sociedad misma que se ha encargado de crear pautas culturales en éste dando como resultado un patrón de pensamientos, actitudes, comportamientos, sentimientos, entre otros aspectos que han creado un sistema cultural y simbólico por el cual en individuo se dirige (su personalidad), cuando este individuo decide convertirse en un personaje popular como lo es un luchador es su personalidad la que lo define a éste y a la manera que interactuara con el público.

Por lo tanto se podría afirmar que el luchador tiene una doble vida, la primera de ellas como un civil, el cual tiene una vida cotidiana en la que cumple con un papel en la sociedad como civil, ya sea como estudiante, ingeniero, abogado, mecánico, doctor, entre otras dedicaciones y la segunda de ellas en la que abandona cada aspecto de la primera convirtiéndose en un individuo completamente diferente, pues este personaje le permite desfogar todo lo que no se aprueba en su cotidianidad o incluso es una manera de poder ser todo lo que no es en ésta, es decir, si ante la sociedad se es más conservador o serio el personaje les permite ser carismático y comportarse de tal manera en la que en su primera personalidad les daría vergüenza o simplemente les sería imposible comportarse de tal manera,

por lo que al subir al ring los luchadores tienen y sufren grandes cambios, por ejemplo:

Mi cambio es mucho cuando subo al ring, porque ya no es la persona civil ahora soy el profesional que se va a subir a un ring y va a dar un espectáculo de lucha que tiene que estar bien concentrado para que el público salga a gozar, yo creo que si es mucha presión, mucha responsabilidad, pues si cambia la presencia de uno ya no es la persona que a lo mejor puede llegar agachada, porque desde que se sube uno al ring tiene que tener cierta presentación, dicen que en la forma de comerse un taco se ve que uno es tragón, pues es lo mismo en la lucha libre porque en la manera de subirse, caminar y moverse en un ring se ve si se sabe luchar, pues hay que saber moverse para que el contrincante y el público se den cuenta de que si se sabe. (Estrella 2000, Trabajo de campo 2019)

Por su parte, el luchador Resplandor menciona que “Si existe una diferencia y un cambio evidente, porque en cuanto uno se pone la máscara y el traje ocurre una transformación, yo siento que soy otra persona, que dejo de ser yo en cuanto me pongo la máscara ya no soy “---¹⁶”, me convierto en Resplandor y mi personalidad como él es completamente diferente”.

Por otra parte, esta segunda personalidad que tienen los luchadores les permite incluso aparentar un aspecto físico y conductual completamente diferente, en la experiencia que se tuvo durante el trabajo de campo no fue lo mismo entablar una conversación con la persona civil que verlos e interactuar con ellos en acción sobre el ring, no solo por el lenguaje dialéctico y corporal del que se hace uso en una función de lucha libre sino también porque en cuanto a su aspecto físico este cambia pues incluso parecen más altos, delgados, musculosos, entre otros aspectos que destacan su corporeidad, esto se materializa cuando son establecidos como súper héroes o villanos por parte del público principalmente por los niños, pues el encontrarse en una lucha entre el bien y el mal sobre el ring permite al público la construcción de una historia que se encuentra normalmente en el imaginario colectivo.

De esta manera al abandonar al individuo para convertirse en el personaje y subir al ring representa un cambio simbólico y por ende un ritual episódico en el que si

¹⁶ Por respeto a su incógnita, se omitió el nombre de pila del luchador.

bien se tiene que abandonar lo que se es como individuo convencional, sé sabe que al final de su participación en una lucha se regresa nuevamente a lo cotidiano; sin embargo, es importante recalcar como el cambio por el que se pasa es sumamente esencial para que los luchadores salgan a hacer su espectáculo y animen realmente al público, por ello no solo se presentan cambios emocionales, sino también corporales pues para los luchadores el hecho de ponerse una máscara y un traje representa realzar sus aspectos físicos, en palabras de la luchadora Dama Divina:

“Mi cambio es mucho, normalmente soy una persona seria, no tengo tanto contacto con la gente, incluso yo siento que mi autoestima aumenta al ponerme mi traje, mi máscara, al traer puesta una máscara es como un respeto que tú tienes a tu personaje y obviamente te transforma en una persona más fuerte, más sociable, con más autoestima, en una persona que se debe a su público y tiene que estar ahí para él y dar lo mejor para ellos entonces si me transforma al cien por ciento” (Trabajo de campo, 2019)

Por otra parte, haciendo referencia al personaje que se es durante una función de lucha libre se entiende que el individuo entra en una transformación que sucede única y exclusivamente en un espacio acondicionado para la presentación de dicho espectáculo, en éste al personaje se le permite comportarse o tener ciertas actitudes que son mal vistas si como civil se hacen, por ejemplo el hablarle mal o ponerse al tú por tú con alguna mujer del público en caso de ser hombres y en otro caso la manera en la que se golpean cuando la lucha es entre hombres y mujeres, pues todos los luchadores entrevistados coinciden en que abajo de un ring les es imposible tocar a una mujer; sin embargo, arriba de un ring esto se les olvida y a pesar de no querer golpear muy fuerte a sus contrincantes femeninas al estar sobre el ring no miden su fuerza con ellas. (Trabajo de campo, 2018)

Asimismo, es importante mencionar que cada uno de los personajes luchísticos tienen su origen en el imaginario colectivo de la sociedad, pues a pesar de que estos se basan en la personalidad de cada luchador el entorno que lo rodea en su día a día, pero sobre todo los medios de comunicación influyen en la manera en la que el luchador desea que su personaje se desenvuelva o en lo que quiere que este transmita en su desempeño sobre el ring, de tal manera al tomar ciertos

símbolos del imaginario colectivo permite al público identificar a cada uno de los luchadores creando así admiración o repudio hacía estos dependiendo no solo de su bando sino también de cómo se comporte este con el público al subir al ring.

4.2.2 El equipo.

Éste se caracteriza porque puede relacionarse con el traje de un súper héroe, con la piel de un personaje mítico o animal, con caricaturas y sobre todo con algunas tradiciones mexicanas, aunque también puede simplemente ser ropa cómoda para desarrollar una lucha, cualquiera que sea la situación el equipo del luchador mantiene una simbología mítica y especial para el portador que van desde los colores hasta decoraciones por todo el equipo o traje.

El equipo del luchador es diseñado en la mayoría de los casos por él mismo, aunque en algunas ocasiones son diseñados por sus familiares y confeccionado por personas especializadas en el trabajo de este tipo de trajes, normalmente el equipo o traje de un luchador se compone de:

- Máscara (opcional).
- Pantalón o mallas con decoraciones
- Calzoncillos
- Malla olímpica
- Protectores para rodillas
- Botas
- Playeras (aunque la mayoría de los luchadores luchan descubiertos o sin playeras)
- Protectores para los codos
- Cintas en las muñecas de las manos
- Guantes

Fuente: (Trabajo de campo,2018-2019).

En este sentido los elementos más importantes para que el público identifique a los luchadores son; el nombre, la máscara y el traje, pues estos son los elementos visibles que el público seguidor de cada uno de ellos retoma con el fin de adoptar

la identidad del luchador, portando mascararas o elementos del traje del luchador admirado, asimismo playeras que tengan impresas frases que los luchadores digan o incluso imágenes o señas que estos realicen y los identifiquen, claro ejemplo de ello son Pentagón y el Stable Heel¹⁷ de los perros del mal, pues cuentan con una serie de admiradores que los reconocen tanto por su estilo luchístico como el estilo de sus personajes. A continuación, se hará énfasis en los tres elementos mencionados como los más importantes para el personaje luchístico.

4.2.2.1 Nombre.

El nombre para un luchador es el medio principal de reconocimiento con el que el público cuenta, ya que éste tiene un trasfondo en el imaginario de los aficionados creando una asociación con los diferentes patrones culturales de la sociedad luchística.

Por otra parte, también es la forma de mostrar y definir la identidad de su personaje, para la creación de éste se retoman ciertos aspectos que rodean la vida de él civil que posteriormente se transforma en luchador, ya que son sus gustos, su forma de ser y el ambiente sociocultural en el que se desenvuelve los principales elementos para la elaboración del nombre. Ejemplo de esto es que en:

En 1998 apareció el luchador social conocido como súper Gay, tras ser víctima de un brutal ataque homofóbico, el cual causó la muerte de su pareja. Dedicado a luchar contra la homofobia y en pos de las causas de la diversidad sexual (...) Súper Gay es parte de una tradición noble de activistas que incluyen a Súper Barrio, Fray Tormenta y Súper Ecologista, todos 'luchadores sociales' autoproclamados que han utilizado el performance y estrategias mediáticas para entrar en la "arena luchística" política del México contemporáneo (Gómez Peña, 1995: 90 citado en Hoechtl, 2014; 20).

Estos luchadores que retoman aspectos de fenómenos sociales y crean tanto al personaje como su nombre a través de estos, tienden a generar tal simpatía con el público al tener una razón social la cual al momento de subir al ring se manifiesta

¹⁷ Stable, es un tipo de alianza entre más de dos luchadores en la cual se prestan ayuda dentro y fuera del ring. también llamado Rudo o sucio, hace el rol del chico malo. https://todowwe.fandom.com/es/wiki/T%C3%A9rminos_de_lucha_libre_profesional

una relación en la que se creó que sobre este se está llevando una lucha común en la que todos son por ejemplo Superbarrio, convirtiéndose en uno mismo.

Por otra parte existen luchadores que pasan por la creación de una serie de nombres antes de encontrar con el que realmente se identifiquen, esto debido a la personalidad y al bando al que pertenezca o desee pertenecer, asimismo en algunas ocasiones los entrenadores y compañeros aconsejan diferentes nombres, tal es el caso de Nucleón Xtreme, El Curita del Diablo y Bumerang, el primero de estos tiene una trayectoria de veintiocho años, a lo largo de esta hizo uso de nombres como “Bronco” y “El Norteño”; sin embargo, al no sentirse identificado decidió cambiarlo por Nucleón Xtreme basándose en una experiencia que tuvo al estar revisando un diccionario en palabras de él “esa vez estaba revisando diferentes palabras y me topé con nucleón y núcleo, entonces dije se oye medio galáctico y también leí que el núcleo es la parte importante para juntar el protón y neutrón, o sea si ese no esta no hay nada, por eso me gusto y decidí usarlo como parte de mi nombre” por otra parte el luchador Curita del Diablo menciona “mi nombre surgió dentro de los vestidores como relajó de los compañeros, y pues me gustó y decidí adoptarlo”, mientras que Bumerang al contar con una trayectoria luchística de cuarenta años este tuvo dos nombres diferentes antes de llegar al nombre que fuera plenamente de su agrado y bajo el cual lleva luchando 32 años, en sus palabras “cuando debute era el hijo del sol, pero como se prestaba para muchas cosas, como que me empezaran a decir hijo de... y cosas así que mejor le cambie a guerrero del sol, y en 1987 el bengala me dijo que estaba bien el nombre pero que buscara uno más corto porque luego cuando la gente quisiera corearlo o algo por el estilo iba a estar difícil y ya después un día me llevo con un diseño del traje, mascara y con el nombre y me gusto se quedó”. (Trabajo de campo, 2018-2019).

Otra fuente de inspiración para la creación del nombre son los miembros de la familia, sobre todo los padres y esto puede ser de dos maneras la primera de ellas cuando es heredado, por ejemplo, los casos de luchadores como Fuego Jr. y Resplandor Jr., quienes son luchadores locales; sin embargo, el heredar el

nombre de su padre o de algún luchador al que se admire no es tan sencillo, ya que ellos consideran que para otorgarles éste ellos deben de cumplir con ciertos requisitos centrados principalmente en su forma de luchar y de ver a la lucha libre para hacerse acreedores de él, pues éste no solo es su medio de identificación ya que con él va entrelazada su trayectoria y por ende el reconocimiento de su público. Por ejemplo, en el caso del luchador Resplandor menciona la siguiente anécdota con su hijo:

Cuando mi hijo me pidió mi nombre, yo le dije que sí, pero que quería que entrenara bien, que no quería que entrenara nada más así por entrenar, que quería que supiera hacer juego de cuerdas porque cuando el salía me golpeaba las cuerdas y lo regañe le dije que un buen luchador tenía que salir limpio. Recuerdo que una vez entrenando estábamos dando marometas que se llaman tres cuartos, entonces yo iba adelante y el atrás, de repente me hablo un luchador de los que entrenaban conmigo y me dijo profe su hijo ya se lastimo, se tropezó en la cuerda y el codo se le paso para enfrente, se lo acomode y lo mande a sentar y me dijo, pero me duele y le dije que era lógico pero que se aguantara. Empezó a luchar como Corazón de León y quería mi nombre pero le dije que no, luego lucho como Resplandor Negro y me volvió a decir que quería mi nombre y le dije yo cuando vea que ya me respondes con el nombre te lo doy, porque a mí me ha costado mucho mi nombre, yo empecé desde abajo y me ha costado sudor lágrimas, me ha costado trabajo mantener mi nombre como resplandor y que mucha gente me reconozca, le dije que hasta que yo viera que ya era bueno iba a ser cuando se lo iba a dar y ya se lo di cuando vi que ya más o menos, pero si cuenta trabajo ceder tu nombre. (Trabajo de campo, 2019)

En cuanto al segundo caso éste puede ser la inspiración o un apoyo para la creación de su nombre, por ejemplo, Dragón de Fuego afirma que

Mi personaje está inspirado en mi padre; sin embargo, al inicio de mi carrera no sabía cómo llamarme, primero me quería llamar El Mercenario, después el Dinamitero Loco, hasta que mi esposa me dijo que me pusiera algo que me gustara, preguntándome que te gusta a lo que respondí que los dragones porque son seres poderosos y míticos también porque siempre cambian de piel y la razón de añadir fuego a mi nombre es que el dragón tiene fuego por dentro” (Trabajo de campo, 2018).

Otro ejemplo es el de la luchadora Dama Divina, quien mencionó que “fue a buscar algo que no estuviera tanto, porque Lady’s, Hijas de tal, Sexys, Star’s había un buen y de repente mi mamá me dijo por qué no te pones Dama divina y

dije está bien, me gusto y dije creo que no hay ninguno, fue algo que fue improvisado pero me gusto y se quedó”; la familia en ocasiones influye en el nombre como lo es en el caso del luchador conocido como Dogman quien mencionó “Toda mi familia me conoce como el perro, siempre me han dicho perro, perrin, dog, es por ello que nació mi nombre <<hombre perro>> Dogman” (Trabajo de campo, 2018-2019).

Y finalmente, en algunos de los casos se crea el nombre a través de los gustos y capacidades con las que cada luchador cuenta, por ejemplo en el caso de Estrella 2000 este menciona haber iniciado su carrera como “Estrella Veloz”, “mi primera intención era llamarme “Golden Star”, pero me entere que ya había un luchador llamado así y por eso me puse Estrella Veloz, después tuve que hacer un cambio porque me puse a pensar que algún día ya no podría ser tan veloz y tenía que ponerme uno que concordara y por eso lo cambie a Estrella 2000, finalmente decidí retomar a la palabra estrella porque siempre me ha gustado todo lo relacionado con el universo” (Trabajo de campo, 2019).

Entonces, el nombre tiende a ser un reflejo de los diferentes patrones culturales, de relaciones sociales, de experiencias, de anhelos y deseos, entre otros aspectos con los que convive el luchador en su día a día, queda claro que para que el luchador se sienta cómodo luchando y ganándose al público con sus aptitudes es necesario el uso de un nombre que los refleje, proyecte y sobre todo que los haga ser parte del imaginario del público creándose así cierta popularidad reflejada tanto en su nombre como en su forma de luchar.

4.2.2.2 Traje y sus complementos “mascara-cabellera”.

El traje que porta cada uno de los luchadores lo escogen de acuerdo a la comodidad de éstos pues su desempeño sobre el ring se puede ver afectado en caso de no sentirse cómodos, lo que termina resaltando al traje de cada luchador son los colores, formas y símbolos que este contenga, asimismo la manera en que este lo porte; algunos luchadores utilizan ciertos artefactos añadidos a su traje para provocar más impacto hacia su personaje, estos pueden formar parte o ser ajenos a su vestimenta, pueden llegar a ser muy ostentosos, por ejemplo cuando

se usan elementos como la combinación de un aerosol con un encendedor para generar una flama o también máquinas pequeñas de fuego frío las cuales usan para lanzar chispas cuando son anunciados y/o están sobre el ring, también pueden contar con otro tipo de artefactos como: cadenas, machetes, cuchillos, lazos, bats de béisbol, entre otros, algunos de estos son usados simplemente para que resalte su personaje, en estos casos cuando el luchador es anunciado y se sube al ring lo que hace es dar estos objetos a miembros de logística para que se los den y estos objetos se retienen del perímetro del ring; sin embargo, también están los luchadores que conservan estos artefactos con el fin de ser usados en la lucha esto es principalmente una característica de los luchadores rudos.

Para muchos la máscara es considerado como el elemento principal y más representativo de la lucha libre mexicana, ya que se encuentra en una posición social que la transforma en un fenómeno sociocultural utilizado como símbolo de identidad mexicana, esto debido a que es lo principal que resalta de un luchador, esta se caracteriza por ciertos elementos simbólicos que demuestren la fantasía del personaje volviéndose vistosas y llamativas para atraer la atención del público.

Es importante recalcar que no todos los luchadores cuentan con una máscara, pues a pesar de ser uno de los símbolos principales de la lucha libre mexicana, el uso de esta no es necesario para un buen desempeño sobre el ring y por lo tanto para tener más seguidores hacia su personaje; sin embargo, la máscara también conocida como “tapa”¹⁸ se le ha otorgado la importancia que tiene gracias a que con ella el misticismo de la lucha libre mexicana se refuerza forjando cada vez más los cimientos de ésta, pues desde que se comenzó a hacer uso de ésta el público comenzó a preguntarse quienes eran aquellos hombres enmascarados que subían al ring provocando que esta incógnita se volviera parte esencial y un gran atractivo de la lucha libre mexicana lo cual la hizo crecer y ser reconocida alrededor del mundo.

Algunos luchadores deciden cambiar el uso de una máscara por una cabellera prominente, para aquellos que optan por utilizarla vuelven a ésta un símbolo

¹⁸ Referencia obtenida de trabajo de campo, 2018-2019

esencial de su personaje otorgándole una gran importancia, ya que esta se vuelve parte de su imagen dándole personalidad y por ende vida a éste, asimismo se convierte en un toque único que forma una extensión de él, por ello se transforma en un elemento simbólico parecido a la máscara.

La máscara y la cabellera forman parte de uno de los combates simbólicos más representativos de la lucha libre mexicana, la lucha de apuesta en cualquiera de sus versiones (mascara vs cabellera, mascara vs mascara o cabellera vs cabellera) es uno de los enfrentamientos que le agrada más al público al ser uno de los más salvajes y sangrientos, asimismo por la carga simbólica e inclusive el morbo que involucra, ya que en caso de que se pierda la máscara no solo representa eso, también se pierde parte de su identidad luchística pues se revela tanto el rostro como los datos del enmascarado, en ocasiones el perder la máscara puede llegar a significar una carrera terminada, en el caso de la cabellera resulta humillante el hecho de perderla.

Tanto la máscara, el estilo de la cabellera y el traje suelen estar inspirados en elementos que reflejen la identidad de su personaje, al ser la representación visual de estos lo que los luchadores buscan es encontrar los elementos claves que les permitan encontrar la conexión entre la persona civil y el luchador, asimismo que el público se sienta identificado o que este muestre cierto gusto por su personaje a través de su indumentaria.

Para que ocurra la conexión entre el personaje y el civil no solo es necesario que la simbología de la máscara y traje forme parte de los gustos del luchador sino también debe de tener un peso sentimental, comúnmente estos elementos simbólicos son creados por ellos, por sus familiares, por sus entrenadores o compañeros, por ejemplo en el caso del luchador Curita del Diablo “el diseño me lo hizo mi padre ya que en su juventud le gustaba dibujar diseños de máscaras y el mío es uno de ellos”, en el caso de Kraiton “Yo lo diseñe, inspirándome en las artes marciales mixtas” y finalmente en el caso de Dogman mencionó “mi mascara era de estilo tribal de perro y estaba diseñado por mi sobrino”. (Trabajo de campo, 2019)

En su mayoría los diseños de la máscara y del traje son llevados a los mascareros y se les proporciona el boceto para que este lo elabore, el material con que se elabora depende de con cuál se sientan cómodos y de qué tan exóticos o extravagantes deseen el diseño, los materiales principales pueden ser licra, charol y vinil en diferentes colores y formas, asimismo en cuanto a la cobertura que esta tiene sobre la cara hay algunas que les cubren toda la cara, otras solo tienen un pequeño orificio en la nariz, otras tienen descubierto la nariz y la boca, otras solo cubren la frente y los ojos, entre otros estilos, este es escogido por los luchadores de acuerdo a las comodidades que este requiera durante una lucha. (Trabajo de campo 2018-2019)

A pesar de que la mayoría de los diseños de las máscaras y trajes están son creados por los mismos luchadores o sus seres queridos o cercanos, también hay quienes acuden con los mascareros para mencionarles, la forma, color y elementos simbólicos que desean que la máscara tenga, por ejemplo en el caso de Dama Divina ella comenta que “Mi máscara la mande a hacer, le dije al mascarero que no quería que tuviera gran cosa con que tuviera el corazón yo estaría feliz, cuando fui a ver los resultados me gusto bastante y jamás pienso cambiarla, el corazón se lo pedí porque para mí es la representación del amor que le tengo a la lucha libre, porque este fue lo que me motivo para meterme a la lucha libre” (Trabajo de campo, 2018).

Los medios de comunicación forman parte de una de las mayores fuentes de inspiración para la creación de un traje y por ende de la máscara, ya que, se retoman aspectos que son transmitidos por estos para la elaboración del diseño, no está de menos decir que los éstos son un gran emisor de fenómenos socioculturales tal es el caso de la difusión que se le dio y sigue dando a la lucha libre desde reportes, transmisión de funciones, películas, creación de historietas, entre otros se genera el interés y gusto por la lucha libre por parte del público, es aquí cuando algunos aficionados deciden ser más que admiradores y convertirse en los protagonistas de la lucha libre.

Uno de los principales elementos utilizados por los medios para dar popularidad a ciertos luchadores y por ende a la lucha libre fue el cine de luchadores, el cual impulso sobre todo la fama de luchadores como el Huracán Ramírez, El Santo, Blue Demon, Neutrón, Mil Máscaras y en general de las luchadoras; sin embargo, el que cuenta con más filmografía es El Santo motivo por el cual este es la fuente de inspiración para algunos luchadores tal es el caso de Nucleón Xtreme (Trabajo de campo, 2018) cuyo traje y máscara contienen los colores negro y plateado, confeso que el segundo color lo uso debido a que deseaba que su traje lo tuviera pues estaba inspirado y representaba al Santo, es aquí donde se puede observar la relación que se tiene entre la cultura de masas y la cultura popular pues a través de la primera de ellas se transmiten por los medios de comunicación masiva rasgos o elementos simbólicos así como patrones culturales relacionados con la lucha libre los cuales son adoptados y adaptados por los aficionados que deciden volverse luchadores forjando la creación de su personaje, traje y máscara en elementos retomados de los medios que se vuelven en parte del luchador al tomarlos y hacerlos propios.

Cuando el personaje junto con todos los elementos que lo integran se vuelven uno mismo con el luchador, la máscara se convierte en un símbolo distintivo para quien la porta pues no solo es el medio que vincula y por el cual transmite su identidad sino que es aquel elemento simbólico que alcanza una denominación de sagrado para los luchadores y sus seguidores pues se convierte en segunda piel para el luchador y un símbolo para seguidores pues a través de ésta se permite la entrada a un nuevo mundo en el que se abandonan o se hacen más fuertes los sentimientos, formas de ser, actitudes, entre otros componentes psicosociales, por ejemplo Dragón de Fuego comenta “yo me puedo subir ahí(a la orilla de un segundo piso donde se realizaba la entrevista), pero me da miedo, siento que me caigo, pero con la máscara no, porque me da poder, simplemente cuando entreno sin la máscara me da miedo aventarme de la tercera cuerda, pero con la máscara hago otras cosas que no puedo hacer así, por ejemplo cuando me toman videos y los veo digo apoco yo fui capaz de hacer eso” (Trabajo de campo, 2018).

Entonces, la máscara no solo otorga valor o hace más fuerte a su portador, sino que gracias a lo que transmiten los luchadores el público llega a identificarse y se a encontrar cierto parecido a actitudes o comportamientos que el luchador tiene sintiéndose representados.

Para algunos luchadores como para cierta parte del público es esencial que los luchadores usen mascara pues es la representación de la lucha libre mexicana y la cual de manera directa o indirecta ha provocado que el misticismo crezca y le permita crear tal popularidad, por lo que en el caso de los luchadores que usan mascara mencionan que al encontrarse bajo una incógnita el público que los sigue está reconociendo a su personaje luchístico más no a ellos como civiles, pues una vez quitándose la máscara estos se convierten nuevamente en individuos comunes, por ejemplo Nucleón comentó la siguiente anécdota:

“El ambiente de la lucha te hace ser alguien, porque cuando tu llegas a la arena sin mascara y pues ni quien te pele a diferencia de cuando llegas con máscara, una vez lleve a una novia a una función, cuando llegamos estaban las edecanes y me saludaron y todo normal, pero después ella me empezó a decir por eso no me querías traer verdad, y empezó a decir cosas así que mostraban que estaba celosa, esa vez termine de luchar y como sabía que estaba enojada fui por ella para ya irnos y ella me dijo que me esperara que iba a luchar Octagón y lo quería ver, entonces le dije te espero de ese lado y se me empezó a acercar la gente entre ellos unas muchachas y pues me pidieron un autógrafo y cuando ella vio se enojó, hablando con ella le dije que se calmara que se lo estaban pidiendo al personaje no a mí “su novio”, pero siguió enojada, entonces nos salimos y tomamos el taxi unas cuadras después le pedí al señor que nos bajara y me quite la máscara y le dije vamos a regresarnos, entonces ella se enojó y me dijo que todavía me quería regresar a verlas, yo le respondí que nos regresáramos porque le quería demostrar que sin mascara yo no era nadie ella se llevó mis cosas y todo, entonces estaban ahí en la salida y me acerque a ellas y les hice un poco la plática pero ni me pelaron, entonces me regrese con ella y le dije ya viste como ahora para ellas no soy nada, y así pasa con la lucha por lo menos somos un rato alguien que reconocen”. (Trabajo de campo, 2018)

Al ser la máscara uno de los elementos principales de representación para los luchadores que la portan, esta adquiere un valor inigualable para el personaje y por ende para el civil, pues esta es la imagen que los representa durante toda su trayectoria luchística, asimismo es la imagen con la que el público los reconoce, identifica y en la mayoría de las ocasiones ésta es lo que le permite al luchador

tener popularidad entre los aficionados, es por ello que se convierte en una parte tan importante pues resulta ser en una segunda capa del individuo de la cual hace uso para fortalecer o desfogar todos sus sentires y pensamientos, por lo tanto, la máscara se transforma en un símbolo al que su portador le debe respeto¹⁹ llegando así a convertirse en un símbolo que fortalece su dedicación y amor hacia la lucha libre, por ejemplo el luchador estrella 2000 define sus sentires por su máscara expresando:

“Es todo, le tengo mucho respeto y amor a mi mascara, a mi personaje, a veces los cuido más que a mi persona, yo creo es tanto el amor que les tengo que le doy todo por ellos, pues, así como a veces la lucha me recompensa”, Por su parte Dragón de Fuego menciona “la máscara me brinda cierta incógnita, por lo cual es lo más sagrado que tengo como luchador”. (Trabajo de campo, 2018-2019)

Concluyendo la máscara es fundamental para que el misticismo de la lucha libre permanezca pues a través de ella se crean tanto los personajes como historias para otorgarle un sentido mítico a cada luchador y así provocar interés en el público y por ende la popularidad, por otra parte, esta se convierte en parte fundamental del todo que la lucha libre mexicana conlleva porque se ha vuelto en parte de la identidad mexicana trascendiendo más allá del ring.

4.2.3 La lucha libre más allá del espectáculo.

La lucha libre es un deporte-espectáculo que al paso de los años se ha convertido en un reflejo de la personalidad mexicana, creado identidades tanto para los luchadores como para el público, asimismo, es una de las formas más comunes para representar a los mexicanos, esto gracias a la estética, misticismo y sobre todo el folclore que la rodea.

Al ser parte de la riqueza cultural de México, se ha vuelto parte de los eventos lúdicos con los que la sociedad cuenta para distraerse de los conflictos o dificultades que se encuentran en la cotidianidad, por lo tanto, cada una de las funciones que se presentan se convierten en un medio de diversión y en un ritual episódico que sirve como medio de liberación de sentires que se cargan día a día.

¹⁹ El 90 % de los entrevistados refirieron que la máscara que portan merece todo el cuidado y respeto posible.

A pesar de que este deporte fue exportado, el mexicano lo hizo propio convirtiéndolo en un espectáculo que si bien en sus inicios el principal consumidor eran los hombres poco a poco se fue expandiendo hasta meterse en el gusto de las mujeres y de los niños siendo estos últimos los principales consumidores actualmente, razón por la cual este fenómeno cultural se ha convertido en un símbolo de identidad con el cual la sociedad ha llegado a empatizar y emocionarse cada que se acude o se oye hablar sobre la lucha libre mexicana, el gusto por ella es una de las causas principales por la cual algunos espectadores deciden dar un paso hacia arriba del ring y convertirse en uno de los personajes que estos tanto admiran.

La lucha libre es algo que llama la atención de cientos de mexicanos, algunos prefieren solo formar parte del público pero hay quienes deciden ir más allá y convertirse en parte del mundo luchístico, el desear formar parte de este sale de diferentes vertientes entre ellas se encuentran el gusto hacia ella, ya sea porque la familia lo inculco o simplemente porque llamo su atención, asimismo están quienes deciden convertirse en luchadores por acontecimientos que marcaron una etapa de su vida, por otra parte están aquellos que se meten a este mundo debido al maltrato que recibieron en su niñez o adolescencia, utilizando a la lucha libre como un medio por el cual se aprenden técnicas para defenderse, cualquiera que sea la razón por la cual un luchador decida convertirse en luchador termina marcando a este deporte-espectáculo como una parte fundamental en su vida y por lo tanto en su día a día, por lo cual este apartado se centra en describir las vivencias de los luchadores enfocándose en el modo en que entraron, las dificultades y los aprendizajes que han tenido los luchadores en este mundo, asimismo el concepto que estos tienen sobre la lucha libre.

Desde su llegada a México la lucha libre fue ganando gran popularidad, pero sin duda un gran parte aguas para que esta creciera han sido los medios de comunicación y entretenimiento, entre ellos se encuentra el cine, pues a través de la trama de las películas los luchadores iban ganando público tanto para ellos como para el mundo de la lucha libre.

Al ser el cine un medio de entretenimiento y de distracción para los individuos este recibía un gran público, ya que en las películas se buscaban resaltar a cada uno de sus protagonistas, lo que provocó que tanto niños como adolescentes buscaban ser como ellos convirtiendo a la lucha libre en parte de sus formas de jugar, tal es el caso del luchador Bumerang quien menciona “sin duda la primera vez que tuve contacto con la lucha libre fue cuando vi una película, fue más o menos en 1969-1970, desde esa época me volví fanático de la lucha libre, en esos años estaba en la primaria y recuerdo que en el recreo nos poníamos a jugar con mis compañeros a la lucha libre, imitando cada uno de los movimientos que veíamos que hacían, otro de los recuerdos que tengo acerca de mi primer acercamiento a la lucha libre es cuando me dejaban salir con mi hermano los domingos y me iba al cine con él, había tres ahí en el pueblo (yo soy de Zitácuaro) y siempre los domingos era función de películas de lucha libre, a veces nos íbamos a dos cines diferentes para ver las dos películas que estuvieran, y desde ahí me tuve la idea de que iba para luchador porque no solo me gustaba quería imitarlos y convertirme en ellos” (Trabajo de campo, 2019)

La historia del luchador Estrella 2000 resulta ser similar a la de Bumerang ya que fue a través del cine sucedió su primer acercamiento al mundo de la lucha libre, en sus palabras “a mí me tocó vivir en la época donde todavía existía el cine Rex, recuerdo una vez que fui, tenía como cuatro o cinco años, era una película del Santo, me impresionó mucho la trama de la película, pero más la máscara plateada, me impresiono tanto que desde ahí tuve el deseo de ser luchador, otro de los momentos que yo considero que fue mi primer acercamiento es cuando fui a una función de lucha libre a la Arena Toluca fue un viernes, yo creo que tenía como 11 años, anteriormente hacían pequeñas funciones en la explanada del Mercado 16 y ahí me impresionaron tanto como el espectáculo de la Arena, fue tanto el gusto por la lucha libre que recuerdo que forraba mis libretas con recortes de luchadores”. (Trabajo de campo, 2019)

Por su parte, para el luchador Nucleón Xtrem comenta que fue un acontecimiento que le hizo darse cuenta que quería ser luchador, comentó que “una vez que

acompañe a mi hermana por otro de mis hermanos a la escuela Primaria Lázaro Cárdenas, me cruce la calle para ir a comprar unas cosas, y sin darme cuenta el semáforo cambio y me aventó un carro pero yo me pare como sin nada y fui a buscar a mi hermana , entonces una señora que estaba vendiendo dulces y un policía se acercaron a decirle a mi hermana que me habían atropellado y yo le dije que no me había pasado nada, cuando llegamos a mi casa y le conto a mis papas, mi papá me dijo “tu deberías de ser luchador” a lo que yo respondí -vieras que si me gustaría jefe, después busque a Juan José Herrera²⁰ y me mando para la Arena Toluca, fui dos días y hasta el segundo día me abrieron y el que me abrió me dijo que no era escuela pero que si quería el me entrenaba, empecé a entrenando los martes y viernes. ” (Trabajo de campo, 2018)

A diferencia de ellos, el luchador Dragón de Fuego, su primer contacto con la lucha libre y la razón por la cual decidió formar parte del mundo de la lucha libre fue por influencia familiar, en palabras de él; “mi papá era luchador, y cuando lo supe me sorprendí tanto desde ahí dije ¡wow! y en ese momento supe que quería ser luchador”, asimismo el luchador Volter menciona que “desde niño mis papás me llevaban a las arenas a ver las funciones y eso provoco que me gustara tanto la lucha libre al grado de tener la intención de ser luchador”. (Trabajo de campo, 2018-2019)

El luchador Resplandor difiere a los relatos mencionados, ya que las circunstancias de su niñez-adolescencia lo llevaron a formar parte del mundo de la lucha libre, en sus palabras; “Yo entrene en la arena Toluca con un señor que se llama Emilio Boulof, a mí no me gustaba la lucha libre, pero yo era de esos chavitos que todos golpeaban, tímidos que nada más faltaba que un perro le hiciera sus gracias, el señor Emilio vio y me dijo vente a entrenar lucha para que te defiendas y yo le respondí a mí no me gusta la lucha libre, no me llama la atención y me dijo nada más es para que sepas defenderte y me empezó a enseñar defensa personal, tombling “todo tipo de maroma”, lucha olímpica y luego grecorromana, después ya me empezó a gustar y un luchador que luchaba como

²⁰ Comisionado de Box y Lucha libre del Estado de México.

Marthe me empezó a entrenar y desde ahí empecé a luchar. ” (Trabajo de campo, 2019)

Al igual, la luchadora Dama Divina menciona que al ser una niña que era demasiado bulleada en la escuela por su complexión y estatura, nunca se sintió a gusto hasta que decidió convertirse en luchadora, menciona que “como aficionada comencé desde los 3 o 4 años que mi papa nos llevaba a las funciones, y la decisión de ser luchadora fue como una casualidad, un día pase por un gimnasio y vi un ring, entre y pregunte qué tipo de clases daban y me dijeron que para box y lucha libre, de ahí me cito el entrenador y comencé, ya cuando empecé a luchar vi que me encontraba en un lugar donde cumplía con los estándares y esa fue una de las razones por las que confirme que quería dedicarme a la lucha libre. ” (Trabajo de campo, 2019)

Para los luchadores el pertenecer al mundo de la lucha libre puede ser muy bonito y les permite vivir cosas magnificas tanto como persona como con su personaje; sin embargo, algo que resulta un tanto difícil para ellos son los primeros años de entretenimiento y de su carrera luchística, no obstante, este lapso de tiempo resulta ser una prueba para saber si uno de los caminos de su destino es ser luchador. Por ejemplo, en el caso del luchador Bumerang menciona que “mi entrenamiento lo empecé a los 16 años porque un primo me llevo, recuerdo que empecé a entrenar en diciembre y en febrero me lesioné y tuve que tomarme un tiempo, pero ya cuando estas sabes que es por algo, pues, aunque te pasen este tipo de cosas no te detienes y sigues luchando por tu sueño” (Trabajo de campo, 2019).

Entre los principales sectores en los que los luchadores tienen problemáticas al entrar al mundo luchístico se encuentran la familia, las lesiones y los problemas económicos cuando asisten a las funciones.

En cuestiones familiares, al inicio de su carrera los problemas son con sus padres, pues en ocasiones son ambos los que no están de acuerdo o existen también casos en los que solo uno de ellos los apoya; sin embargo, con el tiempo aprenden a aceptarlo, en algunos casos después de hacerlo asisten a las

funciones donde sus hijos se presentan, por otra parte, hay quienes lo aceptan; sin embargo, nunca asisten a las funciones. En palabras de ellos se transcriben algunas de sus experiencias (Trabajo de campo, 2018-2019):

Bumerang: "...mi papa me decía te quitas esas pendejadas y que no sé qué, cuando me iba a luchar él ya sabía que me eran los jueves y empezaban a las 7:00 pm, entonces se paraba en la puerta a la hora que él sabía que yo me iba a ir, cuando lo veía me regresaba y empezaba a caminar por la marquesina y ya donde veía que no me veía me descolgaba y vámonos, pero cuando llegaba me tocaba regaño seguro, pero ese es el punto, que cuando quieres hacer algo tú lo vas a hacer, a lo mejor si tus papas te quieren alejar de este mundo es por tu bien y no quieren que te lastimen, además de que la lucha tiene otro estigma siempre ha sido muy criticada y mal vista por mucha gente porque dicen que es para gente baja". (Trabajo de campo, 2019)

Estrella 2000: "...mis padres siempre estuvieron en contra, aunque a ambos les gustaban las luchas, yo creo que a la que le menos le gustaba era a mi mamá porque le preocupaba mucho el hecho de que me golpearan". (Trabajo de campo, 2019)

Resplandor: "...a mi papá si le gustaba, pero a mi mama no, y yo siempre la invitaba, pero siempre me decía que no, nunca me fue a ver, me decía yo cuando tenga para salir si me meten a la cárcel voy, porque yo no voy a estar dejando que te estén pegando, yo me subo y los agarro, y luego llego el momento en el que mi papá también fue así, entonces yo le pedí que ya no fuera le dije esto es un trabajo no me estoy peleando". (Trabajo de campo, 2019)

Dama Divina: "...mis papas desde que comencé mi entrenamiento supieron y me apoyaron, mi mama me ayudo con mi nombre y mi papá desde el principio estuvo acompañándome y apoyándome". (Trabajo de campo, 2018)

En cuestiones familiares, los luchadores coinciden en un aspecto que es una de las mayores dificultades al formar parte de la lucha libre es sobre llevar un matrimonio, ya que en la mayoría de los casos el peso y amor hacia la lucha libre

los sobre pasa y esto los lleva al divorcio, en sus palabras, el tener que asistir a funciones muchas veces te limita a asistir a eventos familiares o incluso las salidas familiares son pocas o algunas veces nulas, incluso al ser un lugar que en la mayoría de casos se encuentra rodeado de mujeres las parejas de los luchadores se vuelven un tanto inseguras y celosas, esas son algunas de las situaciones que terminan cansando a sus parejas y por tal motivo se considera una de las mayores dificultades, aunque cabe resaltar que también existen las excepciones en donde la pareja apoya al cien por ciento al luchador(ra) ya sea porque se encuentra dentro de este mundo o simplemente porque respeta su profesión.

Asimismo, existen otro tipo de dificultades ligadas principalmente a los primeros años de entrenamiento o en su debut como luchadores, así como lesiones y enfermedades que se van presentando a lo largo de sus carreras.

Por ejemplo, para el luchador Bumerang la etapa más difícil en sus palabras fue el inicio de su carrera, en sus palabras “me preparé 2 años para poder entrar a la Arena Toluca me daban unos bajones bien feos, me costó mucho trabajo porque en vez de darte la mano te daban una patada, fue muy difícil entrar al mundo de la lucha libre, yo era güerito, venia de Zitácuaro. Recuerdo que me decían que yo que hacía aquí y que solo esperaban que llegara su turno para darme en mi madre, entonces yo me tuve que rifar apenas tenía 18 años pero también yo venía de barrio y tenía 3 años entrenado, un día me decidí y les dije que un día me iba a desquitar de todo lo que me hacían y ya cuando empecé me decían oye cómo me pegas así y yo les decía es lo mismo que tú me aplicaste no que me decías que esto es para hombres, y así al ver que ya no me dejaba me fui ganando el respeto y ganando el lugar, todo esto fue la en la que después de que tanto que me criticaron y me dijeron me gane no solo su respeto sino también su aprecio y un lugar, uno de ellos fue Resplandor quien era uno de los meros buenos, ya después de nuestra etapa “mala” se convirtió en mi maestro y hasta formamos pareja y ganamos campeonatos juntos. (Trabajo de campo, 2019)

Por su parte, el luchador Estrella 2000 menciona que durante sus entrenamientos debido a las exigencias y al que le hablaban con palabras muy fuertes hubo

ocasiones en las que se decía “bueno yo estoy estudiando, preparándome en mi carrera, qué tengo que venir a aguantar que me humillen, me griten, me traten mal si para eso estoy estudiando para tener un oficio y vivir un poco mejor, porque realmente ser luchador no es fácil pero después se me paso y me di cuenta que gracias a esas palabras logre sobresalir y estar donde estoy, en cuanto a las lesiones que he sufrido a lo largo de mi carrera principalmente han sido en los codos y las rodillas, pero yo creo que más que nada es el desgaste que se tiene por los años, pero es algo con lo que tienes que aprender a vivir como luchador”. (Trabajo de campo, 2019)

Asimismo, para el luchador Nucleón Xtreme una de las dificultades en su trayectoria fue el inicio, es decir, los entrenamientos, en sus palabras “antes no te enseñaban tan fácil como ahora, te lastimaban más, porque era más recio, más fuerte, pero gracias a eso me formó carácter”. (Trabajo de campo, 2018)

Sin duda como en todas las acciones o actividades que se tienen como individuo el inicio es uno de los momentos más difíciles; sin embargo, cuando algo es del agrado de este y sobre todo cuando se comienza a formar este gusto en un fenómeno sociocultural que forma parte del sistema del individuo tales momentos comienzan a tener menos peso y se realiza todo lo posible para que se alcancen las metas o se cumplan los objetivos, en el caso de los luchadores está en convertirse en un personaje reconocido por el público, pero sobre todo en poder encarnar de cierta manera a personajes de héroes o villanos que se admiraban desde niños.

Al igual se encuentran las dificultades físicas, que están sujetas a lesiones o enfermedades que pueden llegar a limitar sus actividades como luchadores en determinado momento; sin embargo, la mayoría de los luchadores entrevistados coinciden en decir que muchas veces minimizan cualquiera de estas dos, ya que en el ring muchas veces se les olvida o es más su adrenalina que su dolor.

El luchador resplandor comenta la siguiente experiencia “previo a una lucha en la que apostarí mi mascara me lastime la rodilla, tuve que mandar a mi señora a que hablara a México (trabaje para la Lucha Libre Internacional) y le dijera al

promotor que estaba mal y no podía cumplir las fechas que tenía programadas, le dijo dígame que no se preocupe que nada más me cumpla en Toluca, que no importaba si lo demás no lo cumplía, que mis garantías (pagos) ahí estaban, recuerdo que fui al hospital y me operaron a lo mexicano porque le dije al doctor que algo sentía, una enfermera me dio una toalla, me abrieron la rodilla y me salió un coagulo, me acuerdo que el doctor me dijo que si se me iba a los huesos me hubieran tenido que cortar la pierna, no quise que me suturaran pero me hicieron firmar una alta voluntaria, saliendo me fui a suturar y luego a luchar, era una lucha en la que aposte mi mascara fue contra el luchador “Celestial”, recuerdo que me hizo un cangrejo y no aguante y la perdí, yo lloraba y todos creían que era por mi mascara pero esta vez era más el dolor físico, aunque si me dolió el perder mi mascara. (Trabajo de campo, 2019)

Por otra parte, la luchadora Dama Divina menciona que una de las problemáticas que como mujer que se le ha presentado al luchar con hombres es que cuando está a punto de subirse al ring alguno de ellos diga algo o haga gestos para mostrar su disgusto al saber que va a luchar contra ella o con alguna de sus compañeras, asimismo comenta la siguiente experiencia, la cual la desanimó un poco; sin embargo, menciona que su amor por la lucha libre siempre ha estado con ella:

“Una de las peores experiencias que he tenido como luchadora, me sucedió en una lucha que era televisada, estaba despegando y tuve una caída, fue en una época en la que luchaba cada tercer día o diario a veces hasta dos veces por día, esa fue una función de leyendas de la lucha libre de la triple A, me subí con dos luchadoras de la vieja escuela, pero ya era demasiado mi cansancio ese día, lo que paso fue que me iba a aventar un tope y al aventarme de las cuerdas me caí, me dolió mucho pero no tanto por el golpe sino porque como era televisada, pensé en el oso²¹ nacional, con mis compañeros, con las personas que te quieren cerrar las puertas, para mí eso es de lo peor que me pudo haber pasado, porque estaba en la cima o muy cerca de alcanzarla y por un error lo había arruinado todo, pensé en que ahora todo el mundo me iba a conocer pero no por buena sino por un error que cometí, aunque en cierta parte me benefició porque promotores que no me conocían me conocieron por eso, pero me entere que también algunos decían o les pedían que no me contrataran porque era muy

²¹ Vergüenza

pendeja, entonces yo en lugar de aprovechar y buscar la forma de sobre salir, fue como una decepción y me desanime, y decidí dejar la lucha libre para mí y para mi vida y me puse a pensar que era lo que quería, en las lesiones y todo lo que conlleva ser luchadora y de ahí para acá sentí que ya no fue lo mismo, incluso he pensado en retirarme pronto, obviamente solo sería como luchadora porque como aficionada jamás dejare a la lucha libre”. (Trabajo de campo, 2019)

Sin embargo, así como hay malos momentos también la lucha libre les trae a los luchadores grandes aprendizajes y buenos momentos que van más allá de las dificultades y les permiten fortalecer más el amor que sienten por la lucha libre.

Para el luchador Bumerang es importante que para recibir un aprendizaje de la lucha libre primero se debe de descifrar y aprender los secretos de ésta, mencionando que una vez que estos se comprenden y se comienzan a aplicar se toma a la lucha libre como un medio de relajación, que les permite a los luchadores aprender a confiar en sí mismos y en su preparación, trayectoria, en todo lo que te les cuesta, en lo que se pierde por estar en la lucha libre, ya que, de esta manera se comienza a luchar sin ver contra quién se lucha, el tamaño o la fama del contrincante. (Trabajo de campo, 2019)

Una de las mayores coincidencias en las que concuerdan los luchadores es que la lucha libre los ha ayudado a tener una mayor confianza no solo para ser luchadores también en aspectos de su cotidianidad, asimismo los ha ayudado a fortalecer aspectos como su autoestima, cambios de humor, aspecto físico, elementos relacionados con su trabajo y el tipo de relaciones que tienen con la gente. Por ejemplo, para el luchador Dragón de Fuego el aprendizaje que le ha dejado la lucha libre en sus palabras es:

“Yo creo que el mayor aprendizaje que me ha dejado la lucha libre es seguir adelante y no dejarme, por ejemplo en una lucha te hacen una llave y debes de encontrar la forma de salir de esa llave, te dan un azotón y debes de aprender como caer, la lucha libre es esfuerzo, y también la vida cotidiana, hay veces que es tan dura y debes de buscar la forma de no estancarte y salir adelante, en mi caso, yo soy periodista y hay ocasiones en las que las jornadas laborales son muy largas pero la lucha libre me ha enseñado a sacar fuerzas desde lo más interno de mí y eso es lo que me ayuda a sobre llevar ese tipo de jornadas y todo lo que influye”. (Trabajo de campo, 2019)

En el caso de la luchadora dama Divina, la lucha libre le ha permitido subir su autoestima, ya que, comenta que para ella tanto la niñez como la adolescencia fue un tanto difícil debido al bullying que le hacían por su físico, y en la lucha libre encontró el lugar en donde encajo perfectamente, debido a que entraba en los estereotipos que se tienen de las luchadoras, por lo tanto esta seguridad que empezó en el ring dio un salto a su cotidianidad, donde no solo le permitió aceptarse tal cual sino también le ayudo a ser más sociable, asimismo menciona que la lucha libre le trajo muchos amigos, por lo tanto el mayor aprendizaje que le dio la ésta fue el aprender a confiar en su persona y modificar aquellas actitudes y aspectos que la sociedad se había encargado de marcarle como defectos. (Trabajo de campo, 2018)

Por su parte el luchador Bumerang relaciona más este aprendizaje con aspectos de su vida familiar, menciona que “la lucha libre principalmente me enseñó a valorar prioridades, porque, aunque no me arrepiento, reconozco los errores y cuando haces el recuento de los daños, ahí es cuando yo creo que debí de haber cuidado y valorado más a mi familia, se sufre, pero se aprende, afortunadamente mis hijos me entienden más y no me reprochan nada” otro de los aprendizajes que menciona es “la lucha libre me mostro que tenía que luchar contra mis miedos y contra mi inseguridad, también te das cuenta de que a veces eres tú peor enemigo, y que los problemas cotidianos son como algunos contrincantes, debes de enfrentarlos una y otra vez hasta que logres vencerlos”. (Trabajo de campo, 2019)

Para algunos luchadores la lucha libre se convierte en un fenómeno atado a su persona debido a la manera en la que se visualiza esta, ya que no solo es un medio de relajación ya que también a través de ella y de los secretos que la rodean han aprendido a sobre llevar sus cotidianidades, otro tipo de enseñanza que les ha dado la lucha libre, es el conocer y aprender de sistemas culturales completamente ajenos al propio, esto debido a que el ser luchadores les permite conocer diferentes estados no solo del país sino también fuera de él. Por ejemplo, en el caso de los luchadores Resplandor y Nucleón Xtreme la lucha libre les ha

permitido conocer y aprender de otros sistemas culturales con costumbres completamente diferentes a las suyas, asimismo gracias a los viajes han podido aumentar algunos datos del conocimiento histórico de México. (Trabajo de campo, 2018-2019)

Para los luchadores su actividad sobre el ring es similar a la lucha que llevan con cada acontecimiento de su cotidianidad, ya que al igual que cuando se encuentran en algún enfrentamiento en la vida también se deben de afrontar a diversas problemáticas que en este caso no vienen representadas siempre por alguna persona sino por situaciones en su vida laboral, social, culturales, entre otros, acerca de este tema el luchador Bumerang menciona que “a veces nosotros lo decimos de broma y cuando nos llegan a preguntar si somos luchadores, respondemos que sí, que somos luchadores por la vida, porque todos luchamos cotidianamente, todos buscamos ganar más, económicamente, ocupar una jerarquía mayor, entre otros, siempre queremos y buscamos ganar y así es en la lucha libre.

Para cada uno de los luchadores la lucha libre significa algo más que un deporte, un medio de distracción o de desestrés, pues esta llega a volverse tan parte de su día a día y de su personalidad que se convierte en algo más, algo que para ellos resulta estar bien fundamentada dentro de sus patrones culturales que resulta muy complicado retirarse completamente de ella, a continuación se mencionan el concepto, la perspectiva o el lugar que la lucha libre ocupa en su vida (Trabajo de campo, 2018-2019):

Bumerang: “La lucha libre es una parte de mi vida a la cual le he dedicado más tiempo de vida de la edad que tenía cuando la conocí, es algo que si yo me muero si volviera a nacer volvería a practicar, pero... trataría de ser mejor en todos los aspectos, porque igual a lo mejor no me quedaría aquí, me iría directo a México, tan importante ha sido la lucha libre que ya no tengo a mi esposa (nos divorciamos) pero sigo en la lucha, y no solo es mi caso, es el caso de varios porque pasa que es el cumpleaños de tal, hay algún evento familiar o simplemente tu familia quiere salir a pasear pero uno tiene que ir a luchar y obviamente pues la

mujer se cansa, en mi caso mi esposa me decía me dejás dinero para salirme con los niños pero me voy sola, es algo de lo que no me arrepiento pero es un tema bien callón porque perdí a lo más importante, pero no me arrepiento porque fue por la lucha y actualmente mis hijos me entienden” (Trabajo de campo, 2018)

Dama divina: “...yo veo a la lucha libre como un espectáculo más que un deporte, siento que es más algo que tiene que ver con compañerismo no tiene que ver tanto con la agresión, no es tanto el ver quien gana o quien pierde, que hagas o que no hagas, yo creo que la lucha libre, es un espectáculo y que te le debes al público, lo que buscamos es dar un buen show que la gente se vaya contenta, no tanto lastimar a tu rival o sobresalir tu aunque a algunos se les olvida, pero yo creo que es dar un buen espectáculo que la gente se vaya contenta y le den ganas de volver. También considero que desde que decides convertirte en luchador la lucha libre se vuelve parte de ti, es como un tatuaje que te pones y ya no te lo puedes quitar, aunque este abajo del ring es algo que te pones y ya no te lo puedes quitar, hace que tu vida cambie para bien” (Trabajo de campo, 2019)

Estrella 2000: “...la lucha libre es mi todo, aunque yo tenga mi trabajo y mi profesión mi lucha libre es todo, es parte de uno, es mi primera señora, le doy parte de mí y ella me recompensa con aplausos, máscaras, con campeonatos o con buenas luchas” (Trabajo de campo, 2019)

A la lucha libre hay que guardarle respeto, porque es una dama muy celosa, porque si solo se toma de juego hay consecuencias como lastimarse, eso sí impresiona pues ves cómo se le zafa un brazo o una pierna, como se lastima el cuello, la gente dice que todo se ve que es un juego y que es circo maroma y teatro y si lo es porque es un deporte-espectáculo al que va la gente grita, el público y los luchadores interactuamos pero es muy diferente a que alguien ajeno se suba y que trate de hacer lo que nosotros hacemos, sino lo sabes hacer es obvio que te vas a lastimar, por eso se le debe de guardar respeto y mostrar este en la práctica con disciplina y dedicación, porque en cualquier momento si se le toma de juego cualquiera se puede lastimar.

Resplandor: "...la lucha libre es mi vida, es mi pasión, es todo si me dices que si prefiero luchar a que no se... si a mi hijo le pasa algo, prefiero la lucha, yo si vuelvo a nacer volvería a ser luchador, yo pienso que si estas en la lucha libre es porque te gusta sino no estarías ahí, yo decía que era más fácil que dejara a mi esposa que a la lucha libre porque primero la conocí a ella, así como yo hay muchos luchadores que dicen lo mismo, la lucha libre es un vicio yo antes sino luchaba un domingo estaba de malas, para mí los domingos eran sagrados porque yo tenía que luchar a fuerza los domingos" (Trabajo de campo, 2019)

Nucleón Xtreme: "La lucha libre para mí es un complemento para mi vida, me ha enseñado a ser más tolerante y paciente por la disciplina que hay que llevar dentro de este deporte" (Trabajo de campo, 2018)

Dragón de Fuego: "La lucha libre debe de ser algo místico, algo cerrado, porque estas representando un súper héroe, para mi significa lo máximo, es una mujer que se le debe de cuidar, la debes de mimar, la debes de respetar, debes de estar con ella, también es una mujer celosa, que te puede subir y ella misma te puede bajar, para mi es doña lucha libre. Sino lucho me siento agitado y cuando lucho todo mi ánimo sube, muchas veces mi esposa me dice para qué luchas sino ganas, pues el simple hecho de nada más de luchar de sentirme arriba, y de sentir lo que soy y a lo mejor en mi vida normal no lo puedo hacer, pero ella lucha libre, llega un momento en tu carrera en el que vives y respiras la lucha libre por eso yo nunca la he visto como un trabajo, sino como una actividad que significa tanto para mí que me quita cualquier malestar" (Trabajo de campo, 2018)

Por su parte luchadores como Dogman, Curita del Diablo, Kraiton y Volter coinciden en ver a la lucha libre como parte de su vida que les permite tener una doble personalidad, como un deporte que debe de tener disciplina y en el cual se mide la fuerza de los contrincantes arriba de un ring dándole vida a un personaje. (Trabajo de campo, 2019)

Los luchadores junto con todos sus complementos se han encargado de poner el nombre de la lucha libre mexicana en alto alrededor del mundo, si bien tanto el público como algunos de ellos pueden tomar a ésta como un trabajo, la mayoría

de ellos no lo ve así, pues se ha convertido en uno de los pilares socioculturales que rigen su vida, siendo tanta su importancia que en ocasiones esta es su medio de salida para conflictos que tienen en su cotidianidad; el luchador Bumerang hace alusión a esto al mencionar que “decía don Arturo Rivera²² -de qué están hechos los luchadores y la duda les surge a muchos porque a veces llega el luchador bien amolado, lastimado, adolorido, lesionado, pero cuando te pones tu equipo todo se te olvida lo que sientes y estás listo para subir al ring, dejas a un lado la molestia y te subes y lo haces, no sé si sea la adrenalina que se siente o el compromiso que tienes que cumplir, simplemente el ser luchador es algo muy padre”. Todo este amor que los luchadores tienen por su profesión provoca que el público tome a la lucha libre como un elemento cultural propio, ya que, en ocasiones este se encuentra identificado con los personajes, frases, situaciones, con las que compara a su día a día y por lo tanto el asistir a una función le sirve como medio de desfogue de sus sentimientos momentáneamente.

4.3 La lucha libre y el público.

Existe una dualidad entre los aficionados y los luchadores que ha permitido que la lucha libre mexicana sea un deporte-espectáculo que se ha mantenido vigente desde los años 1910-1920 hasta la actualidad, por una parte, la importancia de los aficionados radica en ser tanto sus consumidores como aquellos que indirectamente dan vida a este fenómeno cultural, pues a través de su consumo popular y de masas éste se ha ido expandiendo a nivel nacional e internacional, por otro lado, los luchadores y el referee son los encargados de dar vida a los personajes principales de éste deporte, pues a través de ellos se van contando las historias que entrelazan al público logrando así que históricamente su actividad-profesión sobrepasara el ring y llegara al cine, revistas, comics y actualmente hasta las redes sociales, parte importante para mantenerse vigente son las funciones de lucha libre, debido a que en ellas se puede observar tanto el folclore que la rodea y en su desarrollo se vive una catarsis que permite a los asistentes desfogar todos sus sentimientos provocando que no solo sea un deporte sino un medio

22 Cronista de lucha libre

de distracción en el que no se hacen críticas de ningún tipo pasando de un fenómeno popular a ser uno que atrae grandes masas. La información que se redacta a continuación está basada en entrevistas realizadas a aficionados de la lucha libre.

Uno de los principales factores de atracción de la lucha libre mexicana es la interacción que tienen los luchadores y el referee con el público, ya que los aficionados ven a éste deporte como un medio de escape de su cotidianidad, por otra parte, su mayor atrayente desde sus inicios han sido la estética y el misticismo que la rodean, algunos aficionados describen que su gusto por ésta se enfoca en “el misterio que rodea a los enmascarados y a todo lo que los rodea, asimismo la preparación emocional y física que tienen todos los luchadores para realizar las acrobacias, admirando sus habilidades y la resistencia que muestran en cada uno de sus enfrentamientos, incluyendo sobre todo el folclore cultural que esta maneja en sus elementos sobre todo en máscaras y trajes”(Trabajo de campo, 2019). Asimismo, el espectáculo que este muestra en cada una de sus funciones es un tema central para que sea llamativo para el público, ya que “el hecho de ver individuos de carne y hueso representar historias que atrapen y hagan formar parte de ellas al público, mostrándose como súper humanos” (Trabajo de campo, 2019) es lo que le ha permitido ganar millones de aficionados que siguen fielmente al que para ellos es el mejor deporte que tiene México, pues no es un deporte clasista y a pesar de todos los comportamientos verbales y conductuales que se tengan durante el espectáculo nadie es juzgado.

En México existen múltiples manifestaciones que son creadas o ajustadas al sistema sociocultural en el que vivimos, esto ocurre principalmente a través del sector popular, una de las más conocidas a nivel nacional e internacional es la lucha libre mexicana, ya que el folclore y todos los elementos simbólicos que la componen la han hecho destacar. La mayoría de los aficionados coincide en que el gusto por la lucha libre comenzó desde su niñez y se deriva de dos vertientes principalmente: la primera es haber visto alguna función o espectáculo que esta

presenta ya sea en vivo o a través de una pantalla, en este sentido, algunas opiniones de los entrevistados son las siguientes:

- “Es algo que desde niño vi por primera vez y quedé encantado con la magia de las máscaras, capas, castigos, llaves, castigos, vuelos, nombres llamativos de cada personaje, esa eterna lucha del bien vs mal representado por estos gladiadores fue algo magnético para mí.
- La empecé a ver desde niño y me resultó muy impactante todo lo que pasa en el cuadrilátero.
- Inicie a ver la lucha libre con mi papa y luego con mi abuelo, me trae recuerdos lindos de esos momentos y hasta la fecha me llena de una emoción que no sabría cómo describir, ahora veo las luchas en compañía de mi hija”. (Trabajo de campo, 2019)

Para ellos su impacto fue tal grado que los luchadores se convirtieron en héroes de carne y hueso por lo cual se ganaron inmediatamente su admiración. Por otra parte, se encuentra el gusto impulsado como herencia cultural siendo transmitida principalmente por sus abuelos o padres, ya que este fenómeno se convirtió en algo fundamental para los individuos, pues al estar presente desde los primeros años en los que se formaban culturalmente lo hicieron parte de sus vidas y por ende de su ideología dejándoles grandes vivencias como individuos y de manera colectiva ya sea con su familia o amigos.

Finalmente otro de los aspectos que han permitido que la lucha libre le agrade a los mexicanos es la producción y reproducción de este modelo cultural a través de los medios de comunicación masiva, ya que estos tienen gran impacto en el imaginario de los individuos, creando héroes y villanos mexicanos que son dignos de comparar con figuras similares creadas por un sistema cultural de producción masiva contrario al propio, por ejemplo, uno de los entrevistados menciona “de niño tenía la idea de que los luchadores eran superhéroes versión mexicana de Batman y Spiderman. La lucha siempre me ha acompañado en películas, comics, revistas y por supuesto en las funciones televisadas o en vivo” (Trabajo de campo, 2019).

El significado que la lucha libre tiene para el público varía desde lo emocional hasta lo cultural, ya que, así como hay quienes la ven como una lucha teatralizada entre el bien y el mal, otros por su parte encuentran una conexión tanto con esta disputa como con los luchadores con quien concuerdan y se personifican.

La teatralidad es uno de los principales atractivos de la lucha libre pues a través de las historias que se cuentan tanto de cada luchador como de las riñas que existen entre estos personajes se va atrayendo a los aficionados ocasionando que al enfocarse en esto el público vea a la lucha libre como:

- "Una expresión cultural que combina el deporte, la tradición, el arte, la actuación, y muchos otros elementos, formando un mosaico que pueden disfrutar todas las personas, sin que se discrimine a nadie. Pero ante todo es mexicanidad.
- Además de la diversión y el entretenimiento es una constante lucha entre el bien y el mal que se materializa en bandos. Se puede ir a apoyar a uno y gritarle al otro ofensas, puede ser considerado un lugar para expiar culpas".
(Trabajo de campo, 2019)

La definición de la lucha libre mexicana siempre llevara consigo los conceptos del bien y del mal, es algo que jamás se podrá excluir ya que estos son elementos fundamentales que los consumidores y quienes la representan pues se consideran unas de las características principales que describen este fenómeno cultural.

Por otra parte, algunos de los aficionados visualizan a la lucha libre como un medio que les otorga un espacio en el que durante determinado tiempo nada es mal visto, por lo cual este es aceptado como un lugar en el cual se pueden ir a desahogar, en él se les permite tener una transformación que los lleva a liberar sus emociones llegando así a una catarsis total expresada a través del lenguaje o la conducta, es por ello que para los aficionados este se convierte en un espacio terapéutico que sirve de apoyo emocional, en palabras de algunos aficionados:

- “Es una forma de liberar ese cumulo de emociones, donde puedes pasar un gran momento y compartirlo con personas que no conoces pero que se ve reflejado en la efervescencia colectiva.
- Es un medio de vida. Tengo 30 años asistiendo a funciones de lucha libre. Uno va a liberarse del estrés del trabajo, a vivir un sueño incumplido (ser luchador), es genial oír las porras que les dicen a los luchadores y los niños aprenden un lenguaje un poco diferente al de sus casas.
- Es magia, misterio, es una catarsis para el público y para los luchadores, es una transformación instantánea al momento e enfundarse en su equipo y bajo su máscara, es algo que no se puede plasmar en palabras.
- Un lugar a donde ir al desestrés, mentar madres y decir cuanta chingadera se te ocurra, sin que nadie te vea como bicho raro”. (Trabajo de campo, 2019)

Lo anterior da como resultado que la lucha libre se vea como un elemento de mexicanidad que está arraigado tanto a la personalidad mexicana como a sus aficionados, algunos de estos la consideran como algo sagrado y una adicción que durante cada función les permite trascender de lo cotidiano a un mundo de ensueño de manera temporal y espacial.

El hecho de relacionar a la lucha libre con la identidad de manera individual y colectiva con la sociedad mexicana proviene que esta forme parte de las prácticas culturales y por ende de las tradiciones familiares fomentado a este fenómeno como parte de las raíces culturales de cada una de estas o de los individuos, y a manera popular y de masas esta se convirtió en un pilar de la cultura mexicana volviéndose parte de su patrimonio cultural.

La popularidad que ha tenido la lucha libre en la sociedad mexicana la ha llevado a ocupar un lugar en los medios de comunicación masivos, ya que a través de la difusión que se le ha dado vía televisión, cine, periódico, revistas y actualmente en redes esta se ha mantenido vigente, para algunos aficionados “estos medios de información han influido en gran medida, pues posibilitan el acceso a aquellas personas que no tienen la posibilidad de asistir a una función en vivo, asimismo

existe otro tipo de publicidad que explota la imagen de los luchadores con otros fines que contribuyen a que este fenómeno entre en el imaginario de los individuos y se interesen por él” (Trabajo de campo, 2019). Gracias a esta difusión se ha logrado que los modos o formas en la que se representa a este deporte-espectáculo, así como a cada uno de sus participantes estimulen de manera indirecta la ideología de los espectadores (tanto aficionados como aquellos que no lo son), permitiendo la creación de un antes prolongado relacionado con el gusto, es decir, estos influyen en el odio o agrado que el público puede sentir por los luchadores, reflejándose en la asistencia a funciones donde participan éstos.

Sin embargo, no toda la difusión es considerada buena, ya que depende mucho de cómo se presente a este fenómeno ante los consumidores, pues en algunas ocasiones se presentan notas amarillistas que lejos de ayudar a ganar público terminan perjudicando a la lucha libre, asimismo se considera tanto por los aficionados como por los luchadores que se hizo una sobreexplotación de esta, principalmente en los años 90s, a pesar de que esta sirvió como un trampolín para que su consumo aumentara, destaca más la idea para los aficionados que los medios tomaron a este deporte como un negocio al cual se le dio una gran importancia a la teatralidad lo que ellos resulto en que esta perdiera credibilidad.

Al irse modificando y renovando los patrones culturales conforme la sociedad va evolucionando junto con la tecnología ha permitido que actualmente las redes sean el mayor medio de difusión, algunos aficionados consideran que en internet “es donde mayor difusión se le da, pues a través de la publicidad se hace crecer tanto a la lucha libre y a los personajes, asimismo se considera que este permite conocer los hechos importantes que se presentan al día así como recordar momentos de luchas pasadas a través de plataformas de video” (Trabajo de campo, 2019). Tal es el caso de los luchadores de la asociación ULPEM quienes se apoyan principalmente de la red social Facebook para hacer promoción de sus funciones, esto lo hacen tanto los luchadores en sus perfiles como en la página de la agrupación.

Ante la representación de los enfrentamientos en plataformas de video y en la televisión y la forma en la que se vive una función a pesar de tratarse de los mismo que son los enfrentamientos, estos resultan totalmente contrarios, ante esto los aficionados opinan que:

- “No hay comparación alguna, en vivo es un show completamente diferente y las emociones que se viven son diferentes. El estar más cerca de la acción, ver el evento en vivo y todo lo que lo rodea como el show, las luces, las canciones y tus luchadores favoritos en vivo, te genera adrenalina muy especial, te contagias con la alegría de la gente y ves hasta el más simple de los movimientos de un luchador como algo sensacional.
- En vivo, se vive una catarsis colectiva, donde convive el rico con el pobre, donde no hay estrato social, todos somos rudos o técnicos, y mentamos la madre igual, en la televisión es la emoción de verla, de tener repeticiones de varios ángulos, pero la convivencia con los que están a tu alrededor no se da.
- Desde luego: en la televisión pueden disfrutarse las repeticiones y tomas en primer plano, pero al igual que un concierto, el calor del público es insustituible y hace que el espectáculo en vivo sea inigualable.
- Claro que es diferente, el ambiente que se vive en las arenas es como una unión, es un gran grupo de gente con un solo propósito, disfrutar de la lucha, ha habido ocasiones en que me ha tocado ir solo a una función de lucha y sinceramente no me siento solo, pues hay mucha gente con la misma pasión.
- Las emociones son más intensas en una función en vivo que a través de la televisión. Aunque el contenido es el mismo, los contextos no; ciertamente, en una arena todos los sentidos, se elevan exponencialmente, a través de los gritos del público, el sonido, local, las luces del espectáculo, la incomodidad de las gradas, las sillas o asientos de plástico, el apretujón de la gente, el olor que produce la cerveza, las botanas, las fragancias, perfumes e incluso el sudor de las personas, y los sabores que uno puede

experimentar en la función misma, a través del consumo de productos que quizá en casa no son habituales”. (Trabajo de campo, 2019)

El ver una función en una pantalla jamás igualara la manera en la que se vive ver el espectáculo frente a frente, pues a pesar de que algunas conductas verbales y corporales pueden presentarse en ambos casos jamás podrán ser iguales, la lucha libre mexicana es un deporte que necesita forzosamente el contacto no solo entre quienes se están enfrentando sino también entre los personajes y su público pues ambos acuden a lo mismo a una función, que es desprenderse de la realidad e ir a un mundo en el que se les permite despojarse hasta del sentimiento más profundo que tengan, esto a pesar de que vaya solo o se trate de una persona penosa las emociones del momento se van contagiando provocando que el lugar donde se está presentando el espectáculo se transforme en un espacio terapéutico y catártico para todo el colectivo asistente. Por otra parte, aunque para los aficionados es mejor asistir a una función que verla en televisión o en alguna plataforma, se considera que gracias a estos medios se produce interés en aquellos que no son seguidores de este deporte y produce una mayor asistencia a los espectáculos.

Abordando las vivencias de las funciones hasta este punto es claro que el lugar en el que estas se presenten puede ser considerado como un espacio lúdico donde la ficción se hace realidad, en la cual al referee se le ve como una figura de autoridad o justicia, mientras que la lucha del bien contra el mal se le ve como una representación de las batallas que los individuos experimentan en la sociedad en la que viven, encontrando similitudes o comparándose con los hechos que están sucediendo sobre el ring. Por lo cual los aficionados al contrastar ambas partes entienden al espectáculo como:

“un medio donde se escenifican las batallas de todos los días, una lucha por sobre vivir o sobresalir la cual es dura; sin embargo, tanto en la ficción como en la realidad nada es imposible por ejemplo el caso de Canek quien levantó a un hombre de más de dos metros y más de 100 kilos (André el Gigante), todos decían que no podría y el demostró que si se quiere se puede; asimismo se entiende al espectáculo de la lucha libre como una construcción simbólica que representa diversas situaciones sociales del mexicano por lo cual el público lo

recrea a su manera poniendo al jefe, a la pareja, al político, entre otros en el lugar del rudo descargando así todos sus sentimientos hacia este durante los enfrentamientos y logrando identificar y contrastar tanto a quienes los rodean como a ellos con algún personaje luchístico”. (Trabajo de campo, 2019)

Por lo cual nuevamente se recalca a la presentación de espectáculos de lucha libre como un espacio lúdico y terapéutico en el que se simboliza la lucha que se vive día a día con nosotros mismos o con los individuos con los que convivimos y son parte de nuestra realidad social, la mayoría del público siempre encontrará algún luchador o alguna situación con la cual comparar su entorno; sin embargo, hay quienes consideran que no existe ninguna semejanza entre la ficción y la realidad y solo se trata de un deporte que va cambiando de acuerdo a las modificaciones de la sociedad mexicana.

Uno de los puntos de aprendizaje que la lucha libre le deja al público es el luchar contra las adversidades para salir adelante, que nada es imposible y que siempre hay que defender sus ideales ante cualquier situación, al crear un contraste entre la realidad y la ficción, el público logra obtener cierto aprendizaje, siendo así que a través de ello se consiga conectar culturalmente con el espectáculo y por ello esta situación es una de las más importantes para que exista la circularidad que se ocupa para mantener viva la dinámica que lleva a la catarsis a quienes la viven.

Uno de los principales puntos de interés para la presente investigación ha sido conocer cómo el público vive el ritual que representa el espectáculo de una función de lucha libre, previamente se describió la manera en la que se vive este fenómeno; sin embargo, es importante conocer vía las palabras de los aficionados como se vive el antes, el durante y el después de este.

Antes de que comience la función las emociones que más caracterizan a esta etapa son la emoción, la alegría, la ansiedad, la impaciencia, los nervios, la adrenalina acumulada y sobre todo grandes expectativas por pasársela bien y sufrir la catarsis que se acostumbra a vivir durante los enfrentamientos, en palabras de algunos aficionados describen sentirse en este momento como:

- Expectante por el espectáculo que voy a ver, más cuando me toca ver luchadores que admiro idolatros. Disfruto a mi manera. No soy mucho de gritar, pero si me divierto mucho con las porras de la gente.
- Alegre, expectante, vivo, ansioso cuando hay lucha de apuestas, me intriga el saber quién perderá la cabellera o el campeonato, o como será un luchador se pierde la máscara.
- A veces estresado por cosas del trabajo o la vida.
- Desde la entrada se percibe la emoción, desde que vas llegando a donde se realizará la función, ver a las personas que venden sus productos desde las máscaras y muñecos, la euforia por que empiece el espectáculo.
- Emoción y locura, me siento inmensamente feliz y con ganas de gritar y emocionarme con cada viuelo o llave realizada.
- Es muy emocionante, siento como mi cuerpo me hormiguea y mi corazón late muy rápido, es imposible no entrar sonriendo.

La conducta de los participantes de una función ante este momento los va adentrando a un ritual que ellos saben perfectamente de que se trata, por ende, reconocen que sus actitudes verbales y conductuales están mostrando la preparación de su cuerpo y mente para reaccionar ante la futura catarsis.

Por su parte, en la segunda etapa es donde los individuos sufren todo el cambio tanto en sí mismos como en su realidad, ya que entran a un mundo de ensueño para ellos, en el que les es posible liberarse de todo aquello que no les sirve, los aficionados describen la manera en la que viven esta fase como:

- “Me siento liberado de emociones principalmente el estrés, tratando de disfrutar cada momento y atesorarlo en la memoria. Y claro, también existe la preocupación, es un deporte de alto riesgo donde los mismos luchadores tienen un dicho que es muy cierto "Saben en qué condiciones van a subir, pero nunca saben cómo van a bajar" el peligro siempre está latente, pero siempre hay que tener positivismo y buenas vibras a que ningún accidente suceda y si se es creyente orar por la integridad de cada elemento que sube al cuadrilátero.

- Siento mucha emoción, y me transporta a un estado en mi mente en el que me olvido temporalmente de mis problemas.
- Es algo extraordinario, ver a un ídolo frente a uno y apoyarlo, ver el espectáculo que te llena de energía y adrenalina.
- Es una catarsis, el asistir a una función gritas, aplaudes, te levantas de tu asiento por la emoción y creo es al final una válvula de escape.
- En lo personal entro en una especie de shock, me imponen a tal grado que creo que grito más en casa viendo las luchas por la televisión.
- Hay altas y bajas, siempre hay luchas que te decepcionan y otras que te hacen levantar de la butaca y gritar como loco, pero en general es gratificante ver cómo los luchadores se brindan siempre al 100 por ciento” (Trabajo de campo, 2019).

Ante las expresiones que menciona los seguidores de la lucha libre, es sencillo de comprender por qué el espectáculo de la lucha libre debe y es considerado como un ritual en el que se liberan o vacían de pesares y sentires de su cotidianidad, pues este le ha funcionado tanto a los aficionados y a los luchadores como a quienes asisten por primera vez como un medio de distracción o un espacio lúdico en el cual los individuos pueden convertirse en alguien completamente contrario al que se es en la cotidianidad sin que repercuta de manera negativa en él.

Para concluir, durante la última fase los sentimientos o emociones principales al terminar una función son la de estar satisfecho, desahogado e incluso hasta cansado, ya que durante la función se hace uso de toda la energía por lo cual los individuos al haber cumplido con su propósito entran en un periodo en el cual regresan a su realidad, pero ya no con la carga socioemocional o cultural con la que entraron, algunos aficionados relatan que en esta etapa se sienten de la siguiente manera:

- Aliviado, feliz, desahogado, desestresado y satisfecho, así como con una sensación de haber comido un gran plato de comida

- Depende, puede ser decepcionado, porque perdió un luchador favorito, o el que considerabas el bueno, o igual si la función no cumplió con tu expectativa, en general salgo contento, satisfecho.
- Con la garganta adolorida y con una satisfacción de haberme gastado mi dinero de la mejor manera posible en un desestresante a bajo costo y con horas de empeño.
- Emocionada, tratando de poner en orden todo lo que viví y muy pendiente de ver salir a algún luchador, acostumbro a llegar antes y retirarme después, en busca de una foto o autógrafo.
- Siento que deje el estrés de toda la semana.
- Relajado y un tanto desconectado de la realidad, y con deseos de comer unos buenos tacos.
- Contento de poder haber asistido a una función, ver de cerca a cada luchador, admirar de su trabajo en vivo y satisfecho si la función resulto buena o mejor de lo que esperaba.

Al concluir de manera individual proceso de vaciamiento mediante el ritual, el público vuelve a su realidad, pero para ellos está bien, pues normalmente salen con un buen sabor de boca, que los deja satisfechos y les produce un bienestar físico y emocional.

4.4 Análisis.

4.4.1 Funciones sociales de la lucha libre como parte de la cultura de masas y de la cultura popular.

En México existen diversas manifestaciones culturales que son parte de la cultura popular y de la cultura de masas, ya que sus elementos se desarrollan dentro de ambas y a su vez se integran para formar un fenómeno sociocultural sobresaliente. Tal es el caso de la lucha libre mexicana, la cual es reconocida como un símbolo de identidad mexicana tanto a nivel nacional como internacional.

En el caso de la ciudad de Toluca de Lerdo, la lucha libre forma parte importante de las raíces culturales de aficionados y luchadores, siendo así una parte fundamental de la cultura popular toluqueña. Para entenderla como tal se debe ver

como un fenómeno que desde su llegada a México -y de manera local a la ciudad de Toluca- ha estado enmarcado en una temporalidad que le ha permitido crecer y convertirse en parte de la identidad de un sector de la sociedad toluqueña.

Al comenzar las presentaciones de funciones de lucha libre los aficionados a ella aumentaron de manera permanente, logrando en los años 60's del siglo pasado la creación de la Arena Toluca, misma que operó hasta principios del presente siglo. Durante este tiempo se formaron varias generaciones de exponentes del deporte-espectáculo y actualmente sobresalen tres grupos de luchadores: Liga de Luchadores Profesionales de Toluca, dirigido por Rey piscis y Dragón de Fuego; La Asociación de Luchadores Profesionales del Estado de México (ULPEM); y el grupo de Camilo Rojas.

En este trabajo se asumió que la “temporalidad” es “la aprehensión del devenir que todo humano realiza mediante su sistema cognitivo en un determinado contexto cultural” (Iparraguirre, 2011: 45), es decir, la experiencia y aprendizaje que los individuos adquieren desde que comienzan a tener conciencia cultural convierte al tiempo en un fragmento de la realidad social del individuo, misma que permite adjudicar simbología y por ende sentido a lo vivido: es parte del esquema ideológico del individuo o de un colectivo. Es por ello que la lucha libre se debe ver como un sistema temporal que forma parte de la cultura popular, pues tanto aficionados como luchadores tuvieron dentro de sus conocimientos culturales todo el folclore y la simbología en determinado tiempo, ya sea por un sistema cultural heredado u obtenido en algún momento de su vida.

Tal como se puede leer en la redacción de los apartados 4.2.3 y 4.3, en ciertos casos ambos recalcan que fue un momento en específico el que los “marcó” para desear formar parte del mundo de la lucha libre. Asimismo, para otro porcentaje fue un gusto heredado, una costumbre o una tradición que se les enseñó desde su niñez. Ante ello, este fenómeno se convirtió en parte de su identidad dejándoles conocimientos y momentos que valoran y ya han pasado a formar parte de sus raíces socioculturales.

Antes de comenzar a analizar a la lucha libre mexicana como parte de los fenómenos culturales previamente mencionados, se debe de tomar en cuenta que la cultura se entiende como todos aquellos aspectos pertenecientes a la forma de vida o realidad social próxima al individuo, es decir, se trata del conjunto de elementos que permiten a los individuos llevar un orden, socializar, tener ideología, entre otros aspectos, que le permiten construir su estructura social (tal y como se lee en el apartado 1.2). Es por ello que este trabajo sostiene que la lucha libre es un fenómeno cultural, pues la colectividad -perteneciente o no al mundo luchístico- le ha otorgado un carácter simbólico y sociocultural que le permite consolidarse como una institución llena de recursos culturales.

En cuanto a la cultura popular, ésta según los autores que Colombres cita, se entiende como “la cultura de las clases subalternas, es decir, la cultura de los de abajo, la cual es fabricada por ellos mismos en respuesta a sus propias necesidades, sus productores y consumidores son los mismos individuos, que la crean y ejercen” (Colombres, 2002: 7). Los componentes de la cultura popular son aquellos elementos que pertenecen a un determinado sector de la sociedad en este caso se trata del mundo de la lucha libre. Este deporte-espectáculo llegó como un producto cultural de importación; sin embargo, los mexicanos, tanto empresarios como luchadores, empezaron a convertirlo en algo propio, lo cual provocó que el público se interesara, pues se usaron elementos relacionados con la realidad social mexicana. Al resultar fáciles de identificar se formaron lazos culturales y sentimentales con tal producto, debido a que la gente comenzó a ver a este fenómeno y a sus producciones (funciones) como un espejo social en el cual se reflejaba su día a día.

Si bien es cierto para algunos luchadores, aficionados y autores la lucha libre no tiene nada que ver con la realidad social ni con el bien y el mal, en este caso tanto aficionados como luchadores toluqueños dieron a conocer que para ellos sí se encuentra sumamente relacionada con estos aspectos. Los luchadores por su parte expresaron que los conceptos del bien y el mal tienen mucho impacto en el público, pues dependiendo de qué papel adopten en las funciones (ser técnico o

rudo) la gente va a reaccionar apoyándolo o repudiándolo. De la misma manera, para el público, sin estos conceptos y la relación que tienen, la lucha libre perdería sentido pues son elementos simbólicos muy importantes para el desarrollo de las funciones.

Ambos consideran que la lucha libre es un espejo social que les permite relacionar su cotidianidad con lo que pasa sobre el ring, pues en aquel luchador repudiado (en el caso del público) y en su contrincante (en el caso de los luchadores) ven reflejados a personajes que forman parte de su día a día o incluso a situaciones que se les llegan a presentar, con ello la relación sentimental se hace más fuerte provocando que la misma se vea reflejada en su identidad, entendiendo a ésta como “la construcción de sentido, que atiende a uno o varios atributos culturales, priorizándolos del resto de atributos, que se construye por el individuo y representa su autodefinición” (Castells (2003) en Vera, 2012: 273). Por lo tanto, los elementos como el bien o el mal, entre otros aspectos simbólicos, han hecho que la lucha libre y lo que ella conlleva se convierta en parte de la identidad de luchadores y aficionados.

En cuanto a identidad, se habla que existen dos corrientes que la analizan, la primordialista y circunstancialista; la primera de ellas defiende la naturaleza de la identidad basada en los lazos afectivos nacidos entre individuos portadores de determinados rasgos²³. Estos rasgos o símbolos primordiales pueden expresarse como valores fundamentales (por ejemplo, las relaciones parentales) y como símbolos externos (como la lengua) (Geertz, 1963; Isaacs, 1975; De Vos, 1975; Keyes, 1976; en Del Olmo, 2003: 43); mientras que la segunda defiende que las acciones humanas están orientadas racionalmente hacia metas prácticas, enfatizando que la identidad deriva de una manipulación de la cultura orientada a la obtención de intereses políticos o económicos. (Del Olmo, 2003: 44)

Relacionando a la identidad con la personalidad de los individuos, el arraigo a este fenómeno se vuelve más fuerte, debido a que la sociedad que lo compone lo

²³ No han sido elegidos por decisión propia, sino que vienen transmitidos por la herencia. (Del Olmo, 2003: 43)

comienza a volver parte de su cotidianidad, volviendo así a este fenómeno un rasgo cultural que los identifica, pues ambos elementos componen al individuo y se van formando conforme el paso del tiempo. Por lo tanto, la identidad de los individuos no sólo viene desde una vertiente sino de ambas, debido a que el hombre es un conjunto de elementos socioculturales que van conformando su ideología, identidad, personalidad, formas de vida, entre otros aspectos, recordando que los individuos como la cultura y la sociedad se encuentran en constante cambio.

En el caso de los luchadores, la personalidad y la identidad son muy importantes pues de ellas depende su personaje, el bando y las actitudes que tome sobre el ring y ante el público. Entre otros aspectos, es necesario hacer uso de todos sus elementos identitarios para generar una relación con su personaje, es por ello que para la mayoría de los luchadores su personaje se ha vuelto un alter ego que respetan y valoran, pues la lucha libre se convierte más que en un deporte-espectáculo o un rasgo cultural en una forma de vida que en la mayoría de los casos, a pesar de no ser aceptado principalmente por sus familiares, ellos han preferido dejar del lado esas relaciones con tal de pertenecer y permanecer en el mundo luchístico. Un ejemplo de ello es el luchador Bumerang, quien testimonió:

Tan importante ha sido la lucha libre que ya no tengo a mi esposa (nos divorciamos), pero sigo en la lucha, y no sólo es mi caso, es el caso de varios, porque pasa que es el cumpleaños de tal, hay algún evento familiar o simplemente tu familia quiere salir a pasear pero uno tiene que ir a luchar (...) es algo de lo que no me arrepiento pero es un tema bien callón porque perdí a lo más importante, pero no me arrepiento porque fue por la lucha y actualmente mis hijos me entienden” (Trabajo de campo, 2018).

En el caso de la mayoría de los luchadores toluqueños veteranos, la relación con la lucha libre llega a ser tal que se convierte en algo propio, que si bien han tomado aspectos de diversos medios (e incluso de diferentes culturas que la lucha libre les ha permitido conocer) al tener la posibilidad de luchar en otros estados de la república y en diferentes países han retomado aspectos culturales y los han colocado tanto en su personalidad como en su identidad y, por ende, en la cultura popular que involucra al el fenómeno y a ellos como individuos.

De parte del público la identidad relacionada a este los define tanto como individuos como colectivo pues el conjunto de todos los pensamientos, personalidades, cambios de comportamiento en funciones, diversidad en género y edad ha permitido que el mundo de la lucha libre sobresalga con el folclore y elementos simbólicos que lo componen y así convertir a este fenómeno en creador de identidad propia y colectiva que permite la socialización y ante esto el resultado fue volver a la lucha libre como un símbolo de la personalidad/identidad mexicana, que ya no solo pertenece a las clases bajas sino que gracias a su difusión ahora va más allá y ha alcanzado otros sectores sociales.

Ante lo ya documentado en este trabajo, mediante la investigación, se puede sostener que la lucha libre toluqueña forma parte de la cultura popular de la ciudad, pues desde su llegada se convirtió en un fenómeno cultural, social y sobre todo histórico. A lo largo de los años se ha construido y se han transmitido los relatos y sobre todo el reconocimiento de los luchadores veteranos y retirados; tanto luchadores como aficionados la contemplan dentro de sus raíces culturales como algo muy importante en sus vidas, que, si bien no toda la población toluqueña se encuentra relacionada con el mundo luchístico, sí lo está determinado sector social.

En el transcurso de los años la lucha libre pasó de lo cultural a lo económico, pues pasó de verse como un deporte a ser un elemento de la cultura popular, posteriormente a lo mercantil y por ende a formar parte de la cultura de masas, la cual se entiende como “un aspecto de la sociedad industrial y de su estructura de clases, en la que una de ellas (la clase subordinada) ha sido degradada y ocupa un lugar anónimo, atomizado, caracterizado por una participación masiva en los campos de la educación, la política y la cultura. La producción de masas ha aumentado debido a factores que han alejado a la gente de su cultura específica y de su ambiente. Las migraciones, los cambios de residencia, los periódicos, el cine, la radio y la educación han actuado para alejar a los individuos de sus raíces y costumbres empujándolos hacia un nuevo mundo más global y despersonalizado” (Pico, 1999:170-179). Por lo tanto, la cultura de masas se

encuentra relacionada con las industrias con el fin de promover y reproducir una serie de bienes y servicios socioculturales apoyándose de los medios de comunicación masiva buscando una hegemonía sociocultural o ser aquella que sobresalga del resto. En el caso de la lucha libre llego a México como un elemento de importación que posteriormente el mexicano lo hizo propio y este se popularizo a tal grado de ser ahora la lucha libre mexicana reconocida como un elemento de la cultura de masas que sobresalió de las fronteras culturales mexicanas para ser reconocida y buscada en otros países, en el caso de los luchadores toluqueños este reconocimiento les ha permitido formar parte del equipo luchístico de funciones no solo en otros estados sino también en otros países.

La popularización de la lucha libre como un atrayente de consumo cultural la convirtió en un negocio muy fructuoso para los empresarios lo cual condujo a que este deporte se convirtiera en un espectáculo debido a que dentro de las funciones de este se encuentra “representar una construcción social que exprese la recreación del mundo que hacen los medios de comunicación. De tal forma, el ser humano se identifica más con esa imagen respondiendo al sistema instituido de valores. Por eso es una especie de juego estético, una ficción, una representación de la realidad que no es la realidad misma” (Sánchez, 2019: 265. Las bases para el espectáculo van relacionadas con las industrias culturales²⁴ y por ende la cultura de masas al ser tomados modelos, símbolos, elementos, entre otros componentes del sistema cultural del colectivo imaginario; la identificación, relación e interacción del público con los luchadores y todo lo que conlleva este fenómeno se vuelve más estrecha provocando que este se desplace hacia otros sectores.

Al convertirse el espectáculo de una función de lucha libre en una representación del día a día del público y luchadores, en un determinado espacio y momento se rompe la barrera entre la ficción y la realidad, donde el individuo se encuentra sobre o abajo del ring luchando sus batallas, encontrando similitudes o

²⁴ Está asociado, a empresas de producción y comercialización de bienes y servicios culturales, destinados a su utilización en el interior de un país o a nivel internacional (Toledo, 2000: 163)

comparando situaciones o personajes de su cotidianidad, en este punto de análisis entra el cómo ambos protagonistas ven a la lucha libre y a todo lo que representa, en el caso del público ve a esta como:

“un medio donde se escenifican las batallas de todos los días, una lucha por sobre vivir o sobresalir la cual es dura; sin embargo tanto en la ficción como en la realidad nada es imposible (...) asimismo se entiende al espectáculo de la lucha libre como una construcción simbólica que representa diversas situaciones sociales del mexicano por lo cual el público lo recrea a su manera poniendo al jefe, a la pareja, al político, entre otros en el lugar del rudo descargando así todos sus sentimientos hacia este durante los enfrentamientos y logrando identificar y contrastar tanto a quienes los rodean como a ellos con algún personaje luchístico”. (Trabajo de campo, 2019)

Por su parte los luchadores:

Para ellos su actividad sobre el ring es similar a la lucha que llevan con cada acontecimiento de su cotidianidad, ya que en ambos se deben afrontar a diversas problemáticas que en este caso no vienen representadas siempre por alguna persona sino por situaciones en su vida laboral, social, culturales, entre otros, acerca de este tema el luchador Bumerang menciona que “a veces nosotros lo decimos de broma y cuando nos llegan a preguntar si somos luchadores, respondemos que sí, que somos luchadores por la vida, porque todos luchamos cotidianamente, todos buscamos ganar más, económicamente, ocupar una jerarquía mayor, entre otros, siempre queremos y buscamos ganar y así es en la lucha libre.

La conexión entre la cultura popular, la cultura de masas y la espectacularización que esta le ha dado a tal fenómeno han permitido que sus protagonistas se involucren a tal grado de convertir la ficción en realidad conectando simbólicamente y culturalmente, convirtiendo a este fenómeno en parte de su cotidianidad, viendo a su día a día como enfrentamientos a los que la sociedad los enfrenta permitiendo así que este fenómeno se entierre más en las raíces

culturales de los individuos generando más popularidad y por ende un mejor negocio para la cultura de masas y las industrias culturales.

La difusión que se le ha dado a la lucha libre mexicana a lo largo de su historia la metió a un proceso de espectacularización lo cual permitió que esta pasara la barrera de lo popular a un elemento de la cultura de masas provocando su crecimiento nacional y que se internacionalizara; sin embargo, aunque los medios de comunicación masiva han apoyado la popularización de este fenómeno también el mundo de la lucha libre se ha visto afectada debido a la manera en la que se presenta al público.

En el caso de la lucha libre toluqueña, esta se vio afectada debido a la difusión que los medios de comunicación le dieron a este deporte-espectáculo, ya que cuando las funciones comenzaron a ser televisadas el público empezó a disminuir en las arenas incluyendo la Arena Toluca, recordando la historia de esta su inauguración se debió a que la lucha libre estaba atrayendo a mucho público lo cual la convirtió en un gran negocio; sin embargo, “en el año 2002 ante el fallecimiento de Francisco José Flores Lecona y después de los conflictos que acarreo el que se comenzaran a televisar las funciones, la Arena Toluca cerró sus puertas, sobre esto el luchador Bumerang refiere (...) la última función fue en octubre, recuerdo que en ella Estrella 2000 desenmascaro al Guepardo fue un jueves y ahí mismo nos avisaron el domingo se continúan las funciones en el Agustín Millán, el promotor era Juan José Herrera, se siguió permanentemente hasta el 2005 los jueves y domingos cada ocho días y después de ese año se hacían cada quince días los jueves y domingos” (Trabajo de campo, 2019). En este caso aunque la lucha libre sufrió grandes cambios en el transcurso de los años y su público disminuyo, este fenómeno siguió en las raíces culturales de público toluqueño y sobre todo en su gusto, pues los medios de comunicación eran los intermediarios para acercar a sus consumidores a este mundo; sin embargo, con el cierre de la Arena Toluca en palabras de los luchadores toluqueños la mejor etapa de la lucha libre en esta ciudad murió con ella y a través de esto comenzó una etapa de depresión en la que tanto luchadores como

empleados de esta arena se quedaron sin trabajo y peor aún sin su espacio sagrado, con el pasar de los años y con la evolución y crecimiento de nuevos medios de comunicación tal como el internet y plataformas como Facebook, Instagram, YouTube, entre otros permitieron que los luchadores toluqueños se apoyaran de ellas y comenzaran nuevamente la difusión y la presentación de funciones de lucha libre que poco a poco ha ido aumentando su público.

Un aspecto importante de mencionar acerca de la influencia que tienen los medios para el público relacionada con la lucha libre es que estos influyen de manera directa en el gusto de este, lo cual provoca un antes prolongado, es decir, estos influyen en el odio o agrado que el público puede sentir por los luchadores, reflejándose en la asistencia a funciones donde participan éstos, por ejemplo en el caso de la función a la que se asistió el día 15 de junio del 2017 en donde la lucha estelar fue entre Pagano, Psycho Clown y Joe Líder el apoyo de una gran parte del público era para Psycho Clown, sobre todo el de los niños, ya que eran quienes con sus máscaras y posters del luchador en mano o en puestas gritaban cosas como rómpele su madre Psycho, tú puedes Psycho y sobre todo gritaban su nombre para mostrarle su apoyo, ya que actualmente los medios y la empresa de lucha AAA se han encargado de popularizar a este y engrandecerlo frente al sus consumidores”, haciendo evidente que la popularidad y notas que den los medios sobre los luchadores o la lucha libre mexicana repercuten en gran medida en sus consumidores, generando así un antes prolongado que programa de cierta manera al público para las funciones de lucha libre.

Otro aspecto interesante de analizar sobre los medios es que aunque estos sirvan para la distribución de funciones a través de pantallas esto jamás igualara a la manera en la que se vive el espectáculo de la lucha libre, pues aunque las diferentes plataformas acerquen al público incluso aumenten los consumidores estas nunca crearan la conexión que se da entre los luchadores y el público con el ritual que involucra el espectáculo de ésta, en el caso de los espectadores toluqueños opinan que “Aunque el contenido es el mismo, los contextos no y eso es lo que impide que la lucha libre se viva de la misma manera pues en vivo el

espectáculo provoca una catarsis colectiva en la que las emociones se contagian entre individuos esto sin importar si van solos o acompañados, pues aunque se vaya solo se encuentra en un espacio en el que debido al fenómeno la gente se acopla y se involucra sin importar clase social, genero, edad, entre otros aspectos, porque tienen algo en común que es la pasión cultural relacionada con este deporte-espectáculo”. Aunque cabe resaltar que estas plataformas son de gran ayuda para aquellos que no pueden asistir a las funciones de lucha libre ya sea por cuestiones económicas o de tiempo, asimismo las diferentes plataformas que distribuyen las funciones de lucha libre permiten que el público que no es consumidor se interese y quiera asistir a una función, por lo tanto, los medios de comunicación influyen tanto en el gusto de la lucha libre mexicana como de sus luchadores.

Los modos o modelos de representación visual de los que hace uso la lucha libre mexicana y las industrias culturales estimulan el imaginario colectivo produciendo fenómenos culturales con los cuales los involucrados con este se relacionan volviéndose grandes consumidores y productores de nuevos símbolos o elementos de identidad, la lucha libre siempre ha estado expuesta a la modernidad y por ello este deporte-espectáculo paso de formar parte de la cultura popular a formar parte de los medios de comunicación masivos (cultura de masas) convirtiéndose en un objeto de consumo cultural; sin embargo, es importante resaltar que no toda la producción de las industrias culturales es consumida por lo popular, ya que a veces es demasiada información y es por ello que se adapta y se modifica de acuerdo a los patrones culturales locales, finalmente la lucha libre mexicana forma parte tanto de la cultura popular como de la cultura de masas pues estas se fragmentan y se unen en lo cultural, lo simbólico, lo identitario, entre otros aspectos.

La lucha libre mexicana paso de lo deportivo a lo cultural y posteriormente se convirtió en un fenómeno de consumo cultural, lo cual provoco que se extendiera a lo largo de todo el país, como una rama de ella existe la lucha toluqueña la cual se estableció como parte de la cultura popular y de la cultura de masas de parte de la

población de la ciudad de Toluca, si bien dentro de su historia esta tuvo una época de oro que pudo impulsar su crecimiento al ser parte de ambos fenómenos también esto trajo ciertas complicaciones que provocaron su decaída, la principal el que las funciones de lucha libre fueran televisadas y por ende perder su espacio sagrado que era la Arena Toluca; sin embargo, al ser un fenómeno que se encuentra en las raíces culturales, identidad e ideología tanto de luchadores como público veterano han ido pasando de generación en generación este elemento cultural lo cual ha permitido que este deporte-espectáculo se conserve dentro de los fenómenos socioculturales de la población toluqueña.

4.4.2 El espectáculo de la lucha libre como un ritual de liberación.

El tiempo y el espacio se crearon a través de la necesidad de darle sentido a las prácticas y procesos culturales en los que se involucra el individuo. Su finalidad es permitir la reproducción y darle sentido a la vida social. Los rituales son mecanismos en los que las nociones tiempo y espacio toman una dimensión aún más profunda. Como se aprecia en el caso de la presente investigación la ritualidad se entrelaza dentro del espectáculo de la lucha libre, específicamente como un ritual que tiene un proceso de vaciamiento²⁵/liberación episódico, que, si bien no cambia el contexto del individuo, sí le permite “zafarse” de manera temporal y espacial de su realidad social, desfogándose sin represalias por externar sentires y actitudes que no están bien vistos en otros espacios.

El espectáculo que la lucha libre ofrece se puede observar como un ritual, debido a la estructura del tiempo, el espacio y la simbología presentes. Sobre todo, son las actitudes -tanto del público como los luchadores- las que permiten advertir esta condición ritual. Es preciso subrayar que ritual alude a “un fenómeno cultural no exclusivo de la cristiandad ni del mundo clásico (...), que no se trata de un libro, guion o texto prescriptivo, sino de una acción representacional presente en toda cultura: una práctica simbólica, no necesariamente religiosa y opuesta a acciones técnicas; (y, además,) es una acción susceptible de ser interpretada o decodificada, que está integrada por dos elementos: los signos externos o visibles

²⁵ Término usado por Ingrid Geist, para referirse al proceso por el cual el sujeto pasa durante un ritual para desprenderse de algún sentir.

que nos remiten a los significados internos, esto es, una forma saturada de contenidos” (Díaz, 1998: 22-23).

Actualmente tanto antropólogos como científicos sociales entienden que los conceptos para enmarcar las actividades del hombre han cambiado conforme a su evolución y adaptación en sociedad, ejemplo de ello son los rituales, los cuales anteriormente se relacionaban inmediatamente con un tema religioso; hoy ya no. En la presente investigación la noción de ritualidad sirve para explicar la “transformación” que los partícipes del espectáculo de la lucha libre experimentan durante cada función. Por ello se sugirió ver a tal ritual como un vaciamiento, en el cual, no sólo se vive una catarsis sino una socialización que permite interactuar a los individuos en un espacio adaptado y modificado para su desfogue, en el que (casi) nada es criticado, pues gracias a las acciones, signos y simbología este espacio se convierte en un medio de comunicación entre los participantes, que les permite desprenderse de sus sentires, relacionándose entre sí, compartiendo un gusto cultural en común. Incluso, algunos de los asistentes toman a las funciones como un espejo social de su día a día.

Lo anterior se ve reflejado en las siguientes opiniones del público:

- El espectáculo de la lucha libre mexicana es una forma de liberar ese cúmulo de emociones, donde puedes pasar un gran momento y compartirlo con personas que no conoces pero que se ve reflejado en la efervescencia colectiva.
- Durante una función se vive una catarsis colectiva, donde convive el rico con el pobre, donde no hay estrato social, todos somos rudos o técnicos, y mentamos la madre igual.
- El ambiente que se vive en las arenas es como una unión, es un gran grupo de gente con un solo propósito, disfrutar de la lucha, ha habido ocasiones en que me ha tocado ir solo a una función de lucha y sinceramente no me siento solo, pues hay mucha gente con la misma pasión (Trabajo de campo, 2019)

Los rituales en la vida del hombre son de suma importancia, ya que son uno de los medios principales por el cual los individuos generan una identidad y un sentido de pertenencia. Asimismo, gracias a los rituales los científicos sociales han logrado entender y distinguir los diversos fenómenos socioculturales de las diferentes sociedades, permitiendo conocer su estructura social. En el caso de la lucha libre mexicana y el espectáculo que se presenta en cada una de sus funciones (mismo que puede dividirse en diferentes etapas), su simbología, los signos, el lenguaje y otros aspectos que le acompañan, permiten verlo como un ritual con un proceso de vaciamiento: los asistentes afirman que acuden a las funciones con el fin de buscar “una manera de distraerse”, y el hecho este vaciamiento sea episódico termina por ser integrado a su vida contribuyendo a hacer más vivible su vida, pues –como ellos mismos dicen- “se desprenden de los problemas sociales”, entrando a un mundo de fantasía que renueva el sentido de vivir en sociedad.

Para realizar el análisis de dicho ritual es necesario distinguir las etapas del mismo. Lograr su comprensión y el papel que cada elemento y etapa ocupan fue el interés de todo el trabajo, pero antes de ensayar una explicación a cada una de ellas había que detenerse en los conceptos de tiempo-temporalidad y espacio-espacialidad, dado que estos se llenan de sentido simbólico, permitiendo hacer visible la separación por etapas mediante los comportamientos de los partícipes.

El espacio y la distribución de éste tienen gran influencia en la manera en la que se vive el ritual, pues gracias a su estructuración el público o los luchadores se pueden ver afectados para llegar a la catarsis o desfogue de sus emociones. Dicho en otras palabras, es debido a la estructuración que se pueden llegar a cubrir (o no) las necesidades de quienes acuden a una función de lucha libre.

Utilizando la proxémica, que se encarga del análisis al uso que los individuos le dan a los espacios y la comunicación verbal o no verbal dentro de estos, y tomando en cuenta la relación entre el hombre y su entorno lo que emerge como resultado son la estructuración del espacio y los patrones de conducta que se

establecen dentro de una determinada dimensión, los cuales permiten que en ésta se creen relaciones de proximidad o alejamiento.²⁶

Yendo por esta ruta fue que se llegó a la comprensión de la circularidad que debe de tener una función de lucha libre: la interacción debe mantenerse viva en todo momento. Al acudir a las funciones de lucha libre se observó que, aunque cualquier espacio pueda ser adaptado para la presentación de una función, no en todos se maneja igual la interacción. Ejemplos de ello son funciones del 15 de junio del 2017 (función de paga) y la función del 24 de julio del 2017 (función gratuita), ya referidas a lo largo del trabajo. En la primera de ellas se marcaron espacios en los que podía estar el público asistente, dependiendo de qué tipo de boleto había comprado; mientras que en la segunda función el lugar que ocupaba la gente era conforme habían llegado. Estas dos disposiciones derivan en que el espacio y el contacto entre todos los presentes fuera mayor o menor. Mientras en el primer caso el número de gente reunida podía ser considerablemente mayor que en el segundo, el hecho es que había menos contacto entre la gente y emociones no eran “transmitidas” debido precisamente a la segmentación del espacio; por lo tanto, el “contagio” de la emotividad eran interrumpido, no era posible mantener la circularidad viva y hubo momentos en los que el público se notaba “apagado”. En contraste, en la función gratuita el fluir emotivo fue notorio en todos los enfrentamientos de la función, manteniendo viva la circulación entre el público y generando respuestas hacia los luchadores. La evidente correlación entre circularidad y distribución espacial permite sostener que, aun cuando pudiera pensarse en una violación al espacio personal al encontrarse el público amontonado, en realidad esto es lo que alienta la emotividad compartida: con la gente reunida en un espacio no segmentado no solo las emociones se contagiaban, sino que al estar muy cercanos al ring la interacción con los luchadores se mantuvo en todo momento (Trabajo de campo, 2017).

²⁶ Esta noción se desarrolla con más amplitud en el apartado 1.6.1 del presente trabajo.

Otros ejemplos de la configuración de espacios lo podemos ver con las funciones del 15 de julio del 2018 y del 21 de septiembre del 2018; ambos eventos se realizaron en un espacio adaptado *ex profeso* para la presentación de funciones de lucha libre; sin embargo, las características que condicionaban su espacialidad las hacían completamente diferentes a las otras. En la función del 15 de julio la peculiaridad era que la lucha estelar se anunció en la modalidad de “máscara contra cabellera”, lo cual provocó un lleno en el lugar y una expectación entre el público muy notoria: parecían desear que los enfrentamientos de toda la función pasaran rápido para poder presenciar la lucha más importante, la de apuesta, la programada en el turno estelar. Llegado el momento del combate estelar se pudo apreciar que -a diferencia de otras funciones- la competencia entre los gladiadores, la violación a las reglas de combate y la sangre que manaba de cada uno de los luchadores llevó a niveles superlativos la emotividad del público asistente. La habitual catarsis de cada función presenciada durante el trabajo de campo se había extremado en esta: la cercanía que el público tenía con el ring y entre ellos mismos, sumado al hecho de estar en juego un símbolo tan importante para los luchadores (la máscara) hizo que el público “explotara” más allá de lo acostumbrado y que se metiera aún más en el enfrentamiento.

Por otra parte, en la función del 21 de septiembre había otra particularidad influyendo en la asistencia del público y su comportamiento: este evento sería “grabado para la televisión”. Muy probablemente condicionado por este hecho, el lugar registró un lleno absoluto, con lo cual el contacto y la comunicación entre los miembros del público provocaba un contagio de actitudes que se extendía (en una relación de ida-y-vuelta con los luchadores), gracias a ello la circularidad funcionó a la perfección. Este hecho contrasta con las otras funciones documentadas en este trabajo en las que la asistencia fue mínima y la circularidad se vio afectada. En las funciones con cupo lleno el contacto entre el público era mucho, incluso en algunos momentos la gente parecía incómoda pues su espacio personal era violentado; sin embargo, gracias al número de asistentes y al contacto que tenían los luchadores con ellos se mantuvo la emotividad compartida. Incluso, en algunas ocasiones, cuando los luchadores sólo tenían contacto con el público cercano al

ring, las emociones de estos se iban contagiando desde la zona vip hasta la zona general, en las partes más alejadas del escenario luchístico.

Este mecanismo de “contagio”, que irradia del ring y la zona vip hasta las últimas filas del recinto, pudo verse operando en la función del 27 de octubre de 2018. En dicho evento el trabajo de campo se realizó precisamente en la zona más cercana al ring, constatando que la estructuración y uso del espacio influyen demasiado en las actitudes del público: la cercanía al combate escenificado en el ring influye en el comportamiento, generando una performatividad con actitudes mucho más explícitas. En estas zonas próximas al cuadrilátero los participantes van cambiando el espacio y el tiempo de acuerdo a la circularidad/interacción entre ellos y los luchadores a lo largo de la función. Se pudo constatar que, entre menos contacto exista entre los miembros del público y los luchadores, la circularidad va a fallar, provocando que existan dificultades que no permitan al ritual cumplir con sus funciones.

En el tema de la circularidad y de sus condiciones de posibilidad, es importante hablar de un acto simbólico observado durante el trabajo de campo: los aficionados tienen un gesto que sirve para premiar un “buen enfrentamiento”, aquel que es merecedor de reconocimiento tanto por la lucha en sí como por el actuar de quienes se enfrentaron; ese gesto consiste en lanzar dinero hacia el ring una vez que el combate ha finalizado. A través de esta acción (que, igualmente, se irradia o contagia entre los asistentes, comenzando en alguna zona del público y extendiéndose hacia los restantes) se hace una distinción a los luchadores y sus ejecuciones en el ring, pero también es la culminación de una buena circularidad a lo largo de esa lucha. Durante el trabajo de campo realizado en varias funciones, un combate que culminó con este gesto de reconocimiento a cargo del público fue el de Nucleón Xtreme contra Dogman (máscara vs cabellera) de la función del 15 de julio de 2018; también ocurrió ello en el enfrentamiento entre Pumita y Pequeño Dragón, así como en el duelo entre El Fresero jr. y El Divo incluido en la función del 27 de octubre del 2018.

Cuando en este trabajo se habló de “espacio”, se asume que “por sí mismo no puede ser tema (...) Sólo adquiere relevancia cuando es resultado de la actividad humana (...) Sólo es relevante cuando el individuo o grupo es capaz de distinguir un espacio como propio” (Simmel citado en Mercado, 2013: 130). Es decir, los individuos se encargan de atribuir significado a un lugar con el fin de crear significantes para ellos. En el caso del objeto de estudio de este trabajo, el ejemplo perfecto es el ring: para los luchadores toluqueños entrevistados, dicho espacio (un cuadrilátero de 6 X 6 metros, con una base de metal, cubierto de madera, poliuretano y lona, delimitado por cuerdas de acero cubiertas y cuatro postes metálicos) es “sagrado”. Ahí dentro, en torno de este, con actuaciones constantes y memorables es donde pueden –según dicen- obtener una clase de poderes que los hacen cambiar radicalmente de personalidad, atribuyendo de esta manera sentido al espacio junto con la simbología que usan, como es la máscara. En palabras del luchador Dragón Fuego: “yo me puedo subir ahí (señala la orilla de un segundo piso, donde se realizaba la entrevista), pero me da miedo, siento que me caigo; ah, pero con la máscara no, porque me da poder. Simplemente, cuando entreno sin la máscara me da miedo aventarme de la tercera cuerda, pero con la máscara hago otras cosas que no puedo hacer así, sin ella. Por ejemplo, cuando me toman videos (de sus luchas) y los veo digo: ¿a poco yo fui capaz de hacer eso?” (Trabajo de campo, 2018).

Es el sentido simbólico que se le atribuye a lugares y objetos el que puede llegar a cambiar radicalmente la visión del espacio. Es por ello que el espacio adaptado para una función de lucha libre se puede llegar a ver como un lugar social y territorial, que conforma una atmósfera propiciatoria, cuyo fin parece ser la salida simbólica a las tensiones con las que viven los individuos.

En el caso de las funciones de lucha libre, los individuos se han encargado de caracterizar los espacios de acuerdo a las necesidades y normas conductuales establecidas por el colectivo, condicionando de esta manera las actividades y comportamientos de quienes asisten en relación directa con el tiempo y lugar propios del ritual de la lucha libre.

En la presente investigación se tomaron en cuenta 3 tipos de espacios: el geográfico, en el que las acciones son definidas por un comportamiento orientado, normativamente regulado y el cual implica una motivación y un esfuerzo (Milton en Pulgarín, 2018: 13); el social,²⁷ que es definido por las estructuras mentales y espaciales, que se organizan con el fin de crear un lugar cómodo para la interacción de individuos cuyos intereses coinciden o comparten; y el simbólico, que nace cuando un territorio (físico o virtual) es “habitado” por una comunidad. No es el espacio en sí la cuestión, sino lo que los seres humanos hacemos en él cuando lo habitamos. (Vidable, 2015: 31)

La organización del espacio permite a los miembros de una sociedad categorizar los lugares de acuerdo a las necesidades que requieran cubrir. El uso del espacio entre el colectivo que pertenece al mundo de la lucha libre puede ser muy extenso: casi cualquier sitio se puede convertir en un lugar para la representación de dicho ritual, ya que se organizan funciones de lucha en sitios como una plaza cívica, un mercado, un gimnasio, un salón de fiestas, un parque, entre otros. Sin importar en qué tipo de espacio se presente, normalmente el espectáculo cumple con el papel de ser un ritual, pues no es el lugar sino las condiciones que crean los individuos en él lo que importa.

Para una función de lucha libre, el lugar físico es transformado en un espacio donde se permiten aquellas cosas propias del mundo de la lucha libre. Aquel espacio geográfico en el que se coloca el ring sufrirá una adaptación bajo la cual se entiende que el comportamiento de los individuos (público asistente, luchadores y referee) se modificará y ajustará, de acuerdo a lo permitido normativamente en la atmósfera ritual de la lucha. En torno del ring y el lugar donde se colocó, durante la escenificación de los combates, se crea una atmósfera en la que ciertas actitudes y comportamientos se permiten, aunque los mismos seguramente serían mal vistos o no estarían permitidos si no estuviera el ring y no se desarrollaran los enfrentamientos luchísticos. Por lo tanto, en el espacio creado por la lucha libre

²⁷ Sobre los tipos de espacios se habla de manera más extensa en el apartado 1.6.2.1 Tipos de espacios.

hay una regulación del orden distinta a la ordinaria del sitio en el que se coloca el ring.

Durante la función, el comportamiento de los individuos (tanto de los que están arriba del ring como de quienes están abajo presenciando las contiendas), no tendrá ninguna repercusión, puesto que el espacio se ajusta para ello. Así, puede sostenerse que, al encontrarse un grupo de personas con los mismos intereses o con el mismo fin, se convierte en un espacio social. Como se pudo apreciar durante el trabajo de campo, aunque una persona acuda sola, durante la función termina socializando, debido a ese elemento identitario que comparten y que finalmente es simbólico: al generarse una adaptación del lugar se comienza a crear un ambiente con carácter simbólico o significativo, dentro del cual sus partícipes se sienten identificados, articulándose así los elementos que van conduciendo a las diferentes etapas del ritual.

Al igual que el espacio, el tiempo durante el proceso ritual adquiere sentido una vez que el hombre se lo da y lo comienza a categorizar, de acuerdo a las necesidades socioculturales que se le vayan presentando como individuo o colectivo. El tiempo se usa principalmente para enmarcar la creación, desarrollo y desenlace de los fenómenos que acompañan la cotidianidad y eventos especiales, como puede ser una función de lucha libre.

El tiempo se nos presenta como algo que va “pasando”: un presente se va haciendo pasado y va yendo a un futuro. El tiempo es, pues, un pasar que tiene tres que pudiéramos llamar “partes” suyas: presente, pasado y futuro. Estas tres partes se hallan dotadas de una intrínseca unidad. Esta unidad es lo que expresa el vocablo “pasar”. En su pasar, el tiempo constituye una especie de línea simbólica, “la línea del tiempo”. El concepto descriptivo del tiempo no es sino la descripción del tiempo como línea temporal. Entonces, lo que llamábamos partes del tiempo cobran un sentido especial: son los “puntos” de esta línea (Zubiri, 1976: 12).

Por lo tanto, el tiempo es una forma de medición creada por los individuos para delimitar acciones o actitudes en un determinado momento y tener certeza sobre el inicio y el fin de éstas. En el caso del ritual que involucra una función de lucha libre, el tiempo es importante en la medida que delimita los diferentes enfrentamientos, la conducción del anunciador e incluso la duración de los

enfrentamientos. Todo ello va guiando el comportamiento del público en el tiempo, manteniendo viva (o no) la circularidad a la que ya se ha hecho alusión. Asimismo, a través del tiempo y del paso de éste se van marcando las etapas, viendo a éstas como antes (pasado), durante (presente) y después (futuro). Se visualiza al ritual como fenómeno sociocultural que tiene que pasar por estas tres partes para cumplir su función, que es ser una atmósfera que involucra el tiempo y el espacio y sirve como una salida simbólica de la cotidianidad de los individuos, que puede ser tomada como un distractor hasta un lugar y momento episódicos que tienen una función terapéutica, aceptada por sus partícipes como un lugar para “el desahogo”.

Al otorgarle sentido cultural al tiempo y al espacio, el ser humano comenzó a crear dinámicas conductuales de acuerdo a la estructuración cultural de su día a día, tomando en cuenta instituciones como la religión, la organización política, la economía y otras, produciendo así las rítmicas culturales.²⁸ Estas últimas se encuentran asociadas a procesos sociales establecidos a partir de los discursos, prácticas y el imaginario de un colectivo. Son estos procesos colectivos los que enmarcan y dan lugar a los fenómenos socioculturales. Para comprenderlos es necesario retomar la temporalidad y espacialidad en la explicación de la dinámica social y los ritmos de vida, incluyendo cualquier tipo de evento dentro de la cotidianidad o no, tal como una función de lucha libre.

Al retomar al ritual que la lucha libre ofrece, en este trabajo se le entiende como un evento de rítmica cultural en el que los individuos crean un sistema que adapta el tiempo y el espacio para otorgarles un sentido simbólico, identitario y, sobre todo, cultural:

La temporalidad, aprehensión del devenir que todo humano realiza mediante su sistema cognitivo en un determinado contexto cultural, y tiempo como el fenómeno del devenir en sí, que el humano es capaz de aprehender como temporalidad”. (Iparraguirre, 2011: 45)

Es decir, la temporalidad va más allá de la connotación cronológica. No debe verse a ésta solo como el transcurrir de la vida del ser humano, ya que la

²⁸ Leer más en el apartado 1.6.4 Temporalidad y espacialidad

temporalidad basa sus principios en la asignación de sentido cultural a lo vivido; se refiere al aprendizaje que el individuo llega a tener a lo largo de su vida. Para el individuo los patrones culturales se forman principalmente en la niñez, tal es el caso de los luchadores y aficionados a la lucha libre que pudieron conocerse en este trabajo, quienes –según su testimonio- tras asistir o ver en televisión una función de lucha libre (ver películas o incluso revistas relacionadas con ello en etapas tempranas de su vida) significan ello culturalmente desde niños y, al estar rodeados de elementos simbólicos de este fenómeno, lo empezaron a distinguir y a interesarse más, convirtiéndose en espectadores recurrentes. Conforme pasó el tiempo en sus vidas este gusto se fue introduciendo a las raíces identitarias de cada uno de ellos, volviéndose parte de su sistema identitario-cognitivo y parte de su vida. Por tal razón algunos de ellos inclusive decidieron abandonar su papel de aficionados que miran y viven el espectáculo desde abajo del ring para convertirse en protagonistas de los combates y estar arriba, volviéndose luchadores. Este tipo de casos fueron documentados en el trabajo y se convierten en evidencia de la existencia y operación del mencionado sistema identitario-cognitivo.

Asimismo, la temporalidad nos permite entender un “antes” prolongado, que estaría relacionado con la lucha libre; es decir, se crea interés de introducirse al mundo luchístico (entendiendo a éste como el aprendizaje o recopilación de información luchística del público, ya que a través de ella los asistentes se interesan en ir o no a una función de lucha libre). Algo característico de este sistema identitario-cognitivo que es la lucha libre reside en que cuenta con una dinámica fácil de comprender, tanto para aficionados como para aquellos que no son: en cada enfrentamiento se cuentan historias breves en las que tanto técnicos como rudos contribuyen a su creación narrativa, introduciendo al público poco a poco. El objetivo siempre es provocar el interés por un bando o luchador en específico, creando así un favorito.

Por último, hablar de temporalidad fue necesario en este trabajo para entender la experiencia o el sentir de los luchadores y el público, dependiendo del contexto

(espacio y tiempo) de cada una de las etapas marcadas para el desarrollo del ritual.

Por su parte, la espacialidad se aparece ahora, a la luz de los resultados obtenidos en el presente trabajo, como el conocimiento o toma de conciencia del medio y sus alrededores. La espacialidad adquiere sentido cuando los individuos le dan significado a su entorno; es decir, cuando toman un lugar que es adaptado para cubrir sus actividades, otorgándole un valor cultural y haciendo que este espacio se convierta en un área donde se puede o debe de comportar de cierta manera, dependiendo de la actividad de la que se trate. Esto lo hace a través de la simbología, el lugar, objetos, clasificación de espacios, entre otros elementos, manteniendo las conexiones espaciales de cada uno de los componentes.

En el caso de la lucha libre mexicana estudiada en el presente trabajo, algo que caracteriza a sus presentaciones es la versatilidad del espectáculo. Ya se mencionó que es posible transformar y adaptar cualquier espacio para que se pueda llevar a cabo una función, ahora cabe resaltar que las modificaciones al lugar dependerán principalmente de si se trata de un evento gratuito o de paga. Según la información que fue posible recabar, en el primer caso se cuenta con una sola área al aire libre, lo cual permite que cualquier individuo se pueda acercar a ver y vivir este ritual. Por su parte, los eventos de paga consisten en dos partes el exterior e interior del establecimiento: se está en el interior si se paga, de lo contrario, el único lugar posible es el exterior.

Tal como se lee en el apartado 3.1, relacionado precisamente con el acondicionamiento de los espacios, las emociones en una función gratuita y una de paga pueden llegar a ser similares cuando se sabe que se va a observar una función de lucha libre; sin embargo, los cambios de ambiente y lugar llegan a hacer diferencias en el comportamiento de los individuos. Lo que se pudo constatar en campo es que en una función gratuita al contarse sólo con un área no existen vendedores que promuevan el consumo cultural (los que venden las máscaras, los muñecos, las playeras, etc.) quienes de alguna manera van preparando al público para entrar al espacio de interés. En su lugar, lo que

promueve el interés es ver el ring, ver a los luchadores y, una vez empezados los enfrentamientos, los gritos y comunicación entre los luchadores y el público. Por el otro lado, en una función de paga sí se encuentran vendedores cuyo producto son las máscaras o carteles (tanto de los luchadores que asisten a la función como de otros que no se presentan, pero son los más populares), asimismo matracas y trompetas. Desde el momento de la adquisición de uno de estos productos el público se empieza a preparar para lo que sabe que vendrá y espera, ya que la mayoría consume éstos para poder hacer uso de ellos durante la función, de los primeros bienes se hace uso para mostrar el apoyo para el luchador al que se va a ver, mientras que los otros dos se pueden utilizar tanto para mostrar el apoyo como para el repudio, es así como los asistentes se van preparando para tomar parte en la función.

Por otra parte, los elementos que se incorporan a aquellos lugares que son adaptados para presentar una función de lucha libre también son muy importantes: las sillas y otros organizadores del espacio, la música, un anunciador (en caso de que lo haya), la iluminación, entre otros, van predisponiendo el comportamiento de los individuos. Su presencia es fundamental para que los asistentes vayan modificando su comportamiento; y aun cuando todo ello sea lo mismo cada función, cada una se viva de manera diferente.

La iluminación en la función del día 24 de julio del 2017(gratuita), que fue en un espacio al aire libre, fue natural, dado que la función comenzó a las 12:00, así que no tuvo ningún efecto en el comportamiento del público. De igual manera, los asistentes a la función del 27 de mayo del 2018, en el Gimnasio Halcón Galáctico, no presentaron ninguna actitud en relación con este elemento dado que se mantuvo una iluminación, normal, fija. Pero, durante las funciones presentadas en establecimientos como el Salón Rojo Club Toluca y el centro de espectáculos Domvz & Forvm Zina, la iluminación era especial, formaba parte del espectáculo ofrecido al público asistente. El juego de luces se fue modificando de acuerdo a la evolución que iba teniendo la función: al inicio, mientras la gente iba entrando

había una iluminación general,²⁹; sin embargo, al anunciar las llamadas para que comiencen los enfrentamientos la luz tiende a disminuir pero se mantiene una iluminación focal³⁰ dirigida al ring y posteriormente cuando los luchadores comienzan a salir esa enfoca la puerta de salida, asimismo en lugar se comienza a iluminar por luces de colores que parpadean constantemente para hacer alusión a que el espectáculo está por empezar, después del performance en el que se anuncia quién se enfrentará a quién, se vuelve iluminar focalmente al ring, esto último sucede en cada enfrentamiento que vaya a suceder durante la función, finalmente al terminar se vuelve a iluminación inicial que es la general. (Trabajo de campo, 2017-2018)

En lo que se refiere a la música usada durante las funciones de lucha libre, por lo general lo que se busca es hacer resaltar el espectáculo y animar al público. Generalmente el tipo de música es reggaetón o cumbias; sin embargo, algunos luchadores piden que al momento en que sea anunciada su salida se les coloque una canción en especial. El “tema” de cada luchador depende o está en relación con varios elementos: el bando del luchador (rudo o técnico), su nombre, personalidad, entre otros. Se busca, invariablemente generar impacto en el espectador y que se les identifique con un estímulo auditivo (aparte de aquellos que se generan en combate dentro el ring).

Otro sonido comúnmente usado es la voz de un anunciador, ya que éste lleva un control de lo que se va viviendo en el ritual: va conduciendo al público por ciertas actitudes o comportamientos, ya que desde el momento en que anuncia la salida de algún luchador, con sus palabras de apoyo o desaprobación va dirigiendo el comportamiento de los asistentes. En ocasiones lo que llega a mencionar es si un luchador debe de ser abucheado o alabado; sin embargo, no en todas las funciones de lucha libre el anunciador está presente o forma parte de los elementos fundamentales para guiar el comportamiento del público hacia la catarsis. De entre las funciones documentadas para esta investigación aquellas

²⁹ Es un tipo de iluminación más teatral, orientada sólo a crear un cierto ambiente y que generalmente emite una luz que no resulta suficiente para iluminar una actividad.

³⁰ Es un tipo de luz más intensa y centrada que tiene por objeto iluminar un área de trabajo o actividad.

que son de paga (como las presentadas en el Salón Rojo Club Toluca y en el centro de espectáculos Domvz & Forvm Zina), los anunciadores mantenían un diálogo incluso antes de la función; anunciaban “primera llamada”, segunda, para, de alguna manera ir provocando que la gente comenzara a gritar y a chiflar.

Los anunciadores vistos en acción durante el trabajo de campo se encargaban de animar a la gente cuando comenzaba a haber silencio, incitando a los asistentes a chiflar, gritar o abuchear. A pesar de que los anunciadores de las funciones descritas tenían mucha semejanza entre sí, es importante recalcar que en la función del día 21 de septiembre presentada en el Salón Rojo Club Toluca, el anunciador tenía más presencia, por lo tanto, en esta función fue más visible la guía a través de su voz, pues las expresiones eufóricas por las que pasaban los individuos reflejados a través del lenguaje verbal o corporal hacían que el ambiente de tal espacio fuera más catártico. En el resto de las funciones el anunciador sólo participó al mencionar cuando salieron los luchadores y el referee de cada enfrentamiento; sin embargo, aunque las intervenciones de estos no llegaron a más las funciones no perdieron su toque catártico, ya que lo que comienza a provocar a la gente es la manera en la que los luchadores o el referee son anunciados, posterior a esto quien se encarga de mantener el diálogo entre ambas partes son los luchadores, quienes incitan a la gente creando una circularidad pues empiezan a generar una serie de respuestas (Trabajo de campo, 2017-2018).

Al relacionarse la temporalidad y la espacialidad en una función de lucha libre mexicana se otorga una significación, lo que permite que algunos científicos sociales e individuos partícipes vean a las funciones como un ritual cuyo contenido incluye un proceso de vaciamiento, liberación e incluso terapéutico que les permite alejarse de su realidad. La función presenta se desarrolla dando sentido al ritual, mismo que no se expande más allá de la temporalidad y espacialidad permitidos, aunque todo lo vivido se renueva en cada función, permitiéndole a los partícipes desfogarse en cada uno de los espectáculos.

Cada espectáculo cuenta con diferentes componentes y condiciones como se lee en el apartado 3.1, el acondicionamiento de los espacios para la presentación de funciones de lucha libre es muy importante, la presencia o falta de estos en una función limitan los cambios de comportamiento entre los asistentes a cero; sin embargo, la presencia de ellos puede llegar a sumar en cuanto a la circularidad con la que se mantengan los partícipes.

La temporalidad y la espacialidad en las funciones son sociales. El tiempo de la función convierte al ritual en una experiencia colectiva que conecta emociones, pensamientos socioculturales, realidades sociales, entre otros elementos. El espacio en el que se desarrollan los combates estructura las formas de sociabilidad, emparejando opiniones o respuestas tanto de luchadores como del público, convirtiéndose así en un medio de identidad.

En el espectáculo de lucha libre mexicana los luchadores, el referee y el público se separan, en común acuerdo, de un estado de, por su parte los primeros dos al colocarse su vestimenta para subir al ring, mientras que los espectadores al momento de entrar en contacto con elementos como lugar, música, iluminación, etc., entrando así ambos a un estado de trance motivo suficiente para considerar al espectáculo como un ritual de vaciamiento en el que sus partícipes pasan por diferentes etapas que los permiten desprenderse de su realidad social y entrar a un mundo de fantasía simbólica.

Al igual que lo pudo hacer el presente trabajo, Ingrid Geist (2005: 21) documentó el proceso de vaciamiento a través del ritual, es decir el modo en el que los individuos consiguen desprenderse de algún sentir o pensar. Junto con esa noción de vaciamiento, en el caso de los sujetos observados en las funciones de lucha libre fue posible advertir el drama social, la liminaridad y el aspecto liminoide al que se refería Turner al hablar de las etapas del ritual (preliminar, liminal y postliminar).

Específicamente Geist retoma al “ritual como tercera fase del drama social, la liminaridad como fase intermedia de la estructura temporal del rito y lo liminoide como reformulación de la liminaridad” (2005: 21). En ese sentido, se puede

afirmar, tras lo investigado para este trabajo, que el espectáculo de una función de lucha libre representa un ritual, ya que al pasar por diferentes etapas en las que los partícipes reaccionan al tiempo y espacio del contexto es posible identificar los tres momentos sugeridos por Turner: preliminar (antes), liminal (durante) y postliminar (después).

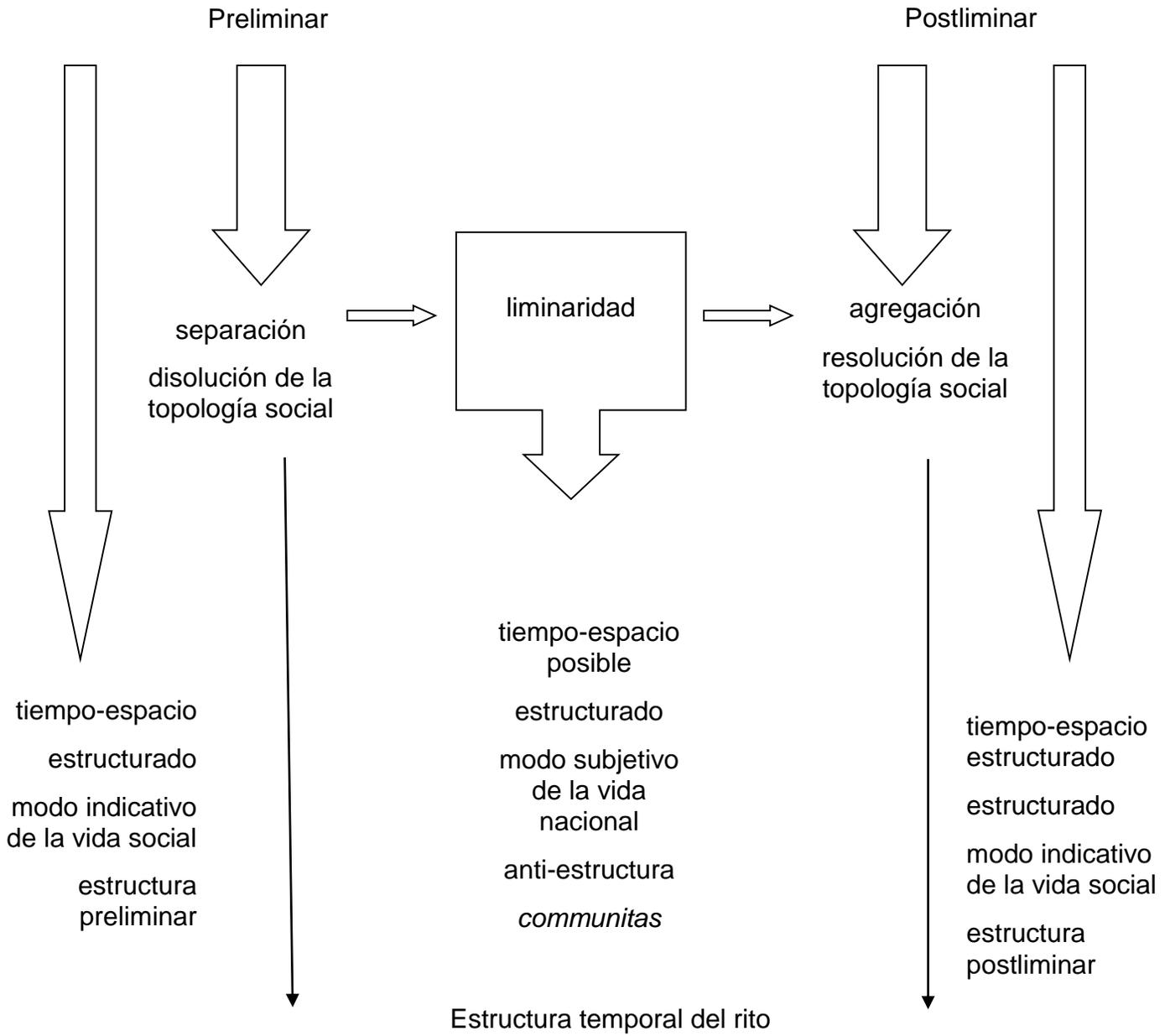
Por lo que hace al “drama social”,³¹ cuenta con cuatro fases, de las cuales en este trabajo sólo se retoma la tercera por las características del objeto de estudio: la fase de la regulación del conflicto, en la cual se ponen en juego los “mecanismos de reajuste”, que abarcan una amplia gama de posibilidades, “desde un llamado de atención informal hasta la ejecución de acciones rituales, representaciones artísticas o procesos jurídicos” (Geist, 2005: 22). Se considera a esta fase similar a un ritual, ya que se hace un ajuste y reparación por medio de mecanismos como la significación social. Visto de este modo es posible apreciar que se rompe una brecha que transporta a los individuos de su cotidianidad a una realidad social completamente diferente durante el desarrollo de la función de lucha libre.

En el caso del ritual que representa el espectáculo de la lucha libre mexicana, los partícipes entran a un espacio de fantasía, terapéutico, en el que se les permite tener un diluvio sentimental que se expresa de la manera en la que mejor les parezca, sin importar el tipo de actitudes, comportamientos o lenguaje que usen para desfogar todos sus sentires. El de la lucha libre es un espacio que se presta y se crea para ellos. Esto ya fue detallado en los apartados 3.2 a 3.6, en los cuales se describe cómo el espacio y el tiempo adquirirían un sentido simbólico conforme se avanza en el ritual. Los comportamientos conductuales y el lenguaje utilizado por los individuos muestran como el orden social se ve afectado, llegando a un drama y a lo que a simple vista podría pensarse como un “desorden total”. Sin embargo, en el contexto ritual de la función de lucha libre este tipo de comportamientos y actitudes se consideran normales. Lo que los datos de campo permiten afirmar es que para todos los partícipes el tiempo ritual de la función

³¹ Leer más en 1.3.1 Ritual como medio de vaciamiento del individuo

conecta a todos los asistentes (sin importar si se conocen o no, pues los une un lazo de identidad o pertenencia hacia la lucha libre), lo que les permite vivir su ritual episódico en el que se realiza un proceso de vaciamiento de “todos los pesares” que traen cargando desde su cotidianidad.

En cada una de las etapas de las funciones a las que se asistió había coincidencias, ya que la historia o secuencia de un espectáculo de lucha libre se basa en la representación de la lucha del bien contra el mal y un intermediario que es el referee. Dentro de esta trama básica se va buscando la manera de ir metiendo al público (dependiendo de los luchadores y del tipo de enfrentamiento), y es en esto último en lo que las funciones difieren un poco (es en la etapa de liminaridad o durante), debido a que aquello que la modifica es la circularidad en la que va evolucionando este ritual. A continuación, se describen de manera individual cada una de las fases.



(Geist, 2002: 188)

Para la conformación de un ritual lo primero que hay que comprender es que este parte de un espacio-tiempo delimitados de manera sociocultural. Asimismo, se requiere de una espacialidad-temporalidad en la que se otorga una significación y simbolización a cada elemento que lo compone. La fase preliminar (antes) se concentra en la introducción, lo que se vive antes de que empiecen los enfrentamientos de cada función. Pero también se puede hacer referencia a un “antes prolongado” que se encarga de preparar a los individuos y ello corre a cargo principalmente de los medios de comunicación, con actividades que terminan provocando el gusto por la lucha libre o que ésta llame la atención de quienes no son aficionados, volviéndose parte de ellos y sobre todo decantando la preferencia por algún bando o luchador.

Este “antes prolongado” tiene relación directa con las acciones y comportamientos que se observan durante los enfrentamientos luchísticos porque les encauza para vivir el proceso de vaciamiento ya referido. En cuanto a las actitudes que se observaron en las funciones a las que se asistió, como se puede leer en los apartados del Capítulo III, la mayoría de ellas se caracterizaba por:

- a) La emoción de entrar al establecimiento (cuando las funciones son de paga y por su parte en las funciones gratuitas al acercarse al ring);
- b) La necesidad de adquirir algún producto con los vendedores que ofrecen máscaras y otros artículos relacionados con la lucha libre (sobre todo los niños, quienes piden a sus padres comprarles algo relacionado con sus luchadores favoritos);
- c) La ansiedad, la impaciencia, la desesperación y la incomodidad que se muestran cuando los enfrentamientos tardan en empezar o no se respeta la hora en la que se dijo que empezarían (se refleja en gritos, chiflidos y sobre todo mentadas de madre, que desaparecen cuando se anuncia que el espectáculo va a iniciar y, de hecho, cambian radicalmente para mostrar la emoción del público al salir cada uno de los luchadores).

Por su parte, los luchadores entrevistados comparten estas emociones, además de sentirse nerviosos debido a que nunca saben cuándo les puede ocurrir un accidente; sin embargo, al tratarse de una actividad que aman e idolatran esto termina pasando a segundo plano (Trabajo de campo, 2019)

En esta etapa los individuos se separan de su condición/realidad social, marcando un inicio y preparación de lo que están a punto de vivir, separando la conciencia de su cotidianidad para entrar a un mundo mágico (así es como consideran al espectáculo de la lucha libre mexicana). Por su parte, los luchadores rompen esta barrera al entrar a los vestidores y colocarse su traje/máscara mientras que el público al entrar en contacto con elementos espacio-temporales tales como el lugar, la música, la iluminación, el anunciador, entre otros, con ello dan paso a la siguiente etapa.

En cuanto a la fase de liminaridad (durante) se comienzan a tener acciones conductuales o dialécticas mostrando una liberación, entrando a un estado de “descontrol”, marcado por el vínculo entre luchadores-público-referee-espacialidad-temporalidad; todo acoplado en un ambiente sociocultural en donde se forjan relaciones sociales a partir de la identidad compartida. Es en este momento cuando los partícipes sufren grandes cambios en su comportamiento y personalidad, pues abandonan “la buena conducta” y se permiten actitudes que se sabe no serán juzgadas por los otros asistentes. En las funciones a las que se acudió para realizar observación directa se pudo observar que, de acuerdo a la circularidad que se vive en cada función, van surgiendo los cambios de comportamiento en una tendencia al alza: primero son muy pequeños y terminan siendo radicales. En esta tendencia influyen tanto el contacto que tenga el público con los luchadores como la cercanía del público con el ring, así como la cantidad de asistentes. La tendencia llega al extremo sobre todo si dentro de la función habrá un enfrentamiento de apuesta o si ésta será transmitida en algún medio de comunicación. Todos estos elementos mencionados son fundamentales para que el ritual cumpla su función, son aspectos que terminan sumando a la circularidad y

permitiendo que la explosión de emociones ocurra más seguido y sean más visibles.

Los comportamientos que acompañan a esta fase son diversos, pero entre los que más se presentan son aquellos en los que muestran felicidad, desesperación, emoción, desahogo, preocupación, ansiedad, energía, adrenalina, entre otros. Se expresan a través de una catarsis que pasan los luchadores, el referee y el público, con ello se vacían de todo el estrés psicosocial que llevan consigo pasando o trascendiendo de lo cotidiano a un mundo de ensueño que les permite liberarse de manera espacial y temporal.

En esta etapa se conecta cada elemento simbólico con los miembros que componen el ritual. Para los partícipes este momento “transporta la mente a un estado en el que se olvidan temporalmente los problemas cotidianos, es una liberación de emociones, principalmente de estrés, se muestra por una catarsis en la que se grita, aplaude, te levantas de tu asiento o brincas por la adrenalina, se convierte en una válvula de escape” (Trabajo de campo, 2019). Sin embargo, los miembros del público reconocen que no todas las funciones o enfrentamientos les permiten vivir esto al cien por ciento, es aquí cuando entra la falta de circularidad. Por ejemplo, un aficionado comentó: “Hay altas y bajas, siempre hay luchas que te decepcionan y otras que te hacen levantar de la butaca y gritar como loco, pero en general es gratificante ver cómo los luchadores se brindan siempre al cien por ciento” (Trabajo de campo, 2019). Esto confirma lo ya dicho antes: la falta de circularidad puede llegar a afectar cómo se vive o cómo se ve a esta etapa de la ritualidad que encierran las funciones de lucha libre.

Por su parte, los luchadores entrevistados llegan a la misma conclusión sobre su “transformación” durante el ritual de cada función: “en la que una vez que se ponen el traje su comportamiento, forma de pensar, personalidad y hasta su identidad se ven modificados, para ellos es como si se tratara de un individuo completamente diferente” (Trabajo de campo, 2018-2019)., si bien esta etapa es más corta para ellos pues tarda sólo lo que dura su enfrentamiento, estos la viven de modo intenso tratando de conectar inmediatamente con el público para

empezar a crear una relación y una circularidad, tal como se lee en los apartados de esta etapa (liminal o durante) de cada una de las funciones en las que se asistió: entre más comunicación verbal y conductual exista entre los partícipes, mayor explosión de emociones o catarsis habrá. Aquí se puede retomar un ejemplo: en la función 27 de mayo del 2018, en el Gimnasio Halcón Galáctico, se tuvo la siguiente interacción:

Cuando comenzó la segunda caída los rudos empezaron a interactuar específicamente con una señora quien es conocida en el Halcón Galáctico como *“Mamá Lucha o Doña Lucha”*, *Halcón Sagrado* y *Caballero Negro*, comenzaron a gritarle al encargado de la puerta *“Ya saca a tu mamá”* a lo que Mamá Lucha respondió *“sácate tu pendejo”*, fue así como se empezó un diálogo pequeño; el *Halcón Sagrado* respondió *“enséñese a respetar señora”* y la respuesta fue *“tu cállate, pendejo”*. Finalmente el luchador respondió *“le hablan allá afuera”*, posteriormente siguió el enfrentamiento entre rudos y técnicos; al finalizar la segunda caída *Halcón Sagrado* reto a *Mamá Lucha* a subir al ring, al principio la señora no se veía que tuviera ganas de subir, pero *Halcón Sagrado* siguió insistiendo hasta que logró desesperarla y su respuesta fue subirse al ring, al momento en que se subió las mujeres dieron un grito que demostraba no sólo el apoyo a *Mamá Lucha* sino también la sorpresa por valor tanto para ellas como para quien se encontraba arriba del ring, asimismo los hombres comenzaron a gritar *“ya rómpele su madre, Mamá Lucha”*. Al estar arriba del ring la señora comenzó a corretear a *Halcón Sagrado* a quien le gritaban *“tiene miedo, pinche maricón, no qué muy chingón, chinga tu madre puto”*. Mientras *Mamá Lucha* recibía gritos de apoyo, la respuesta de *Halcón* ante esto fue decir *“ya bájese señora”* mientras que *Mamá Lucha* sólo dijo *“para que veas que no te tengo miedo, puto”* y se bajó del ring.

En este episodio se muestra hasta dónde llega la adrenalina del público en algunas ocasiones. Si bien se sabe que los luchadores, de acuerdo al Reglamento de Box y Lucha Libre Profesional del Estado de México, no se pueden poner al tú por tú con un miembro del público, el comportamiento que tuvo *“Mamá Lucha”* es

parte de “transformación” que se tiene durante una función y llega a ser bien visto por el resto de los asistentes durante este momento.

Finalmente, en cada una de las funciones a las que se asistió, durante la fase liminal se observó que los partícipes abandonan la racionalidad provocando un desorden que es bien visto. En él experimentan vivencias entrelazando lo sucedido en los enfrentamientos con su cotidianidad, tomando un préstamo simbólico y de códigos, los cuales se encuentran en la realidad sociocultural de la sociedad toluqueña, “vaciándose” simbólicamente a través de comportamientos o lenguajes prohibidos por la “buena sociedad”.³²

Al finalizar los enfrentamientos se entra a la tercera fase, en la cual se culmina el ritual, permitiéndole a los partícipes renacer de alguna manera, convirtiéndose en un momento de calma o relajación. En las funciones a las que se asistió al terminar los enfrentamientos se notaba inmediatamente como la emoción y la catarsis, tanto del público como de los luchadores, se iba apagando, disminuyendo; los comportamientos explosivos de ambos se empezaban a transformar en tranquilidad, cansancio, calma, felicidad, desahogo y sobre todo cada individuo termina el ritual relajado y agotado, debido a la descarga de energía que presenta durante todo el espectáculo. Algunos de los partícipes mencionan que al llegar a esta etapa sienten que “han dejado una carga”, tratándose del estrés, se sienten desconectados de la realidad, en algunas ocasiones con la garganta adolorida pero satisfechos porque vale la pena lo vivido y el costo que en algunas ocasiones tiene el ser parte de este ritual. Sin embargo, así como pueden salir satisfechos se puede salir decepcionado o triste, ya sea porque su luchador favorito perdió o porque la función no cumplió con sus expectativas debido a la falta de circularidad.

En función de todo lo antes dicho, se puede sostener que el espectáculo de una función de lucha libre mexicana cumple con el papel de ser un ritual cuyo propósito es tener un proceso de vaciamiento, tanto para el público como para los

³² Leer más en el apartado 4.1.2 Símbolos dialecticos y corporales de los luchadores y del público

luchadores, cumpliendo con aislar a sus partícipes de la realidad social de manera episódica permitiéndoles despegarse y deshacerse de la carga cotidiana (de estrés, tristeza, angustia, etc.) que los acompaña en su día a día.

Las funciones de lucha libre son un ritual lúdico con un proceso de vaciamiento, que no se extiende más allá de una espacialidad y temporalidad permitidos y enmarcados por la sociedad. No obstante, aunque este ritual tenga una iniciación y una culminación en la que los partícipes puedan quedarse con ganas de vivir más, se sabe que en cada espectáculo de este tipo al que se acuda se renueva la catarsis y se vive de manera similar o mejor.

Conclusiones.

Al iniciar el presente trabajo se tenía conocimiento de que al retomar un tema conceptualizado como un símbolo de identidad mexicana el campo de investigación sería bastante amplio, es por ello que se decidió partir desde dos vertientes, la primera de ellas tomando a la lucha libre mexicana como parte de la cultura popular y al ser muy delgada la línea entre esta y la cultura de masas se comprendió que ambas fueron, son y serán elementos fundamentales para mantener vivo este fenómeno sociocultural.

Desde sus inicios la lucha libre se apoderó de los tiempos y espacios de la sociedad que le permitieron introducirse a las vidas de los mexicanos y de manera local a la de los toluqueños, los cuales se fueron apropiando de este fenómeno cultural y lo fueron involucrando con su día a día de manera individual y colectiva hasta hacerlo llegar a una forma de vida convirtiéndose así en parte de su identidad, es por ello que esta se entiende como un sistema temporal que forma parte de la cultura popular pues tanto aficionados como profesionales coinciden en que bastó un mínimo elemento simbólico que despertó el interés en ellos hacia la lucha libre y una vez que se tuvo más conocimiento sobre esta el concepto sociocultural los atrajo y se convirtió en parte de ellos.

Una parte importante de que la lucha libre sea considerada como un elemento de la cultura popular es el significado simbólico que se le dio en sus inicios que poco a poco ha ido creciendo con ella, el retomar aspectos de la cotidianidad; así como el enfrentar al bien contra el mal género que todos sus espectadores se reflejaron en las situaciones que suceden arriba del ring, volviéndose un rasgo cultural que les permite identificarse.

A lo largo de la historia de la lucha libre toluqueña esta ha vuelto un rasgo cultural de la población, el cual se involucra tanto con la cultura popular y de la cultura de masas de cierto sector local que al relacionarse con lo nacional ha permitido que este fenómeno cultural siga manteniéndose en pie y siga formando parte de las raíces culturales, la identidad y la ideología de los toluqueños.

Ante las normas de conducta que rigen a la sociedad, la lucha libre mexicana ha sido un medio de escape de los individuos, ya que al no poder reaccionar ante el desorden social en el que viven los mexicanos/toluqueños han encontrado en la lucha libre un fenómeno cultural en el que durante un tiempo y espacio libres son capaces de exponer sus sentires sin ninguna repercusión, lo que nos lleva a la segunda pregunta ¿Es el espectáculo de la lucha libre un ritual de liberación en el cual se modifica el comportamiento del público y luchadores?.

Lo vivido en las funciones de lucha libre llevadas a cabo en la ciudad de Toluca como en sus alrededores permite comprobar que el espectáculo que se ofrece es un ritual de liberación, pues es a través de este que se explica la transformación que viven los partícipes del espectáculo; los rituales han permitido que segmentos de la sociedad se sientan identificados gracias a un gusto cultural en común, creando así un sentido de pertenencia.

Para los luchadores el formar parte de un enfrentamiento no es solo un trabajo sino un medio de desahogo de lo que cargan día a día, es otra vida en la que todo se transforma y sean o no enmascarados el ring les permite convertirse en individuos completamente diferentes que los liberan de los pesares sociales con los que cargan, por su parte el público asiste a las funciones con el fin de distraerse y a buscar en ello el espacio y tiempo delimitados donde desfogan pensamientos y situaciones de la vida regidas por normas socioculturales.

La temporalidad y la espacialidad enmarcan al ritual de liberación que se retoma en la presente investigación, ya que a través de ellos los individuos se apropian de un determinado tiempo y espacio que adaptan para darle un significado cultural que les ha permitido volverse parte de este fenómeno; asimismo, estos dos elementos establecen las etapas del ritual y se puede ver como poco a poco los participantes van pasando de una a otra etapa, sufriendo cambios anímicos y conductuales.

Uno de los elementos más importantes para que el espectáculo de la lucha libre sea considerado un ritual de liberación es la circularidad, entendiendo que todo enfrentamiento debe de mantener viva la dinámica, con ayuda de elementos

simbólicos y significantes que permitan mantener la comunicación entre el público y los luchadores, para ir generando que las emociones socioculturales sean transmitidas y compartidas no solo entre ellos dos sino entre el público que se encuentra socializando generando con ello significantes sociales, esto se logró ver cuando un enfrentamiento hacia llegar a tal catarsis al público y este lo reconocía lanzando dinero hacia el ring una vez que el combate había terminado; sin embargo, es importante señalar que aunque la circularidad se pierda en el desarrollo del espectáculo esta no hace que el ritual decaiga, sino nos hace ver que a pesar de que se mantenga el mismo relato en las funciones de lucha libre, cada ritual se vive de distinta manera, así como cada quien lo vive a su modo pero el fin es el mismo para todos desprenderse un momento de la vida social y entrar a un mundo de fantasía donde es permitido todo.

En conclusión, la lucha libre mexicana, así como la toluqueña forma parte de la cultura popular y el espectáculo ofrecido es un ritual de liberación porque la sociedad se ha apoderado de este fenómeno para introducirlo a su sistema identitario-cognitivo y por ende a su vida sociocultural, viéndolo no solo como un deporte-espectáculo que forma parte de su cultura sino como una forma de vida que va más allá del ring.

Bibliografía.

- Barfield, T. (2000), Diccionario de antropología, México, Siglo XXI de España Editores.
- Bourdieu P. (1999), Efectos de lugar, en La miseria del mundo, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Castaingts Teillery J. (2011), Antropología simbólica y neurociencia. Barcelona: Anthropos editorial; México: UAM-Iztapalapa.
- Colombres A. (1987), Sobre cultura y el arte popular, México, ediciones del Sol S.A.
- _____ (2002), La cultura popular, México ediciones Coyoacán S.A de C.V.
- Cymet C. (2015), << La leyenda de la máscara>> en Lucha libre, relatos sin límite de tiempo, Artes de México 119, pág. 25-33.
- Díaz Cruz R. (1998), Archipiélago de Rituales: Teorías Antropológicas del Ritual, España, Universidad Autónoma Metropolitana, división de ciencias sociales y humanidades.
- Ember Carol R., Ember Melvin & Peregrini Peter N. (2001), Antropología, 10 Edición, Madrid, España, Pearson Educación, S.A.
- Geist I. (2005), Liminaridad, tiempo y significación: prácticas rituales en la Sierra Madre Occidental, México, D.F.: Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- Grobet L. (2005), Espectacular de lucha libre, México, Trilce Ediciones.
- Guzmán R. (2017), Lucha libre, sin límite de sangre, México, Ediciones B.
- Hall T. E. (1972), La dimensión oculta, Buenos Aires, Argentina, Siglo veintiuno editores, s.a. de C.V.
- Harris M. (2001), Antropología cultural, Madrid, Alianza Editorial.
- Iparraguirre, G., (2011), Antropología del Tiempo, El caso mocoví. Buenos Aires: Sociedad Argentina de Antropología.
- _____ (2014), Temporalidad, espacialidad y rítmicas culturales: etnografía y dinámicas sociales, XI Congreso Argentino de Antropología Social, Rosario.

- Maestre J. (1983), Introducción a la antropología social, Madrid, Ediciones AKAL.
- Marzal M. (1996), Historia de la antropología, Madrid, Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica de Perú.
- Mobius, Janina, 2015, << Lucha libre de la vida>> en Lucha libre, relatos sin límite de tiempo, artes de México 119, pág. 35-43.
- Pico J. (1999), Cultura y modernidad: seducciones y desengaños de la cultura moderna, Madrid, Alianza.
- Reynoso C. (2008), Corrientes teóricas en antropología, perspectivas desde El siglo XXI, Buenos Aires, Editorial SB.
- Ries J. (2008), El símbolo sagrado, Barcelona, España, Editorial Kairós.
- Salzmán Z. (2004), Antropología. Panorama general, México, Publicaciones Cultural.
- Turner V. (1999), La selva de los símbolos. México, Siglo XXI de España Editores.
- Valencia G. (2002), Pensar al tiempo desde las ciencias sociales, Cuadernos De Trabajo Instituto De Investigaciones Histórico-sociales, México Universidad Veracruzana.
- Vallverdú J. (2008), Antropología simbólica: teoría y etnografía Sobre religión, simbolismo y ritual, Barcelona, Editorial UOC.

Fuentes electrónicas.

- AAA, (2018), Historia de la lucha libre AAA, online, disponible en <http://www.luchalibreaaa.com/24-aniversario-historia-lucha-libre-aaa/> (26 de octubre de 2018)
- Alfani A. (2017), 20 datos sobre la historia de la lucha libre mexicana, disponible en <https://matadornetwork.com/es/historia-de-la-lucha-libre-mexicana/> (18 de noviembre de 2018)
- Cárdenas C. (2016), Proxémica, Kinésica y Antropología. Apuntes sobre simulación etnográfica, cuerpo y espacio en el marco del conflicto armado colombiano, disponible en

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5579210> (23 de marzo de 2018)

- CMLL, (2018), Historia del Consejo Mundial de Lucha Libre, disponible en http://cml.com/?page_id=13 (31 de octubre 2018)
- Cruz A. (2016) El performance de la identidad de género en el espectáculo de la Lucha Libre Exótica, disponible en <http://tesiuami.izt.uam.mx/uam/aspuam/presentatesis.php?recno=17719&docs=UAMI17719.pdf> (13 de enero de 2019)
- El modo (2015), Espacios de la Lucha Libre, disponible en <https://www.elmodo.mx/2015/espacios-de-la-lucha-libre/>(29 de noviembre de 2018)
- _____ (2016), ¡... y de este lado, la Esquina Exótica!, disponible en <https://www.elmodo.mx/2016/y-de-este-lado-la-esquina-exotica/> (27 de noviembre de 2018)
- _____ (2016), Luchadoras, disponible en <https://www.elmodo.mx/2016/luchadoras/#:~:text=Las%20primeras%20luchadoras%20mexicanas%20aparecieron,el%20Santo%20y%20Gori%20Guerrero.> (27 de noviembre de 2018)
- _____ (2016), Lucha Libre y medios de comunicación, disponible en <https://www.elmodo.mx/2016/lucha-libre-y-nuevos-medios-de-comunicacion/> (29 de noviembre de 2018)
- Ferreira, David, (2018), Nuestra lucha libre, Capítulo 4 "El público y las Arenas" (Serie documental), La Casa Murmura, XEIMT Canal 22. Distribuidora: Netflix.
- Galarsi, M., Medina, A., Ledezma, C., Zanin, L. (2011), Comportamiento, historia y evolución Fundamentos en Humanidades, vol. XII, núm. 24, Universidad Nacional de San Luis San Luis, Argentina, disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/184/18426920003.pdf> (16 de abril 2018)
- García J. (2015), Catarsis: el proceso de liberación emocional, disponible en <https://psicologiaymente.net/psicologia/catarsis-liberacion-emocional> (16 de abril de 2018)

- García L., Figueroa S. y Pérez O. (2019) Arena Afición, un recinto memorable, UAEH, disponible en <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/view/3658/5832> (7 de enero de 2019)
- García I. (2015), Antropología del espacio. Consideraciones desde la geografía clásica a la geografía cultural, Methaodos, Revista de ciencias sociales, disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441542974001>(20 de marzo de 2018)
- García, C. (2018) Tesis: La construcción del discurso de la lucha libre mexicana en Puebla y su uso en la redacción del periodismo deportivo, disponible en <https://repositorioinstitucional.buap.mx/bitstream/handle/20.500.12371/8794/570018T.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (20 de noviembre de 2018)
- Geist I. (2002), Escritos: revista del centro de ciencias del lenguaje, número 26, disponible en http://cmas.siu.buap.mx/portal_pprd/work/sites/escritos/resources/LocalContent/28/2/ingridgeist.pdf (13 de marzo de 2018)
- Girola L. (2011), Historicidad y temporalidad de los conceptos sociológicos, Sociológica (México), disponible en http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-01732011000200002&lng=es&tlng=es (28 de marzo de 2018)
- Gómez A. (2009), Propuesta de desarrollo de la espacialidad en las clases de educación física, Revista digital de educación física, disponible en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3929969.pdf> (06 de abril de 2018)
- González, Z. y Vallejo S. (2008), Capítulo I La lucha libre: definición, antecedentes y significado en la cultura mexicana, Universidad de las Américas Puebla, disponible en http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/gonzalez_s_z/capitulo_1.pdf (15 de noviembre de 2018)

- Hernández, R. (2013). La historia detrás del mito, séptima temporada "La Arena México" (Archivo de video), TV Azteca S.A.B. de C.V. disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Vqruzza5kfs> (17 de diciembre de 2018)
- Hoechtl, N. (2014), "Lucha libre: un espacio liminal. Lis exóticos "junto puestas" a las categorías clasificadoras, unívocas y fija" en R. Parrini (coord.), La memoria y el deseo. Estudios gay y queer en México. PUEG-UNAM, disponible en https://www.academia.edu/8553542/Lucha_libre_un_espacio_liminal_Lis_ex%C3%B3ticos_juntopuestas_a_las_categor%C3%ADas_clasificadoras_un%C3%ADvocas_y_fijas (29 de septiembre de 2019)
- Labarca, N., Ferrer, J., y Villegas, E. (2006), Cambio organizacional: Aspecto trascendental para las instituciones de educación superior en Venezuela. Revista de Ciencias Sociales, 12(1), disponible en http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-95182006000100006&lng=es&tlng=es (15 de junio de 2023)
- Leal, J. (1997), Sociología del espacio: El orden espacial de las relaciones sociales, disponible en <https://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/download/POSO9797230021A/25156/> (27 de marzo de 2018)
- Luchawiki (2019) Arena Toluca, disponible en http://www.luchawiki.org/index.php/Arena_Toluca (19 de diciembre de 2018)
- Muñoz, A. (2018) Comunicación corporal –kinésica, proxémica-, Universidad complutense de Madrid, disponible en https://www.theoria.eu/dictionary/C/comunicacion_corporal.pdf (22 de marzo de 2018)
- Olmo, N. (2003), Construcción de identidades colectivas entre inmigrantes: ¿interés, reconocimiento y/o refugio?, Reis, Revista Española de Investigaciones Sociológicas, disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99717903002> (23 de Julio de 2019)
- Pulgarín, M., Enseñanza de las ciencias sociales integradas desde el estudio del espaciogeográfico, Medellín, Colombia, disponible en

<http://observatoriogeograficoamericalatina.org.mx/egal9/Ensenanzadelageografia/Investigacionydesarrolloeducativo/05.pdf> (27 de marzo de 2018)

- Real Academia Española, Catarsis, disponible en <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=catarsis> (16 de abril de 2018)
- Sánchez, M., Fabelo C., Ramón J. (Coordinadores), (2019) La sociedad del espectáculo de Guy Debord: 50 años después, Coordinadas epistemológicas para una estética en construcción. Colección La Fuente. BUAP. Puebla, disponible en <https://lafuente.buap.mx/pdf/la-sociedad-del-espect%C3%A1culo-de-guy-debord50-a%C3%B1os-despu%C3%A9s> (17 de enero de 2019)
- Schmidt, S. (2013), Tesis doctoral “Proxémica y comunicación intercultural: La comunicación no verbal en la enseñanza de e/le”, Bellaterra, España, Universitat autònoma de Barcelona, disponible en <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/125906/ss1de1.pdf> (22 de marzo de 2018)
- Sosa, M. (2012), ¿Cómo entender el territorio?, Guatemala, Editorial Cara Parens, disponible en <https://www.rebellion.org/docs/166508.pdf> (05 de abril de 2018)
- Toledo, E., (2000), La industria cultural y sus transformaciones, Escuela de Comunicación Social, Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario, disponible en https://rehip.unr.edu.ar/xmlui/bitstream/handle/2133/295/Toledo_Anuario_5.pdf?sequence=1&isAllowed=y (18 de abril de 2018)
- Torres, F., 2016, Henri Lefebvre y el espacio social: aportes para analizar procesos de institucionalización de movimientos sociales en América Latina - La organización Barrial Tupac Amaru (Jujuy-Argentina) Sociologías, vol. 18, núm. 43, Universidad Federal do Rio Grande do Sul, disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86847621016> (27 de marzo de 2018)
- Trapanese E. (2017) ¿(Des)enmascarando identidades? Una aproximación a la lucha libre mexicana, Universidad Autónoma de Madrid (UAM),

disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6413281> (21 de diciembre de 2018)

- Urrustí J. (1998). Vivir en la lucha libre (Documental), Editorial Clío. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=qvNulAEmRFU> (17 de diciembre de 2018)
- Vargas G. (2012), Espacio y territorio en el análisis geográfico. Reflexiones, disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=72923937025> (27 de marzo de 2018)
- Vera, J. Á., & Valenzuela Medina, J. E. (2012). El concepto de identidad como recurso para el estudio de transiciones. *Psicología & Sociedades*, disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=309326586004> (27 de Julio de 2019)
- Vidable D. (coordinador), (2015), Espacio social y espacio simbólico, territorios del diseño, Florida, Wolkowicz Editores, disponible en https://www.wolkowiczeditores.com.ar/libros_digitales/el_espacio%20social_y_el_espacio_simbolico.pdf (27 de marzo de 2018)
- Villarreal, H. (2009). Simulacro, catarsis y espectáculo mediático en la lucha libre. *Razón y Palabra*, (69),1-11, disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520330046> (08 de enero 2019)
- Zubiri, X. (1976), El concepto descriptivo del tiempo, Madrid, Trabajos del Seminario Xavier Zubiri, disponible en <http://biblio3.url.edu.gt/Libros/Zubiri/tiempo.pdf> (17 de abril de 2018)