

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

ESCUELA DE POSGRADO



**El arte de luchar: elementos de teatralidad en la composición y escenificación del
evento de lucha libre peruana “Conquista 2018”**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO
DE MAGÍSTER EN ARTES ESCÉNICAS**

AUTOR:

Adolfo Guillermo Bustamante Siura

ASESOR:

Gino Luque Bedregal

Lima, 2019

Agradecimientos:

A mi familia y en especial a mi madre, Saray Siura, quien a pesar de que siempre tuvo dudas por mi afición por el teatro y por la lucha libre, me apoyó incondicionalmente y sin reproches en mis incursiones en ambos campos, y a Shantall por el apoyo y contención en este proceso, dejándose contagiar también por la magia de la lucha libre.

A Gino, mi asesor, por la dedicación en la realización de esta investigación que rescató en su momento más difícil.

Y a todas las personas, sobre todo luchadores y luchadoras, que conforman la escena de lucha peruana, en especial a Generación Lucha Libre y a quienes formaron parte de “Conquista 2018”, gracias por su entrega, su sudor, su dolor, pero, sobre todo, por su trabajo arduo y por el amor que le tienen a este fascinante espectáculo.

Resumen

La lucha libre profesional es un espectáculo liminal que se asienta y transita entre las fronteras del deporte y del arte escénico. Dada esta condición, ha sido regularmente deslegitimada y marginada, vista como algo falso y de poco contenido. En esta investigación analizaré, desde el campo de los estudios teatrales, cuáles son y cómo se usan las herramientas propias o asociadas al teatro, tales como dramaturgia, conflicto, construcción e interpretación de personajes y representación, para la composición y escenificación de un show de lucha libre a partir del caso de “Conquista 2018”, producido por la empresa peruana Generación Lucha Libre.

La investigación pretende mostrar que, desde los estudios teatrales, se puede ofrecer un marco conceptual y estético que ayude a organizar y comprender el complejo proceso de composición y realización de un espectáculo de lucha libre. Asimismo, se propone plantear una primera aproximación hacia la construcción de una “poética” de este deporte de espectáculo que algunos autores reclaman como necesaria para lograr un entendimiento más profundo y menos sesgado sobre una forma de arte deportivo multifacético e internacional como este.

ÍNDICE

Prólogo	6
Introducción	8
1. Problema de investigación. motivación y relevancia.....	16
2. Organización de la investigación.....	20
3. Alcances y posibilidades.....	28
Capítulo 1. Lucha libre: de la violencia al arte de la violencia	30
1.1 La primera lucha libre.....	32
1.2 Kayfabe: Estableciendo la convención.....	35
1.3 La lucha libre en el Perú.....	39
Capítulo 2. La dramaturgia de la lucha libre: Construcción de un evento	44
2.1 El conflicto: Técnicos versus rudos.....	48
2.2 Organización y creación de una cartelera.....	50
2.3 Estructura dramática del booking.....	54
2.3.1 Narrativas múltiples.....	62
Capítulo 3. La escenificación del evento Conquista 2018	66
3.1 El espacio de representación.....	66
3.1.1 El cuadrilátero.....	69
3.1.2 Fuera del cuadrilátero.....	71
3.2 El público.....	73
3.3 Presentación y desarrollo de los personajes.....	77

3.3.1 La máscara.....	87
Capítulo 4. La lucha.....	95
4.1 Los siete pasos o la dramaturgia del ring.....	96
4.2 La teatralidad del dolor.....	105
Conclusiones.....	117
Bibliografía.....	123
Anexos: Registro del evento Conquista 2018.....	126



Prólogo

Cuatro hombres se enfrentan en lo aparenta ser un ring de box. Uno de ellos, visiblemente el más grande y fornido, domina el encuentro con relativa facilidad gracias a su ventaja de fuerza y tamaño. Este luchador se llama Slayer y es el campeón y figura máxima de la empresa Generación Lucha Libre (GLL). Comparten el cuadrilátero con él un joven luchador sumamente ágil del que no podemos observar ni un poco de su piel pues está cubierto con un traje completamente negro y una máscara felina que le hace honor a su forma animalística de moverse y a su nombre: Rey Pantera; otro enmascarado que vuela por los aires y se gana los aplausos del público poco a poco -pues en un comienzo recibió una reacción mixta gracias a su nacionalidad Chilena- que responde al nombre de Montoya y, finalmente, un luchador alto, de cabellos más claros, sale y entra del ring para evitar ser golpeado mientras observa y analiza a sus oponentes y, de vez en cuando, posa levantando su barbilla con la mano para generar que las personas en el público reaccionen y recibe una mezcla entre abucheos y aplausos; él es “el Virrey” Rafael De Salamanca.

Estos cuatro luchadores muestran un complejo combate lleno de piruetas, llaves y golpes que hacen que la emoción de la gente crezca cada vez más y que, además, sumado a la grandilocuencia de sus nombres, lo vistoso de sus trajes y lo espectacular de sus movimientos alejan este enfrentamiento de los combates tradicionales de otros deportes de contacto como el box o las artes marciales mixtas. Y es que tal vez este no sea un deporte ni siquiera. Esto es lucha libre profesional. El único deporte en el que la palabra profesional significa que eres menos legítimo que un amateur a ojos de los puristas del deporte que ven a la denominada lucha profesional como un *show* falso o un deporte corrompido (Mazer, 1998).

¿Por qué un *show*? Regreso a la narración del combate con el que abrí esta investigación. La lucha está ya en su etapa final y Slayer, el actual campeón, el hombre fuerte en este

combate que está invicto desde hace más de dos años en GLL sigue dominando; aplica su popular lanza¹ al chileno Montoya y luego aplica otra al joven Pantera mientras este se encontraba en el aire tras haber saltado desde la tercera cuerda. Todo pareciera indicar que el combate acabará ahí; sin embargo, antes de que el campeón pueda conseguir cubrir a su oponente (para así llevarse la victoria), un luchador de pelo largo que acaba de ingresar a la zona del ring lo detiene por el pie y acto seguido, otro luchador, uno de talla similar a la de Slayer, ingresa y lo remata con un rodillazo que lo saca del ring. Estos luchadores atacan a los tres que quedaban en el ring y entonces El Virrey, quien se encontraba afuera, aprovecha el caos para subir y cubrir a Rey Pantera para llevarse la cuenta de tres, la victoria y el campeonato máximo de GLL.



Imagen 1: Slayer el campeón de GLL. Juan Pablo Azabache (2018)

¹ Nombre con que se le conoce a una popular movida de lucha libre en la que un luchador corre hacia a otro y lo golpea en el abdomen a toda velocidad como si fuera una lanza humana.

El público estalla en una mezcla de indignación, emoción y felicidad. Han presenciado un acto desleal y antideportivo que es impensable que suceda en otro deporte de contacto tradicional. Pero a la vez celebran porque saben que esto significa que se vienen cosas más interesantes para ellos. Se viene una historia.

Introducción

Esta narración a modo de prólogo pretende ofrecer un pequeño vistazo al mundo de la lucha libre profesional para quien no esté familiarizado con ella pues, se trata de un espectáculo que, al menos actualmente, en nuestro país no cuenta con mucha difusión y que plantea una serie de cuestionamientos por su naturaleza híbrida y particular.

Es justamente esta naturaleza la que da pie a esta investigación pues, dentro de la lucha existe una fuerte carga de elementos teatrales que, combinados con el despliegue atlético dentro de un contexto de competición física, genera un producto único en su tipo pues estos no solo son parte complementaria o accesoria del evento deportivo en sí mismas, sino que han abarcado una dimensión mucho más importante que es justamente sobre la cual me interesa enfocarme.

Es por esto por lo que, en el presente trabajo, desde un enfoque de teatralidad, analizaré de qué forma y en qué medida los elementos de la teatralidad se utilizan en la construcción y escenificación de un show de lucha libre peruana -en este caso en concreto el evento Conquista 2018 de la promotora Generación Lucha Libre- y cuál es el aporte de estos a un evento de esta naturaleza.

Aventurando una hipótesis, retomando algo que mencioné previamente, creo que la teatralidad que veremos en el proceso de este evento no solo toma prestados elementos de teatralidad que usa para adornar un evento deportivo, sino que es un espectáculo híbrido que se ha apropiado de estos elementos para crear su propio lenguaje, sus propias reglas y formas

de generar significado. De manera que no es que solamente existan momentos teatrales dentro de este deporte como podría ocurrir en un partido de fútbol con la presentación de los equipos, las celebraciones de goles o las simulaciones de faltas sino que la teatralidad está ya dentro de los procesos de organización y escenificación de este deporte y no puede ser separada de la misma llegando al punto que, si se pudieran remover estos elementos como el uso de personajes, las historias como catalizadoras del combate, las máscaras o la predeterminación de los combates ya no podríamos hablar de lucha libre tal cual la conocemos hoy en día.

Y es que esta es la verdadera cara de la lucha libre profesional. Un espectáculo que cuenta historias. Un espectáculo liminal -usando la liminalidad desde el enfoque que plantea desde la antropología social Victor Turner sobre las situaciones de límite o frontera entre dos campos y el cómo transitan entre ellos (Diéguez, 2014) - que no puede ser contenido por el deporte (Levi, 2008) pues en su evolución ha adaptado elementos provenientes de otras disciplinas no deportivas que lo han alejado de la categoría de deporte tradicional. Un espectáculo que, a pesar de no ser teatro, circo o danza propiamente, comparte muchas similitudes con estos y se ha apropiado de elementos de teatralidad con los cuales construye su propia narrativa.

Antes de seguir explicando las características escénicas de este espectáculo, debo tomar unas líneas para explicar un aspecto fundamental de cómo funciona la lucha profesional y revelar un secreto -que ya no es tan secreto- pero que vale la pena aclarar en esta parte de la investigación ya que es parte de la problematización cuando se habla de lucha libre: Los resultados de las luchas son predeterminados. Eso quiere decir que la gran mayoría de cosas que suceden durante un *show* de lucha han sido planeadas de antemano: los combates y sus resultados, las sorpresas, los diálogos entre luchadores o con el público, las acciones de riesgo que van a realizarse, etc. Esta característica se contrapone con la competencia real, en

donde más bien el resultado es impredecible y se produce en tiempo real como producto de la competencia misma. Aquello caracteriza y legitima a disciplinas como el fútbol y el box en tanto deportes, y acerca el mundo de la lucha libre al de los espectáculos escénicos, que suelen estar planeados y ensayados antes de presentarse.

En un espectáculo de lucha libre, no solo se representan historias, sino que los mismos luchadores representan personajes y asumen una nueva identidad ficticia con trajes, máscaras y actitudes que los vuelven visiblemente distintos al público. Rara vez un luchador sube al ring usando su verdadero nombre o actuando como lo haría en la cotidianeidad; cada luchador además cumple un rol en la función: los buenos (denominados técnicos o *babyfaces*), los malos (que son los rudos o *heels*), los estelaristas (que protagonizan el *show*), los que siempre pierden (*jobbers* si nunca ganan o *underdogs* si eventualmente ganarán ante la situación adversa), etc. Cada uno sabe qué va a hacer y qué debe trabajar en función a una gran narrativa que un promotor (o promotores) han definido de antemano y las grandes rivalidades que se dan no son más que una representación que no se extiende (en la mayoría de los casos) fuera del cuadrilátero.

Estas características, a pesar de ser hoy en día parte fundamental del espectáculo de lucha, le han quitado la legitimidad de deporte como explica Heather Levi:

El final arreglado es solamente lo último y definitivo de una lista de violaciones (...) no tiene roles especializados fijos, excepto por la distinción entre buenos y malos. Las oportunidades no se supone que sean iguales ya que los malos deben hacer trampa. Hay récords, pero no están hechos para ser rotos y hay relativamente poco interés en la cuantificación. Finalmente, hay poca continuidad entre el nivel amateur y

profesional. Los niños pueden jugar a la lucha, pero no es lo mismo que luchar² (2008, pág. 13).

Estos hechos (aunque no todos se cumplen al cien por ciento como más adelante mencionaré) convierten a la lucha en un deporte que no coincide con las definiciones tradicionales que conocemos de los deportes más populares, como el fútbol o el básquet, que sí encajan en una definición de deporte como las de: una competición absoluta, como proponía Roland Barthes en el video “*Of Sport and Men*” (traducido y transcrito por MacKenzie), donde menciona la idea del hombre venciendo no solo a otro hombre sino también a la naturaleza, al miedo o a la resistencia de las cosas en una competencia deportiva que el autor recalca no debe ser entendida como conflicto (MacKenzie, 1997), la idea de una competencia idealista de “individuos que se afrontarían de la manera más controlada posible en un juego de oportunidades iguales” (De ROUX, 2007, pág. 1) o la del cuerpo virtuoso o entrenados que se sobrepone a las presiones externas y pasiones del individuo en favor del rendimiento físico en la competencia (Sammond, 2005).

La lucha, más bien, nos presenta cuerpos virtuosos que sucumben a sus pasiones como el miedo, el odio, los celos, etc. en una competencia irreal e injusta, pues los luchadores que participan en ella no compiten realmente, sino que están siguiendo una serie de indicaciones previamente acordadas por todos los involucrados y, aunque se podría pensar que, de todas formas, los luchadores compiten por ver quién representa o interpreta mejor su rol en este conflicto, esto no depende solamente de lo que ellos muestren en el momento

² “The fixed ending is merely the last and most defining of a list of violations (...) it has no fixed specialization of roles, except for the distinction between good guys and bad guys. Opportunities are not supposed to be equal, since the bad guys are supposed to cheat. There are records, but they are not made in order to be broken, and there is relatively little interest in quantification. Finally, there is little continuity between amateur and professional levels. Children may play at being wrestlers, but that is not the same as wrestling.”

atlético o deportivo, sino de otros factores que además incluyen sus interacciones con la gente, sus redes personales y las narrativas de cada empresa, como más adelante abordaré.



Imagen 2: El Virrey Rafael de Salamanca posa con su recién ganado título protegido por sus compañeros de TIL. Slayer y Montoya los encaran desde el ring. Juan Pablo Azabache (2018)

Por otro lado, la competición entre participantes no necesariamente se da en condiciones iguales ya que, aparte de lo que menciona Levi según lo cual se espera que los rudos hagan trampa, es muy común que, dentro de las historias de lucha libre, se den luchas cuyas reglas favorecen a uno de los competidores (como peleas en desventaja de número, peleas en las que se permite usar objetos contundentes para golpear al oponente o que cambian la estipulación para salir victorioso) o incluso el hecho de que algunos luchadores, por su posición como estelaristas³ o por el rol que están desempeñando dentro del desarrollo de una historia, tengan siempre más probabilidades de ganar que otros luchadores, lo que demuestra también que no necesariamente existe una equidad real en la competición.

³ Luchadores más populares que suelen cerrar las carteleras o pelear por los campeonatos importantes de una empresa de lucha

Finalmente, la lucha libre, más allá de una competencia, sí puede ser entendida como un conflicto en dos sentidos: primero, por el combate en sí mismo que es un conflicto y, en segundo lugar, porque las historias con las que se promocionan las luchas trascienden la competición deportiva, y muchas veces terminan involucrando aspectos más profundos de las vidas o historias de los luchadores para generar narrativas de conflicto que enmarquen la lucha.

Estos elementos ajenos a lo deportivo han hecho que las personas, habiendo tomado conocimiento masivo de ellos gracias a la aparición del internet y los portales especializados en lucha libre llamados *insiders*, suelen referirse a la lucha libre profesional como falsa o corrupta (pues también, al revelarse la naturaleza predeterminada del combate, se comenzó a tergiversar información y no faltaron quienes empezaran a difundir que los golpes eran de mentira, que no había posibilidad de lesión o que el ring era un trampolín que no dolía tratando de quitarle cualquier resto de legitimidad al deporte). Este término, o más precisamente esta manera de concebir a la lucha libre, es rechazada por los luchadores y fanáticos del deporte, como lo explica el exluchador, escritor y músico Chris Jericho:

Falso es una palabra que odio, porque nada acerca de la lucha libre es falso. Es un negocio de entretenimiento predeterminado, pero es un deporte de contacto. Las cosas que haces son muy, muy reales. No creo que la gente entienda cuán difícil es la lucha libre física y mentalmente. Solo hay unas pocas personas en el mundo que realmente saben hacer este trabajo de manera adecuada, y millones de personas en el mundo que disfrutan verlo⁴ (Jericho, 2015).

⁴“Fake is a word I hate, because nothing about wrestling is fake. It's predetermined show business, but it's a contact sport. The things you do are very, very real. I don't think people understand how hard wrestling is physically and mentally. There's only a handful of people worldwide who really know how to do this job properly, and millions of people worldwide who enjoy watching it.”

Muchos luchadores y fanáticos están de acuerdo en que este es un espectáculo que requiere una complejidad y consciencia distinta que cualquier otro deporte de luchas y que, a pesar de no ser combates con competencia real, siguen teniendo un margen de riesgo y daño muy amplio pues, aunque todo pueda estar coordinado y pactado previamente, el hecho de que sea un espectáculo que sucede frente a un público en vivo y que involucra (y se basa principalmente) en la participación de cuerpos humanos, lo convierte en un hecho que es propenso a sufrir cambios, imprevistos y/o accidentes. Que en el caso de la lucha libre pueden incluso ser fatales.

A pesar de ser de conocimiento popular la falsedad o predeterminación de la lucha libre, que como hemos visto la aliena del mundo de los deportes, este hecho tampoco le permite acercarse al mundo de las artes. No voy a profundizar en la amplia y compleja discusión sobre qué es arte, pero sí creo pertinente tener un marco de referencia sobre algunos conceptos que intentan definirlo para reconocer como encaja, o no, la lucha libre en ellos; sobre todo, porque muchos de los autores que han abordado el tema se han planteado esta pregunta.

Cualquier trabajo hecho por el hombre, en cualquier lenguaje, con el propósito de expresar, o remover las emociones humanas, es una obra de arte; y una obra de arte es grande en proporción de su poder de remover las más altas emociones humanas, en el más grande número de personas cultas durante el más largo periodo de tiempo⁵ (Wellington Ruckstuhl, 1916, pág. 28). Esta definición, aunque antigua, plantea un criterio elitista cuando nos dice que lo grandioso del arte es que remueva la emoción de las personas cultas, ligando así el estatus cultural del consumidor del arte con la calidad del mismo, lo cual sigue presente de

⁵ “Every human work made, in any language, with the purpose of expressing, or stirring, human emotions is a work of art; and a work of art is great in ratio of its power of stirring the highest emotions of the largest number of cultured people for the longest period of time”

cierto modo en la valoración de las artes hoy en día, sobre todo porque uno de los argumentos comúnmente utilizados para desestimar a la lucha como un arte es por su carácter popular y porque se le considera como un espectáculo simplón, violento y vulgar, sin mayor contenido o que no permite mayor reflexión.

Por otro lado, analizando ya desde el punto de vista de las artes escénicas o interpretativas, estas son definidas como aquellas artes que no pueden ser apreciadas sin la intermediación del trabajo de los artistas interpretativos⁶ (Feibleman, 1970, pág. 296). Esta definición, aunque simple, propone un tema fundamental: la existencia de una obra de arte previa a la interpretación artística. Esta idea es respaldada también por Kingsley Price, quien dice que, para que la performance exista, debe existir algo que interpretar en primer lugar (Price, 1970). El autor pone como ejemplos el *Hamlet* de Shakespeare y la misa en sí menor de Bach como objetos artísticos que necesitan de un intérprete. Bajo esta definición (que también podría cuestionarse desde el punto de vista de otros trabajos artísticos como el performance art o la creación colectiva en el teatro), la lucha no califica tampoco en el canon de arte interpretativo pues no refiere a ningún objeto artístico previo.

Dentro de la contemporaneidad, en la que “el intento de articular cualquier clase de generalización acerca del arte contemporáneo viene resultando elusivo: en primer lugar, por temor a la recaída en el esencialismo y, luego, en los últimos años, por el mero regocijo que en los placeres aparentemente simples que ofrecería un campo abierto” (Smith, 2012, pág. 15), aparentemente existe más libertad a la hora de poder definir algo como arte. Incluso con la aparición y proliferación del performance art, podría decirse que la lucha también podría acogerse a esa definición, principalmente pareciera que el motivo por el que la lucha sigue sin ser reconocida desde el mundo del arte es o porque nadie la ha señalado como uno, lo que va

⁶ “those arts which cannot be appreciated without the intermediation of the work of interpretative artists.”

de la mano con uno de los parámetros que Dutton menciona sobre cómo definir las obras de arte que es el elemento artístico debe ser validado como uno o por su historia previa como arte o en todo caso por alguna institución del arte (Dutton, 2006), o porque la lucha en su concepción no posee una intencionalidad de ser arte (es decir que el espectáculo no se gesta desde esa intención) sino más bien espectáculo o deporte.

En países en que la lucha es más popular como Estados Unidos, Japón y, sobre todo, México (en donde la lucha libre se ha fusionado con la cultura popular y sus imágenes han empezado a tomar fuerza entre artistas jóvenes), ya se está empezando a darle a este espectáculo un espacio de reflexión desde las artes, ganando así un espacio de reconocimiento si no como una forma artística, al menos sí como la de un fenómeno que merece la atención desde este campo por el uso, apropiación, transformación y hasta desarrollo de elementos propios de las artes escénicas.

Sin embargo, en el Perú, en donde la lucha sigue siendo “un espectáculo que busca convertirse en popular frente a los desafíos de otras diversiones que parecen convocar más a los limeños.” (Huerta-Mercado, 2015, pág. 50) nuestra lucha libre sigue en un estado marginal, no en un sentido peyorativo sino en el que no pertenece a ningún campo y pareciera que siempre se ubica en un limbo indescifrable y del que casi nadie se ocupa. En la academia, a nivel local, solo existen una tesis y un artículo que se ocupan del tema de la lucha libre: “Espectacularización del deporte en la TV: El caso del programa de televisión de lucha libre RAW Supershow” de Julio Velásquez (quien tuviera una etapa breve de luchador en la empresa LWA) y “Paladines y villanos: corporalidad, identidad, risas y llantos en la lucha libre de espectáculo” del antropólogo Alexander Huerta-Mercado, las cuales describiré más adelante; ocasionalmente, algún medio se ocupa de promocionar o hacer una reseña escrita de

un evento; y lo que existe en mayor cantidad son blogs, podcasts y algunas páginas que se dedican a cubrir este espectáculo.

A nivel de producción local hay un universo pequeño de empresas promotoras y luchadores nacionales que luchan por hacerse más conocidas pero que aún no logra niveles significativos de asistencia (aproximadamente cada show atrae cien personas salvo casos excepcionales en los que se traen a muchos luchadores famosos del extranjero donde se ha podido registrar algunos miles de espectadores) y tampoco de recaudación económica o de cobertura en medios importantes (aunque a la fecha de realización de esta tesis hay un intento de transmitir un show de lucha libre peruana en señal abierta).



Imagen 3: Luchadores de GLL hacen su ingreso a Conquista 2018. Juan Pablo Azabache (2018)

1. Problema de investigación, motivación y relevancia

Como artista escénico dedicado al teatro y fanático de toda la vida de la lucha libre, la conexión entre ambas disciplinas siempre fue bastante evidente para mí; sin embargo, esta

percepción no solía ser muy popular cuando la comentaba con personas involucradas en uno u otro ámbito pues, como expliqué en la sección anterior, desde los luchadores es incómodo hablar del arte en la lucha libre pues sienten que eso es lo que los deslegitima como atletas y; desde el arte, hay resistencia a reconocer las características artísticas de la lucha libre al ser vista más como un pseudo deporte que no posee complejidad o aporte. Entonces siendo la relación entre ambos mundos generalmente rechazada o negada ¿Cómo se puede hablar de una relación entre teatralidad y lucha?

La lucha y el teatro han estado presentes casi desde el comienzo de la vida del hombre si las vemos en sus formas básicas como el impulso violento, el juego rudo o los combates primitivos en el caso de la lucha y la imitación o representación de historias en el caso del teatro; coincidentemente, es en la antigua Grecia en la que ambas toman forma y se organizan como eventos más complejos y organizados: la lucha libre se convirtió en un deporte olímpico, las reglas del deporte se crearon y asentaron así como también los métodos para la formación y entrenamiento de nuevos luchadores, como explicaré más a detalle en otro capítulo de esta investigación. Por su parte, el teatro también evolucionó desde los ritos dionisiacos a las representaciones de las tragedias que se fueron sistematizando, complejizando y generando la aparición de autores reconocidos y concursos en la sociedad griega. Después de eso, cada disciplina siguió evolucionando hasta que en algún punto la variante de lucha libre que hoy en día conocemos como profesional comenzó a tomar elementos del teatro para poder subsistir en la modernidad.

Es por eso por lo que, como mencioné en la introducción, en esta investigación, pretendo analizar los elementos de teatralidad usados en la construcción y escenificación del evento de lucha libre peruana “Conquista 2018” de Generación Lucha Libre.

La razón por la que he escogido este evento es porque es parte de un arco argumental grande (llamado *storyline* en el argot de la lucha) que viene trabajando esta empresa y que opino puedo mostrar de manera mucho más clara la progresión y realización de una narrativa propia de este deporte. Normalmente cada evento (e incluso cada pelea) de lucha libre cuenta siempre una historia, pero no siempre hay historias que se desarrollen por varios eventos o que incluyan a un gran número de luchadores como la que engloba este evento.

Una de las motivaciones que me lleva a elegir este tema es que, como más adelante también mencionaré al momento de presentar brevemente la historia de la lucha libre en nuestro país, no existen casi registros sobre el desarrollo y la práctica de este deporte en nuestro país. Ni en su “época dorada” alrededor de los años sesenta y setentas cuando el entonces llamado *cachascán* llenaba coliseos, ni tampoco hoy en día en que nuevamente tenemos una escena de lucha activa.

En nuestro país solo existen dos textos producidos desde la academia que abordan temas de lucha libre. Una tesis de licenciatura en comunicaciones PUCP de Julio Velásquez que analiza la espectacularidad de un capítulo del programa televisivo semanal “RAW” que emite la empresa norteamericana *World Wrestling Entertainment* todos los lunes y un artículo dentro del libro “Belleza, musculatura y dolor” escrito por el antropólogo Alexander Huerta en el que analiza los significados que generan las presencias y corporalidades de algunos luchadores de la empresa peruana *Leader Wrestling Association* (LWA). Desde el campo de las artes escénicas, en nuestro país, la lucha libre aún es un territorio inexplorado.

En el plano internacional, sí se ha escrito sobre el fenómeno de lucha libre desde la academia, sobre todo artículos que toman los modelos norteamericanos y mexicanos como objeto de estudio desde campos tan diversos como las ciencias sociales, económicas y las artes escénicas (aunque en menor cantidad). Entre los autores más relevantes que la han

abordado, tenemos a Roland Barthes, Heather Levi, Sharon Mazer, Broderick Chow, entre otros.

Por lo tanto otra de las motivaciones que me llevan a realizar este trabajo es justamente la de poder contribuir al debate académico sobre el espectáculo de la lucha libre desde el enfoque que, como profesional dedicado al teatro, puedo brindarle y que además considero que puede aportar tanto al campo de la lucha libre al otorgar nuevas formas de mirar, organizar y entender el espectáculo como al campo de los estudios teatrales al abrir las posibilidades de observación e investigación teatral en un espectáculo como este que no está comprendido en la teatralidad convencional.

2. Organización de la investigación

Esta investigación es resultado de un proceso que, creo que es pertinente señalar, comenzó incluso desde antes de tener la investigación definida.

Menciono esto dado que mi relación con el entorno de la lucha libre viene ya de hace muchos años comenzando como fanático asistente a reuniones organizadas por grupos de fans de la lucha norteamericana (puntualmente la WWE) y participando en diversas plataformas virtuales sobre lucha libre hasta aproximadamente el año 2014 en el que tuve un acercamiento con la promotora peruana Generación Lucha Libre -en la cual he participado y hasta ahora participo en diversos roles como presentador, narrador, consultor, etc. – el cual me permitió insertarme dentro de la escena peruana de lucha.

Gracias a este acercamiento que me ha permitido conocer a las personas que realizan este espectáculo dentro y fuera del cuadrilátero, he podido recopilar durante este tiempo mediante observaciones y conversaciones algunos conocimientos que se manejan dentro del medio y que me han servido como base para generar el acercamiento a esta tesis. Ya para efectos prácticos de la investigación, he realizado un trabajo de observación participante

concentrado en el evento Conquista 2018 de GLL que se desarrolló el 23 de Setiembre del 2018 en la casa de la cultura del distrito de San Miguel.

Para obtener la información necesaria obtuve acceso a las reuniones previas al evento que se dieron desde el mes de agosto hasta una semana previa al evento, en las cuales pude tomar notas sobre los aspectos de preparación de la cartelera y la planificación del show tomando como eje central para esta primera parte los elementos relacionados con la estructura dramática o de construcción del drama en la lucha libre.

Legado el día de Conquista, pude estar presente en el área de camerinos, ayudando a la organización y preparación logística del evento mientras interactuaba con los participantes para luego, ya cuando ingresó el público, observar el evento en vivo desde la mesa de comentarios y tomar notas del mismo esta vez enfocado ya en los aspectos de teatralidad que surgían en la escenificación de las luchas, específicamente en los elementos propios del espacio, los personajes de lucha, su interacción con el público y en el combate en sí mismo.

Finalmente, gracias a una coordinación previa con los realizadores del canal de youtube “*Peruvian Hero Archive*” que se dedica al registro de eventos de lucha libre en la ciudad, pude obtener con cierta anticipación el registro completo del evento para poder revisarlo al detalle mientras redactaba y organizaba los hallazgos. Nuevamente durante todo este proceso también tuve la oportunidad de observar y conversar con luchadores, fanáticos y otros miembros de la comunidad de lucha libre peruana que enriquecieron mi mirada de este *show*.

Aparte de hacer solo un registro del evento, me interesa intentar definir detalladamente el cómo está estructurado el uso de las herramientas teatrales en un show de este deporte pues, aunque no es la primera vez que se habla sobre lucha libre y su teatralidad, escenificación o performatividad, como dice Kit MacFarlane, a quién me refería previamente,

se suelen considerar estas características pero raras veces se analizan dentro del combate de lucha en sí mismo o el contexto propio de la lucha libre (sino más bien en sus repercusiones o incidencias sociales como por ejemplo el éxito de ciertos personajes de lucha fuera del ring por su representación social o cómo representan los luchadores el rol de género en su país o contexto) por lo que no existe aún un entendimiento sobre la “poética”⁷ de la lucha libre que el autor reclama: Si no establecemos un entendimiento coherente de la poética en el ring, entonces seremos incapaces de explorar adecuadamente las influencias internacionales e interculturales que impregnan los únicos e individuales dramas del ring, corriendo el riesgo de dejarnos con un entendimiento monocultural de una forma de arte con muchas facetas⁸ (MacFarlane, 2012, pág. 152).

Este trabajo espera poder dar un pequeño acercamiento en esta dirección pudiendo desde el enfoque de la teatralidad sustentar la lógica bajo la cual se crea y se organiza un espectáculo híbrido y complejo como este, para poder entenderlo como algo más que un deporte con cualidades teatrales o un espectáculo pseudo deportivo, es decir, un género nuevo en sí mismo.

Comenzaré el presente trabajo con una breve estructuración sobre la historia de la lucha libre (lo cual me parece pertinente dada la poca información disponible sobre el tema en castellano), en la cual abordaré el momento y las causas que la llevan a adquirir su cualidad performativa o escénica; después haré una breve reseña sobre la llegada y evolución de este espectáculo al Perú con la información disponible. Luego de esto pasaré a enfocarme ya en el evento “Conquista 2018”. Para esto dividiré mi análisis en tres momentos: La construcción del evento desde una concepción dramática, la escenificación del evento y su

⁷ Disciplina que se ocupa de la elaboración de un sistema de principios, conceptos generales, modelos y metalenguaje científico para describir, clasificar y analizar las obras de arte verbal o creaciones literarias.

⁸ “If we do not establish a coherent understanding of in-ring poetics, then we are unable to suitably explore the inter-cultural and international influences that pervade the unique and individual in-ring dramas, running the risk of leaving us with a monocultural understanding of a multifaceted international art-form.”

teatralidad y finalmente centraré el análisis en la lucha misma como un momento en el que convergen lo espectacular y lo dramático.

En la primera parte me centraré en todo lo que sucede previamente al *show* y que le confiere una “estructura dramatúrgica” en el sentido en que se escribe (aunque no quede registro escrito) y organiza en función a la noción de drama de forma que exista una progresión que cuente de forma efectiva lo que el show de lucha libre quiere contar. Para esto usaré como base los mecanismos estructurales de un texto dramático propuestos por Yves Lavandier y John Howard Lawson viendo cuáles de los aspectos propuestos por los autores se cumplen en esta construcción.

También analizaré, usando a estos autores, el conflicto que es base de la mayoría de los eventos de lucha libre “técnicos versus rudos” y cómo este conflicto ha tenido diversas variantes y reinterpretaciones (incluyendo las que se darán en el evento a analizar) que le dan una cualidad dramática a los combates y como estos son fundamentales para la difusión del evento.

En la segunda parte analizaré la escenificación del *show* como un espectáculo construido a partir de los elementos teatrales. Empezando por las características del espacio de representación y sus usos tomando ideas de la semiótica del espacio de Marvin Carlson, pasando por un análisis de los personajes construidos que participan en el evento, su rol en él mismo y cómo estos, mediante el uso de signos del espectáculo y corporales, generan lecturas que ayuden al desarrollo de la comprensión de las narrativas establecidas; también abarcaré los elementos espectaculares que complementan el show así como incluso el rol del público y su participación para lo cual usaré como punto de partida las ideas de semiótica de los espectáculos de Tadeusz Kowzan y los elementos de análisis de espectáculos de Patrice Pavis y José Luis García Barrientos y la teatralidad que abracan Jorge Dubatti y Antonio Prieto.

Finalmente, en la tercera parte analizaré la lucha en sí misma y su autonomía con estructura dramática propia dentro de la gran estructura del espectáculo, además de los elementos teatrales que operan en ella. Para esto usaré a los autores previamente mencionados en las dos primeras partes puesto que es un momento en que convergen los elementos tanto de dramaturgia como de escenificación; del mismo modo, de forma transversal tomaré como referencia los aportes de los diversos autores que han tocado desde distintos temas dentro de la academia el fenómeno de la lucha libre.

Antes de continuar creo que es necesario tomar un tiempo para explicar por qué he elegido un enfoque desde la teatralidad para realizar esta investigación. Esta aclaración se debe a que, como nos dicen algunos autores:

La lucha libre profesional representa un caso especial pues es a la vez predeterminado, teatral, falso, e improvisado, representado y real⁹ (Chow, Laine y Warden, 2017, pág. 3) o la lucha libre profesional es una representación liminal que se sienta en el borde entre el deporte, el teatro y el ritual¹⁰ (Levi, 2008, pág. xvi), dejando claro que, por su naturaleza híbrida, la lucha libre podría ser abordada desde distintos campos de estudio siendo uno de los pertinentes el de los estudios de *performance*. Estos, como menciona Schechner, tienen como objeto de estudio el comportamiento, las acciones o el hacer de las personas (2002) pues hablamos de una acción humana, que tiene un inicio y fin claro, que responde a una conducta restaurada (repitiendo patrones ya establecidos y representados previamente) y que sobrevive gracias a la transmisión corporal. Todas estas características se ajustan bien para decir que la lucha libre es una *performance* y que puede ser estudiada cómo tal.

⁹ “Professional wrestling represents a special case in that it is at once scripted, theatrical, and fake and improvised, performed and real.”

¹⁰Professional wrestling is a liminal performance that sits on the border of sport, theater and ritual.”

Sin embargo, no elijo el campo de la *performance* para este estudio tomando como referencia el hecho de que los estudios de performance no ‘leen’ una acción o preguntan que ‘texto’ está siendo actuado. Más bien el énfasis está en inquirir acerca del ‘comportamiento’ de, por ejemplo, una pintura: las formas en las que ella interactúa con los que la ven, provocando diferentes reacciones o significados; y como cambia de significado a través del tiempo en diferentes contextos¹¹ (Schechner, 2002) o en el caso de tomar la performance art porque “(el performance) no depende de textos o editoriales (y por ende elude la censura); no necesita director, actores, diseñadores ni todo el aparato técnico que requiere el teatro; no necesita espacios designados para existir.” (Taylor, 2015, pág. 67). Por ello, creo que mi investigación, al no abordar las implicancias sociales y/o políticas que tiene la representación de la lucha libre en su contexto, entorno o sociedad y por ser un hecho que sí depende de ciertos elementos de representación que se ajustan más al teatro (como los mencionados en la cita) no se beneficiaría tanto de un análisis de este tipo como sí de los estudios teatrales, que considero que pueden otorgar un mayor sentido a la comprensión de la organización y estructura del desarrollo de un evento de lucha libre, como el que voy a analizar.

Es cierto que autores como Dubatti o Villegas apuestan por la palabra teatralidad como una variante en castellano que pueda reemplazar a la palabra performance, aunque este hecho no ha sido aún del todo aceptado o usado (pues en nuestro países se usa cada vez con más fuerza la palabra performance) creo importante - y es un motivo relevante para mí - que este trabajo reivindique también la teatralidad como un campo de estudio que puede aplicarse para analizar eventos más allá de los que se asocian clásicamente con el teatro como propone Antonio Prieto: “la teatralidad puede convertirse en una categoría de análisis para las ciencias humanas y sociales. Sin embargo, esta vertiente aún no se ha desarrollado con la amplitud

¹¹ “Performance studies does not ‘read’ an action or ask what ‘text’ is being enacted. Rather the emphasis is on inquiring about the ‘behaviour’ of, for example, a painting: the ways it interacts with those who view it, thus evoking different reactions and meanings; and how it changes meaning over time and in different contexts”

que encontramos en los estudios de performance, que desde un principio y sin titubeos abrieron su campo de análisis a los ámbitos de la actuación social, política, sexual e incluso cibernética” (Prieto, 2009, pág. 27).

Desde los estudiosos del *performance* incluso se dice para validar el uso de ese término ante lo teatral que “La teatralidad (como el teatro) hace arte de su artificio, de su condición como construcción social; pugna por la eficacia, no por la autenticidad. Connota una dimensión consciente, controlada y, de esa manera, siempre política que el performance en su forma más convencional no necesariamente conlleva” (Taylor, 2015, pág. 46) y es justamente eso algo que termina de justificar mi elección por otro término por dos factores: primero porque este concepto de artificio me remite a la mimesis o imitación de la que habla García Barrientos al señalarla como una de las cualidades diferenciales del teatro sobre otras artes actuadas ya que el teatro es un imitación representativa que representa o reproduce (2012) y que se complementa con una de las definiciones de teatralidad de Grajales quien dice que la teatralidad es siempre mimética, artificial y redundante (en el sentido en que genera códigos que se repiten) (Grajales, 2007) lo cual puede aplicarse a la predeterminación de los combates que podrían mirarse como una representación de la violencia; y en segundo lugar porque, aunque sí es cierto que en la lucha libre siempre existe un margen para ocurrencias reales que escapan la planificación artificiosa o el hecho teatral, esas ocurrencias son parte de la construcción del evento pues los espectadores esperan que sucedan y los promotores más de una vez han sabido acoplarlas a la ficción que construyen logrando que los acontecimientos reales sí puedan pasar a formar parte del universo ficcional en vez de romper con él.

Hablar de teatralidad puede ser complejo dado a la amplitud de definiciones del término y a la cantidad de factores que el mismo puede abarcar, pero apoyado en algunas definiciones que considero se ajustan mejor al evento particular que es objeto de esta

investigación, delimitaré los elementos a los que me referiré cuando se haga mención a la teatralidad dentro del desarrollo de este trabajo.

En sus primeras definiciones como término el dramaturgo ruso Evreinov define a la teatralidad como una cualidad innata del ser humano, un instinto que le permite transformar u observar espacios y conductas de una forma no cotidiana e incluso menciona que esta teatralidad es la que da pie al teatro como institución formal (Evreinov, 1936); por otro lado para Barthes la teatralidad es el teatro sin texto, es decir los signos y gestos presentes en la representación del hecho teatral sin tomar en cuenta el texto dramático (Barthes, 1978) lo que invierte el paradigma anterior y pone el foco de la teatralidad en los sucesos de un acontecimiento propiamente teatral o representativo forma en la cual la usaré ahora.

Además, autores más contemporáneos señalan la teatralidad como “paradigma centrífugo que parte de las nociones de representación, mimesis, actuación e histrionismo, propias del teatro, para extenderlas al análisis de otras prácticas en los campos de lo cultural, lo social y lo político” (Prieto, 2009, pág. 2) y “la amplia gama de procedimientos visuales, acústicos y kinésicos que posibilitan la construcción de narrativas frente a un público” (Prieto, 2009, pág. 27). Definiciones ya más amplias en las que sí es posible hablar de la dramaturgia como un elemento que es parte de la teatralidad tal vez no entendida como necesariamente un texto escrito, pero sí en la organización narrativa.

A lo mencionado anteriormente que comprende los elementos miméticos, codificados y expresivos que permiten una narración, complementaré el concepto de teatralidad que se analizará en esta investigación también con las formulaciones que postula Dubatti hablando primero de que esta es una cualidad que puede ser otorgada a diversos acontecimientos de la vida; desde actos naturales producidos por el ser humano hasta ciertos actos sociales destinados a generar un foco o interacción específica que el autor denomina teatralidad

natural y teatralidad social respectivamente pero, en este caso, al hablar de un evento distinto y más cercano a lo que el mismo autor denomina como teatralidad poiética: un evento que mediante la construcción de un cuerpo poético, busca generar una expectación y convivio específico así como también una afectación o estimulación. (2011), término que él usa para referirse propiamente al teatro en sí mismo pero que considero se aplica también en este caso, se puede recurrir a la siguiente definición: “El teatro consiste en la expectación de acontecimientos poiéticos corporales (físico y físico-verbales) en convivio” (Dubatti, 2011, pág. 44) aludiendo ya a los elementos presentes en el hecho teatral poiético en sí mismo al que la lucha, justamente por ser un espectáculo consciente, está más relacionado que la teatralidad natural o social como se mencionó previamente.

Es por eso que en este caso hablaré de la teatralidad y sus implicancias estéticas en la construcción de un evento que es más asociado al espectáculo atlético y de cómo esta provee un marco estructural que nos permitirá comprender mejor el cómo se construye un evento de este tipo y qué pretende lograr con las formas que utiliza y de las cuales se ha apropiado.

3. Alcances y posibilidades

Al enfocarse esta tesis en el análisis de solamente un evento de una empresa de nuestro país – que a pesar de tener tradición de lucha libre y actualmente una escena activa que gana cada vez más exposición no es un aún un referente mundial – esta investigación no puede ser considerada como un referente completo sobre el uso de herramientas teatrales en la lucha puesto que el resultado podría variar según los diversos *shows*, contextos y perfiles de las empresas promotoras.

Y si bien es cierto mencioné anteriormente el objetivo de conformar una “poética” de la lucha libre, reconozco que con el presente trabajo no será suficiente para poder abarcar un objetivo tan grande pero que me servirá como guía para dar algunas aproximaciones.

A pesar de este alcance creo que esta investigación puede ser un aporte valioso a la academia, sobre todo de nuestro país, pues no solo pone en vitrina un objeto de estudio como la lucha libre profesional peruana que ha sido ignorado por muchos años, sino que también integra y pone en valor a los estudios teatrales como una herramienta de análisis válida para espectáculos o fenómenos no convencionalmente asociados al teatro o al arte.

Para la lucha libre en sí misma, creo que esta mirada que elijo otorgarle al espectáculo puede ser un aporte para profundizar y reflexionar sobre las reglas y convenciones que esta disciplina ha adoptado desde hace ya casi un siglo y también podría servir para comprender la vigencia que mantiene a nivel global a pesar de que su naturaleza arreglada haya sido revelada.



Imagen 4: Lunatic J, uno de los personajes más teatrales de la escena peruana, haciendo su entrada al ring y celebrando con sus fanáticos. Juan Pablo Azabache (2018)

Capítulo 1. Lucha libre: de la violencia al arte de la violencia

La lucha libre profesional – denominada profesional para diferenciarse de la lucha olímpica o grecorromana – es un tipo de espectáculo que, gracias a las particularidades que ha adquirido a través de su historia y que he mencionado previamente como el uso de personajes, el desarrollo de historias largas y complejas y los finales predeterminados en las peleas; se ubica en un lugar extraño entre el deporte y el espectáculo artístico pues dada la falta de competencia atlética “real” hay quienes no lo consideran como un deporte al cien por ciento y al tener un carácter considerado como violento, unidimensional o popular, tampoco es visto como una forma de expresión artística válida sino a lo mucho como un espectáculo. Pero ¿cómo llegó a ese punto?

Hoy en día podríamos argumentar que el espectáculo o la teatralidad tienen un lugar importante en el mundo del deporte; particularmente si aceptamos la idea de que los deportes contemporáneos están específicamente diseñados para entretener a las audiencias mediante acción competitiva y muchas veces hiper agresiva¹² (Atkinson, 2002, pág. 51); como lo podemos ver en la mediatización del fútbol o en la repentina importancia que han cobrado eventos como el pesaje de los luchadores de box o artes marciales mixtas; la lucha libre va más allá pues su teatralidad o espectacularidad no se limita a solo un momento de su estructura o al trato que se les da a sus atletas, sino que más bien, está incorporada en su concepción y realización, no solo como show sino también dentro de la ejecución atlética.

La lucha libre es un deporte ya que involucra competición física que requiere de un entrenamiento y sigue un conjunto de normas. Es también un espectáculo pues busca asombrar y entretener a un público desde los combates, pero también añadiendo elementos externos, tales como escenas, monólogos, música y otros elementos. Es un híbrido entre

¹² “particularly if we accept the idea that contemporary sports contests are specifically designed to entertain audiences through competitive, and often hyper-aggressive, action”

ambos pues, aunque la competencia deportiva no es real pues el resultado ha sido previamente determinado y corresponde al desarrollo de una historia o narrativa, los acontecimientos que se desarrollan durante la lucha en sí (los golpes, las llaves, las caídas, etc.) sí son verdaderos y pueden causar lesiones graves e incluso la muerte de los competidores si es que su compañero-rival no cuida bien su ejecución.

En esta cita encontrada en el libro por el aniversario de la empresa más antigua de lucha libre, el Consejo Mundial de Lucha Libre de México, se puede observar cómo se describe este carácter “híbrido” de la lucha libre que involucra además elementos míticos (en este caso referidos a los mitos propios de ese país) y que además aparece como parte de la identidad básica de esta disciplina.

La lucha libre es deporte y espectáculo mezclados sobre el cuadrilátero de una arena para dar rienda suelta al asombro y la pasión. Es la única disciplina en que se conjugan elementos míticos y simbólicos para agregar misterio y fascinación sin sacrificar lo esencial de la competencia deportiva. Es por eso por lo que se ha convertido en un fenómeno cultural sin precedentes, poseedor de una estética propia y un lenguaje particular, que lo sitúa como uno de los aspectos más representativos de la mexicanidad. (Monroy y Reducindo, 2017, pág. 15)

Y aunque el ejemplo anterior habla específicamente del caso Mexicano, es algo que con ligeras variaciones podría aplicar a nivel mundial en los países en los que este deporte-espectáculo tiene mayor acogida (Estados Unidos, Canadá, Japón, Inglaterra, Alemania, etc.) y nos demuestra que la concepción de “show” o espectáculo está siempre presente cuando se habla de lucha: Es una forma de representación que es tanto físicamente intensa, incluso peligrosa por momentos, pero en su núcleo es también un esfuerzo cooperativo y teatral entre

dos intérpretes¹³ (Chow, Laine , y Warden, 2017, pág. 1); sobre todo porque justamente el esfuerzo conjunto de los intérpretes es el que permite que una pelea pueda ser exitosa. Así como en una función de teatro, circo o danza, los intérpretes dependen uno del otro para poder desempeñar sus funciones. Se requiere que ambos tengan una preparación, que se hayan puesto de acuerdo o incluso que hayan “ensayado” su acto previamente. Y en caso de imprevistos dependerá de ellos el poder arreglar la situación.

Sin embargo, a pesar de esta relación y de que es conocida la “teatralidad” de este deporte pues, como vimos en la cita de Monroy no se oculta este hecho, poco se habla de lucha en los círculos artísticos y no se le da un valor cultural en la sociedad ,salvo en el caso Mexicano en el que la lucha libre ha sido adoptada como parte de la cultura popular en incluso acaba de ser nombrada patrimonio cultural de la ciudad de México en el 2018. Y el mismo efecto tiene en el mundo de los deportes de contacto “verdaderos” en los que se le margina justamente por su carácter escénico apelando siempre a la “falsedad” de los combates (la cual además suele emplearse mal pues más que falso es predeterminado).

1.1 La primera lucha libre

Pero ¿cómo surgieron estas características teatrales y predeterminadas en la lucha libre? Para eso hay que retroceder hasta los orígenes de este deporte. Scott Beekman dice en su libro “*Ringisde: a history of profesional wrestling in America*” que la competición de lucha es uno de los deportes más antiguos de los que se tiene registros (junto con las carreras) (2006) y de ello se tienen numerosos registros como el Gilgamesh de la antigua Babilonia o los numerosos dibujos en vasijas griegas donde se observa la práctica. Son los griegos precisamente quienes empiezan a delimitar las reglas del deporte que es admitido como competición en las olimpiadas y es enseñado de forma profesional en la *palaestra* (escuela de

¹³“it’s a performance form that is both intensely physical, even dangerous at times, yet at it’s core it is a cooperative, theatrical effort between two performers”

lucha) que existió en casi todas las ciudades importantes. Los luchadores se convirtieron en parte importante de la sociedad.

Posteriormente, en Roma, aunque aún se practican las luchas al estilo griego (sobre todo el estilo más brutal conocido como *pankration*), éstas pierden relevancia frente a “espectáculos” griegos más vistosos como las carreras de carrozas y los combates de gladiadores.

El crecimiento de los juegos Romanos y la subsecuente caída de roma terminó la primera era de la lucha profesional en Europa. Aunque formas locales del deporte en Asia y el pacífico, que rápidamente se volvieron profesionales, se establecieron a la misma vez que cayó el imperio romano, el deporte de la lucha libre profesional estaba entrando en un largo periodo de silencio en el oeste¹⁴ (Beekman, 2006, pág. 4).

No es sino hasta el renacimiento en que la lucha libre empieza a aparecer nuevamente pero ya no con tanta importancia y organización como antes. Se organizaban concursos de lucha a nivel local en mercados y ferias y las reglas variaban depende del lugar. Aunque el deporte ya no era profesional, en el sentido en que ya no existían escuela organizadas ni competiciones respetables, contaba con el visto bueno de las autoridades por servir como preparación para la guerra. De todas las diversas formas que surgieron en esta época, el estilo de *catch-as-catch-can* (de donde deriva la palabra *cachascán* con la cual se haría conocido este deporte en nuestro país y otros de Latinoamérica) de Lancashire influiría en lo que hoy conocemos como lucha libre. Para el siglo XVIII ya en Europa la lucha libre vuelve a tomar consistencia como un deporte formal consiguiendo también expandirse a Estados Unidos.

¹⁴ “The rise of “Roman” games and the subsequent fall of Rome ended the first era of professional wrestling in Europe. Although local forms of the sport in Asia and the pacific, which quickly developed professional forms, were established at the same time that the Roman Empire crumbled, the sport of professional wrestling was entering a long period of silence in the west”

Es precisamente en su llegada a este continente cuando la lucha libre empieza a tomar la forma que hoy mantiene la versión Americana de la lucha profesional, una forma que, mientras que aún está conectada a los orígenes de la lucha del mundo antiguo, emergió en los carnavales y ferias del siglo diecinueve y se desarrolló de la mano con la televisión desde mediados del siglo veinte hasta el presente¹⁵ (Mazer, 1998, pág. 3). Esta forma fue construyéndose gracias a la gran mezcla de culturas que empezaron a cohabitar el territorio estadounidense.

Los escoceses, cónicos y; sobre todo, los irlandeses aportaron sus propios estilos a la lucha libre. El *collar-and-elbow* irlandés proponía una mezcla entre lucha al ras del piso y de pie que daba mayores posibilidades a ganar no solo usando la fuerza sino la destreza o astucia por lo que era visto como más inclusivo que el estilo que se desarrollaba en paralelo en Francia que fue llamado “Greco Romano”.

Como se puede deducir, hasta este momento la lucha, a pesar de haber pasado de respetable competición en el periodo clásico a deporte informal o popular en Europa, hasta este momento era considerada aún como un deporte serio y no quedaba duda de su legitimidad. Aun así, el deporte ya gozaba de gran fama como un deporte observable

En la cúspide del renacimiento, la lucha libre se convirtió en una actividad más organizada y era probablemente el deporte más popular para mirar en el norte de Europa. No solamente las peleas especiales entre campeones locales eran organizadas como entretenimiento para los nobles, pero los encuentros entre reconocidos

¹⁵ “The American version of professional wrestling, a form that, while still connected to the origins of wrestling in the ancient world, emerged in carnivals and fairgrounds of the nineteenth century and developed along with television from the middle of the twentieth century to the present day”

competidores se volvieron actividades frecuentes en las tabernas, apelando a las clases bajas¹⁶ (Beekman, 2006, pág. 4)

La versatilidad que permitían los diversos estilos de lucha al implementar cada uno distintas reglas también permitían que todos pudieran ser potenciales luchadores sin importar tanto la talla o peso (como en el box, por ejemplo) lo que a su vez generaba que la lucha libre pudiera expandirse con mayor facilidad y que no se volviera repetitiva al ver las mismas reglas o a las mismas personas practicarla. En estas épocas no existía aún el ring y al no haber más requerimientos que dos cuerpos la hacía un deporte fácil de practicar. A su vez también la lucha gozaba de un carácter “rebelde” pues, sobre todo a partir de fines del siglo XVIII, empieza a adquirir fama de ser una práctica muy violenta o poco caballerosa que, aunque es mal vista por las personas mayores o serias, resulta sumamente atractiva para los jóvenes de clase trabajadora.

Estos factores ya convertían al deporte en un candidato ideal atractivo para observar. Podía practicarse fácilmente, tenía un atractivo “peligroso” y uno podía identificarse con los tamaños o contexturas de los luchadores que ya no necesariamente eran atletas preparados como en la antigua Grecia. Inconscientemente tal vez la lucha libre ya intentaba encontrar aspectos que marcaran diferencia con otros deportes. Sin embargo, su verdadera evolución hacia lo performativo o teatral no llegaría sino hasta el siglo XIX.

1.2 Kayfabe: estableciendo la convención

A pesar de que la lucha libre se adaptó con cierto éxito como competición en Estado Unidos, a finales del siglo XIX su popularidad empezó a caer. Muchos luchadores, para

¹⁶ “On the cusp of the Renaissance, wrestling became a more organized activity and was probably the most popular spectator sport in northern Europe. Not only were special matches between local champions organized as entertainment for the nobility, but meetings between well-regarded competitors became frequently held activities in taverns catering to the lower classes”

poder seguir ganándose la vida, tuvieron que viajar entre ciudades para poder conseguir más peleas de exhibición y conseguir trabajo; sobre todo, en los carnavales o ferias.

En esta época casi todos los espectáculos de carnaval contenían un número atlético en el cual un “hombre fuerte” (*strongman*) que solía ser boxeador o luchador reataba a los miembros de la audiencia a vencerlo aguantar un tiempo determinado luchando con él. Eventualmente, los dueños de estos espectáculos empezaron a contratar más de un luchador para estos números

Para generar interés en las peleas, los operadores de carnavales frecuentemente empleaban dos personas para trabajar juntos. El hombre “de adentro”, el campeón del carnaval recibía a todos los participantes; el hombre “de afuera”, o “*stick*”, aparentaba ser un miembro normal de la audiencia. El “*stick*” se ofrecía a aceptar el desafío del campeón y ambos se enfrentaban en una ardua pelea en la que el hombre de afuera o salía victorioso o aguantaba el tiempo límite, haciendo que el campeón pareciera débil y vencible¹⁷ (Beekman, 2006, pág. 40).

Para lograr que este truco funcione, los luchadores tenían que ponerse de acuerdo en cómo se desarrollaría la pelea para que esta pueda desarrollarse sin ningún inconveniente pues muchas veces los combates reales de lucha libre terminaban con lesiones graves e incluso muertes. Todo este pacto se desarrollaba en estricto secreto e incluso, como se describe en el libro de Beekman y confirman la gran mayoría de luchadores profesionales, es aquí cuando se acuña el famoso término “*Kayfabe*”

¹⁷ “To generate interest in the matches, carnival operators often employed two wrestlers to work together. The “inside” man, the carnival champion, met all comers; the “outside” man, or “stick”, pretended to be a normal audience member. The stick would volunteer to accept the at show champion’s challenge, and the two engaged in a spirited bout in which the outside man either emerged victorious or lasted the time limit, making the at show wrestler to look weak and beatable”

Kayfabe es una expresión de *pig latin*¹⁸ que traducida vendría a significar “falso”. Este término ha estado siempre asociado a la lucha libre profesional para referirse a todos los aspectos predeterminados y secretos de este espectáculo. El *kayfabe* ha sido fundamental en el desarrollo de la lucha libre y fue altamente resguardado al menos hasta el año de 1980 en el que Vince McMahon, dueño de la entonces llamada *World Wrestling Federation* o WWF (Conocida ahora como WWE), la empresa de lucha más popular a nivel mundial, para librarse de pagar los impuestos estatales relacionados con actividades deportivas de contacto declaró públicamente que la lucha libre era “una actividad en la cual los participantes luchaban mano a mano con el propósito de brindar entretenimiento a los espectadores en vez de involucrarse en una competición atlética” y, posteriormente en diciembre de 1997, el mismo McMahon declararía a la lucha libre como un “deporte de entretenimiento”.

Es justo decir que otros factores como el acceso fácil a la información producido por el auge del internet también contribuyeron a que el *kayfabe* no pueda ser mantenido. En los años ochenta era difícil saber que acontecía con la vida de los luchadores más allá de sus presentaciones públicas, pero ya con el acceso a medios digitales los fanáticos tuvieron cada vez mayor acceso a ver cómo eran los luchadores fuera de sus personajes e incluso se podían filtrar rumores en línea sobre los resultados de las peleas, lesiones e historias que se preparaban para siguientes eventos.

Cuando el *kayfabe* se hizo público se pensó que podía marcar el fin de la lucha libre como deporte al perder su legitimidad. Y aunque en algunos casos esto sí se convirtió en un argumento para deslegitimizar a la lucha libre para muchos otros fanáticos esto se ha convertido en una herramienta que los empodera.

¹⁸ Término utilizado para referirse a un inglés deformado a propósito que solía usarse en las comunidades de carnavales itinerantes, circos, etc. Se dice que la expresión original pudo haber sido “ake fay be”.

El hecho que los finales de la mayoría de los combates de lucha libre profesional sean arreglados es lo que los jala a las arenas y a sus televisores una y otra vez. Los fans de la lucha libre están siempre en el proceso de volverse “informantes”. Están conscientes acerca de ir a ver lo que ven y de saber lo que saben, que siempre es más de lo que vieron o sabían en el pasado. Ellos no es que suspendan su incredulidad, sino que la sostienen mientras buscan momentos en los cuales creer. Buscan ver lo falso y ver a través de lo falso a lo real¹⁹ (Mazer, 1998, pág. 6)

Incluso, apelando al conocimiento público del *kayfabe*, hoy en día la lucha libre puede tomarse libertades de lograr cosas que, como mencioné al comienzo de este capítulo, no podrían hacerse de otro modo; como por ejemplo las grandes movidas acrobáticas de alto riesgo que requieren coordinación y cuidado entre los dos oponentes, hecho que es resaltante al momento de verlos, la existencia de pelea “extremas” en las cuales se usan armas como mesas, sillas, escaleras, alambre de púas y otros objetos contundentes (en las cuales la coordinación es necesaria para que no existan fatalidades) o la creación de personajes que posean características sobrenaturales, exageradas y no realistas.

El *kayfabe* termina siendo un acuerdo tácito entre espectadores e intérpretes que se juega de acuerdo con las intenciones de los promotores de cada *show*. Podríamos hacer una analogía con lo que en teatro conocemos como suspensión de la incredulidad: los espectadores del teatro saben que están asistiendo a una obra de ficción, pero igual aceptan creer lo que está siendo representado, identificarse, emocionarse, dejarse cautivar o impactar por lo que ven. Incluso si la representación no es realista, dejan de lado los conocimientos que tienen sobre el cómo opera lo que están viendo y, más bien, hay una voluntad de

¹⁹ “The fact that finishes of most professional wrestling matches are fixed is part of what pulls them to the arenas and their televisions again and again. Professional wrestling fans are always in a process of becoming insiders. They are self-conscious about coming to see what they see and to know what they know, which is always more than they saw or knew in the past. They don’t so much suspend disbelief as they sustain it while looking form moments in which to believe. They look to see the fake and to see through the fake to the real”

descubrir o dejarse sorprender por lo que verán. De igual forma en la lucha libre hoy en día la gran mayoría de personas que asisten saben al menos de forma superficial cómo funcionan las peleas, pero igual logran involucrarse emocional y físicamente con ellas por lo cual ya no existe una necesidad imperante de mantener los sucesos completamente realistas sobre el cuadrilátero.

1.3 La lucha libre en el Perú

Hasta ahora he mencionado, de forma breve, los orígenes de la lucha libre a nivel mundial. Es importante resaltar que, habiendo tenido su origen moderno en Estados Unidos, al expandirse el deporte a nivel mundial este se fue modificando y adaptando de formas distintas en los lugares en los que tuvo mayor éxito como por ejemplo, México en donde se popularizó el uso de la máscara y un estilo de lucha más ágil y aéreo o en Japón donde la competición atlética siempre estuvo por encima de los personajes vistosos y se acuñó el término *puroresu* ²⁰, un estilo de golpes fuertes.

De igual forma la lucha libre también llegó al Perú a comienzos del siglo XX. Aunque lamentablemente existen muy pocos registros escritos sobre este tema, podemos encontrar artículos periodísticos de El Comercio que hablan de funciones de *cachascán*

Anoche se celebró en el teatro Excelsior la pelea de cachascán, deporte nuevo en Lima, entre el campeón español Andrés Balsa y el norteamericano Albert Reid, a cinco rounds. La musculatura y talla de Balsa eran muy superiores a las de su adversario, al cual derrotó en el segundo asalto cogiéndolo por la cintura y dándole vueltas hasta dejarlo atontado y vencido en tierra. Lo corto del espectáculo, apenas

²⁰ Palabra que deriva de la pronunciación en japones de “profesional wrestling”.

media hora, molestó al público que protestó ruidosamente. Hubo un conato de escándalo que por suerte no llegó a mayores. (M., 2017)

Sobre los combates realizados en esta época no existe mayor detalle que nos permita saber cómo se desarrollaba la lucha libre si era aún en su estilo más sobrio con competición real o si ya llegaba con los elementos teatrales que en paralelo iban cobrando fuerza en Estados Unidos.

A partir de la década del cincuenta, se produce en el país el apogeo del “catch”. El productor Max Aguirre se encargó de producir las veladas en distintos recintos de la ciudad como El coliseo Amauta o el desaparecido Luna Park. Los primeros luchadores peruanos empezaron a volverse populares. El Vikingo, Robin Hood, Huracán Sanchez, Super Demon, Sandokán y El Chiclayano son algunos de los nombres que participaban de las grandes carteleras. El catch peruano de estos tiempos estaba más influenciado por el estilo de lucha mexicano (por ejemplo, el atuendo y máscara de Super Demon era una evidente copia del legendario Blue Demon) pero se caracterizaba por tener un estilo más fuerte de golpes y no tan de llaveos. Es importante notar que aquí sí es posible observar que ya muchos factores teatrales influían en los luchadores

Para cada espectáculo era indispensable una clave: “agitar al público”; es decir, ganarse la simpatía o antipatía de los fanáticos. Después de ser aceptado por Max Aguirre, Luis Ángel Salazar tenía que elegir el sobrenombre del personaje que iba a encarnar como duelista. Por su contextura, se llamó ‘Oso’ pero no transmitía el impacto necesario a los espectadores y ‘el jefe’ lo suspendió por un mes. En ese momento, Salazar decidió pensar detenidamente en otro personaje y leyendo un libro lo encontró. “Con mi vestimenta, mi contextura gruesa y mi cabello largo, me miraron de pies a cabeza y preguntaron por mi nombre de lucha. Les dije que me

llamaba 'Sandokan' Inmediatamente me anunciaron que pelearía”, explicó este veterano luchador que siempre estaba listo y esperando su turno en los camerinos. Es así que la vestimenta y el físico del luchador también resaltaron en el negocio.

(Valqui, 2018)

Esto nos demuestra que al menos la noción de personaje estaba presente, así como también la del trabajo de técnico o rudo (al hacer mención sobre ganarse la simpatía o antipatía del público). El mayor éxito de esta época dorada del catch peruano fue en el año setenta en que por Panamericana televisión se transmitiera el programa “Los colosos del Catch” que haría masiva la lucha libre a nivel nacional; sin embargo, el apogeo del catch sería efímero pues en 1972, a pesar de su gran popularidad, sería retirado del aire

Hugo Muñoz de Baratta "Moncherí" fue humillado por El Vikingo en un encuentro de catchascán donde asistieron reinas de belleza y estrellas del canal 5. El luchador jaló las mechas del cómico y éste se lanzó furioso contra él. La escaramuza fue grabada y dio pie a Alberto Terry para idear un duelo entre el ídolo de "El Tornillo" y el as del catchascán. Con un Amauta a tope, la transmisión por diferido en diciembre de 1972 fue uno de los programas más sintonizados del canal 5. Unas semanas más tarde, le tocó sufrir la paliza a Melcochita. El movimiento culturista de la prensa de izquierda luchó por censurarlo, y así, el canal 5 tuvo que suspender "Los colosos del catch" en 1973 por presión del gobierno militar. (Vivas, 2001)

Lo anterior es solo una de muchas teorías de las que se habla que llevaron a la cancelación del programa. Otros comentarios que no pueden ser verificados culpan a la inclusión de cómicos en las carteleras que, a pesar de tener éxito en un principio, eventualmente devaluaron el espectáculo y lo hicieron parecer falso.

Lo cierto es que tras la desaparición del programa televisivo y la muerte del productor y programador Max Aguirre, el *cachascán* fue poco a poco desvaneciéndose y ya para fines de los años ochenta era casi inexistente su presencia en nuestro país.

Luego de esto existieron esporádicos intentos por revivir el deporte en el país. Algunos *shows* aislados, escuelas de ex cachascanistas funcionando sin las condiciones adecuadas, etc. No es sino hasta el año 2007 en que con la fundación de la empresa peruana *Leader Wrestling Association* (LWA) se empieza a retomar de manera formal la actividad en el país.

Hoy en día Perú tiene diversas empresas promotoras activas LWA y GLL son las de mayor antigüedad y las que ofrecen además de shows academias de formación que han entrenado a la gran mayoría de luchadores activos en el país, además de ellos Gladiadores (fundada en el 2019) es un show que junta talento de las empresas anteriores e independientes para realizar shows mensuales con un formato orientado más a un público adulto (mientras las dos primeras apuntan más al público familiar) aparte de estas tres está la inactiva IMPERIO lucha libre que apostó por hacer shows con mucha inversión y talento extranjero pero que repentinamente dejó de hacer eventos (aunque como mencioné en la introducción a fines del 2018 estaban intentando conseguir que transmitan sus programas en señal abierta de televisión) y algunas otras empresas promotoras que son bastante más inconstantes y que hasta ahora no se formalizan como opciones serias para seguir.

A lo largo de estos años han venido a luchar al país muchos luchadores de renombre mundial y los luchadores peruanos están teniendo mayor exposición pudiendo también viajar al extranjero a luchar y perfeccionar sus habilidades; incluso a comienzos de este año tres luchadores nacionales (Reptil, Mansilla y Axl) tuvieron la oportunidad de viajar a Chile para participar en un *try-out* latinoamericano organizado por la empresa WWE que busca reclutar

nuevos luchadores de alrededor del mundo. Por fin, después de mucho tiempo, se vuelve a hablar de una escena de lucha nacional.



Imagen 5: El Virrey (al centro) posando con un fanático y el resto de "This is Lucha" una de las agrupaciones de luchadores más famosa de la actualidad, antes del evento Conquista 2018. Juan Pablo Azabache (2018)



Capítulo 2. La dramaturgia de la lucha libre: Construcción de un evento

Antes de entrar de lleno al proceso de cómo se construye desde una dramaturgia intuitiva una cartelera de lucha libre, debo también hacer una reflexión sobre el cómo se entienden las narrativas de este espectáculo.

Aparte de las grandes narrativas como las que se dan en el marco de las historias o eventos promovidos por empresas, - como en la que voy a centrar mi análisis – cada luchador cuenta su propia historia que no solo se ve afectada por los sucesos del ring, su significado está construido en la performance pública como tal, pero también es creada y comunicada en la vida cotidiana de los luchadores²¹ (Levi, 2008, pág. 18) esto quiere decir que los luchadores no desaparecen entre cada pelea que tienen sino que son personajes vivos y autónomos cuyas historias pueden seguirse vía redes sociales (propias o de las pocas páginas especializadas), publicaciones, programas o revistas que la autora menciona al referirse al caso mexicano pero que en nuestro contexto no existen, y aspectos de sus historias como rivalidades pasadas, traiciones, amigos, victorias, derrotas y demás deben ser tomadas en cuenta también junto a las que crean las empresas promotoras

Hay también distintos tipos de eventos de lucha libre. Normalmente los eventos de una misma empresa promotora suelen ser de naturaleza episódica, todos los eventos tienen una suerte de continuidad la cual se ve reflejada en pequeñas historias que involucran a dos o más luchadores (conocidas como rivalidades o “feudos”²²) pero a su vez existen como entes separados que pueden ser entendidos completamente por su cuenta. Un ejemplo de eso es que algunas empresas a nivel mundial hoy en día se enfocan a veces más que en historias es

²¹ “It’s meaning is constructed in the public performance as such, but it is also created and communicated in the daily lives of wrestlers”

²² Mala traducción de la palabra en inglés “feud” (disputa) que se usa coloquialmente en los círculos de lucha libre hispano hablante.

armar *supercards* o super carteleras en donde lo que más importa es tratar de agendar las mejores peleas posibles al contratar a los mejores luchadores que se puedan.

El caso del evento Conquista 2018, como mencioné al inicio de este trabajo, es particular pues, aunque encaja en la definición de episódico es también parte de una gran unidad de historia pues todo lo que sucederá en este evento viene por consecuencia de todo lo que pasó en el evento anterior de GLL: Independencia 2018. Incluso se puede apreciar ya que en los nombres de estos eventos existe un sentido de relación pues son palabras opuestas. Esto ya es una novedad ya que los nombres de los eventos no necesariamente tienen relación entre sí como podemos observar los nombres que ha usado esta empresa en el pasado: Fuego Cruzado, Hora Cero, D' Rompe y Lucha, Crisis Total, Yawar Lucha, etc.

Sucede que estos dos eventos (y probablemente algunos más a futuro en esta empresa) corresponden a una historia, también muy utilizada a nivel mundial en la lucha libre, que responde al nombre de: invasión.

En esta, un grupo de luchadores ajenos a la empresa decide invadirla y tratar de tomar control sobre ella. En este caso particular, el luchador conocido como “El Virrey” Rafael De Salamanca – quien interpreta a un aristócrata moderno que desprecia lo peruano y lo popular – junto a los luchadores Reptil, Mansilla, el colombiano Jhoan Stambuk y su manager Mingo conforman la facción *This is Lucha* que debutó en el evento de Independencia destronando de forma desleal al excampeón llamado Slayer quien había estado invicto desde hace más de tres años. Esto sucedió en el evento de “Independencia 2018” cuyos hechos describí en la introducción.

Como vemos este evento marcó un gran acontecimiento ante los ojos de un fanático de lucha pues involucra a un luchador que se identifica como ajeno a la empresa y obviamente rudo (el antagonista de la historia) que consiguió, con trampa al ser ayudado por

sus amigos de *This is Lucha*, robarse el campeonato máximo de GLL. Y no solo eso, sino que convenció al luchador Reptil (que se formó e inicio su carrera en GLL) de traicionar a sus amigos y unirse a los invasores atacando así al campeón y a los otros luchadores identificados con la empresa como Rey Pantera y Astaroth.

Este evento podría, según la estructura que propone Lavandier, ser el comienzo del primer acto de esta historia y contener también el incidente desencadenante de la gran historia de invasión, que es la que se empieza a contar dentro de las narrativas de estos eventos de lucha libre. “Es el acontecimiento que rompe la rutina del futuro protagonista y le obliga a determinar un objetivo. Lógicamente se sitúa al principio de la historia, en el acto primero.” (Lavandier, 2003, pág. 109) En este caso, Slayer, al sufrir la pérdida de forma ilegal de su campeonato, después de años de estar invicto; debe romper su rutina para no solamente recuperar el cinturón, sino que también defender a su empresa de quienes planean tomar el control del ella.

Todo lo acontecido que acabo de relatar, perteneciente al evento Independencia 2018, vendría a ser de cierta forma el primer acto de esta historia. Pudimos ver a los personajes en su rutina cotidiana (dentro del universo de la lucha libre) y tuvimos un incidente desencadenante que marcará la pauta de lo que venga. Ya incluso se empiezan a dibujar los perfiles de un protagonista y antagonista principales (Slayer y el Virrey respectivamente) y también de muchos personajes secundarios que estarán muy presentes en la historia como el resto de *This is Lucha* y algunos luchadores de Generación Lucha Libre como Rey Pantera o Astaroth.

Estos hechos crean lo que Lavandier denomina “El gancho” “un nudo dramático conflictivo situado al final de una obra y que va destinado a suscitar el deseo de conocer lo que viene a continuación. Es, por lo tanto, un conflicto no resuelto” (Lavandier, 2003, pág.

116) herramienta que se presta a la perfección para generar la continuidad de la historia de invasión que se está contando. Este recurso no es usado en todos los eventos de lucha (algunos si cuentan con un final completo) pero tampoco es raro verlo; sin embargo, lo que hace que el del evento Independencia 2018 sea resaltante es la cantidad de luchadores que involucra lo que hace que, definitivamente, la construcción del evento “Conquista 2018” (nombrado así por lo sucedido en la historia haciendo alusión a la conquista de El Virrey) deba tomar en cuenta este gancho en su construcción.

Considero pertinente además hablar de dramaturgia pues, según Alonso Alegría, tomando como base la estructura aristotélica, hay seis elementos de una composición dramática u obra de teatro los cuales podremos encontrar en esta clase de espectáculo; estos son: argumento, personaje, pensamiento, dicción, melodía y espectáculo (1987). Según lo observado en el evento Conquista 2018, dentro de la lucha libre profesional se cumplen de forma clara como se verá más adelante el argumento, los personajes, el pensamiento, entendido como voluntad, pero sin los procesos racionales/mentales a los que el autor hace referencia, la melodía entendida como el flujo de tensiones emocionales (que se dan dentro de la lucha) y el espectáculo o los elementos percibibles que componen la representación. Dentro de estos elementos señalados por Alegría, la dicción sería la única que no están tan presente dentro del espectáculo de lucha por el motivo de que la palabra no tiene un rol predominante en esta clase de espectáculo; sin embargo, el autor hace referencia que la dicción es el vehículo con el cual se pueden percibir el argumento, el personaje, su pensamiento y en parte la melodía de la composición, por lo cual podría tomarse que, en el caso de la lucha libre, la dicción puede ser reemplazada por la gestualidad física pues es mediante la gestualidad tanto del rostro como del cuerpo de los luchadores que estos muestran los aspectos de sus personajes, de lo que les sucede mientras luchan, de sus acciones, etc.

2.1 El conflicto: Técnicos versus rudos

Como ya se ha mencionado a lo largo de esta investigación, muchas de las ideas sobre las cuales se crean historias y se organizan carteleras en el mundo de la lucha libre giran alrededor de un conflicto básico, el cual Conquista también emplea: el bien contra el mal.

Los luchadores entonces deben definirse como buenos o malos o, en el argot de la lucha libre como técnicos o *babyfaces* y rudos o *heels*, siendo las primeras definiciones las provenientes de México y las segundas sus equivalencias en inglés. Vale la pena mencionar que estos términos, aunque se usan para denominar lo mismo, apelan a aspectos distintos. *Babyface* hace referencia al look atractivo de los buenos y *heel* es una palabra de uso informal antigua del inglés que hace referencia a una persona que trata mal a los demás o que es injusta. Mientras en el mundo mexicano la palabra técnico hace referencia a las habilidades atléticas del luchador pues estos son entendidos como los que dominan la técnica y realizan las movidas espectaculares, por su parte, los rudos son los que luchan usando movidas justamente “rudas” fuertes, poco vistosas y hasta ilegales, pero no necesariamente denota que sean malos lo que da espacio a una ambigüedad en la representación del personaje.

Aunque no hay una fecha exacta de cuándo se empezó a favorecer esta idea de un combate entre dos bandos morales hay autores como Beekman que lo colocan alrededor de los 1910 y resalta la importancia que cobró este sistema pues para la lucha libre, un deporte que no tiene equipos locales o una “temporada” establecida, el desarrollo de personas es un aspecto esencial para atraer a los fans a las peleas, en las cuales ellos no tenían ningún interés personal²³ (Beekman, 2006, pág. 64), la creación de personajes fácilmente identificables en un bando u otro le daba un aspecto extra de interés incluso a los combates que no eran

²³ “For wrestling, a sport lacking home teams or an established “season”, the development of personas was an essential aspect for drawing fans to matches in which they had no vested, personal interest”

estelares. Las personas pueden así identificarse con un luchador u odiar a otro por algún motivo y entonces eso hará que ellos se mantengan interesados en las peleas que los involucran.

Más allá del aspecto técnico de la performance, uno de los más importantes signos de identificación moral es la interacción entre el luchador y el público. La audiencia debería identificarse con el técnico, y el técnico debería identificarse con la audiencia, por lo que el trabajo del técnico es capturar sus simpatías. Incluso si es provocado, un técnico no puede, no debe responder al público con hostilidad. Los rudos, al contrario, lo hacen. Su trabajo es molestar al público y provocar su hostilidad: le dirán a los que gritan que se callen, intercambiarán insultos con mujeres mayores al lado del ring y mostrarán agresión física hacia el público²⁴ (Levi, 2008, pág. 87).

Los roles del bien y el mal sirven para atraer al público generar una inmersión dentro de cada combate. Convierte a la lucha libre además en un espectáculo donde se espera que el espectador interactúe con los ejecutantes. Se podría decir también que generan cierta identificación mimética en la que el espectador se identifica con las características, historia o ideales de un luchador al cual reconoce como cercano. Esto permite que el espectador se involucre a un nivel emotivo con lo que sucede en el ring.

En el caso del evento Conquista y de la historia de invasión el rol de los rudos lo viene a ocupar inmediatamente los integrantes de la facción *This is Lucha*: El Virrey, Mansilla, Jhoan Stambuk, Reptil y su mánager Mingo. Por otro lado, en la facción GLL están los técnicos que ya llevan buen tiempo siéndolo como Slayer que representa al ideal de

²⁴ “Beyond the technical aspects of performance, one of the most important signs of moral identification is the interaction between the wrestler and the public. The audience should identify with the técnico, and the técnico should identify with the audience, thus the técnico’s job is to engage their sympathies. Even if provoked, a técnico cannot, must not respond to the audience with hostility. Rudos, on the contrary, do. Their job is to anger the audience and to provoke their hostility: they tell hecklers to shut up, they exchange insults with old women at ringside, and they display physical aggression toward the audience”

luchador fuerte y justiciero, Rey Pantera que es casi un calco de la figura del super héroe de MARVEL *Black Panther*, Alex Godfrey el chico *skater* buena onda y a ellos se suman luchadores que antes de esta historia se desempeñaban como rudos pero que, al servicio de esta gran trama, han virado a técnicos; entre ellos están Alexa Jade, la mujer dominante y solitaria, LJ Night el bachatero galán, Astaroth un luchador gótico con pintura en la cara como una calavera y La Cobra un luchador veterano que suele ser sumamente violento en sus combates.

Los luchadores y sus personajes deben ser capaces de funcionar tanto de técnicos como de rudos pues no es raro que se vean obligados a cambiar de alineamiento varias veces en el transcurso de su carrera. Este es un cambio que con la modernidad se hace cada vez más frecuente ya que antes los roles (para mantenerlos más creíbles) eran casi permanentes. Hoy en día el combate moral sigue en pie, pero ya no es tan radical como antes en que eran dos extremos. Ahora hay grados, personajes rudos que pueden ser técnicos, luchadores de buena apariencia y gran técnica que pueden ser los más perversos a la hora de luchar y otras combinaciones.

2.2 Organización y creación de una cartelera

El proceso de iniciar una nueva cartelera es complejo y depende de la frecuencia con la que se realicen los eventos – que en este caso es de aproximadamente dos meses – pues en base a ese, y otros factores, los *bookers*²⁵ deben tomar decisiones sobre cómo continuar la historia (o historias) que se está desarrollando.

En el caso observado, el equipo creativo a cargo está compuesto aproximadamente de siete personas (aunque no siempre estén presentes todas) que representan tanto a GLL como a

²⁵ Nombre con el que se conoce a los programadores de carteleras o historias en la lucha libre, tomado literalmente de la palabra en inglés.

la facción *This is Lucha* (TIL) que se han reunido dos veces en el periodo de tiempo entre Independencia y Conquista. En estas reuniones se consideran diversas opciones de combates que podrían estar en el siguiente evento que responden a diversos factores.

Lo primordial es darles continuidad a las historias y al conflicto entre buenos y malos pues es gracias a estos que la lucha libre puede generar una narrativa que sirva para mantener el interés de los aficionados. Al cierre del evento “Independencia 2018” aparte de la historia de invasión que involucra los dos campeonatos de la empresa (campeonato máximo y título televisivo peruano) y aproximadamente nueve luchadores, seguía su curso una rivalidad personal entre los luchadores Electro y Johnny Tornado que, desafortunadamente, quedó truncada al sufrir el primero una lesión en el pie que lo mantendrá alejado del cuadrilátero.

Estos factores imprevistos son el segundo factor importante para tomar en cuenta en la creación de una cartelera pues la lucha libre es un espectáculo que se basa en los cuerpos de sus intérpretes, pero a su vez los expone a situaciones de riesgo constantemente. Considerando que la lesión de este luchador lo alejará del ring por al menos un par de meses, se decide que es mejor dejar esa historia en pausa lo que también servirá para centrar la atención en la historia principal.

Para Conquista entonces la empresa promotora debe promover la única gran historia que tiene. El evento previo (Independencia) dejó un gancho cuando El Virrey ganó de forma controversial el título y otro más al presentar el debut del luchador Mansilla en GLL y la traición del hasta entonces favorito del público, Reptil. Los fanáticos esperan encontrar en este siguiente evento explicaciones sobre el hecho y a la vez una progresión en la historia y el enfrentamiento entre estos personajes. Como se puede apreciar, el concebir una cartelera de lucha libre, el definir qué luchadores se enfrentarán en cada combate, son hechos que giran y responden al conflicto de turno. Por ello, considero que no solo es posible, sino que también

es apropiado hablar de una dramaturgia al referirse a la elaboración de una cartelera pues, como propone Lavandier, el conflicto es el elemento básico de la dramaturgia (2003); y en este caso, podemos observar cómo los elementos de esta se organizan tomando como prioridad esta noción.

A diferencia de otras carteleras como las de box o artes marciales mixtas, en que normalmente se suele emparejar usando criterios cuantificables (como número de victorias) o de popularidad o de los emparejamientos en otros deportes como el fútbol en el que las llaves de los torneos suelen decidirse por sorteo, en la lucha todas las peleas deben responder al conflicto de la historia que cuentan. En ocasiones el enfrentamiento es obvio: en Conquista por ejemplo se pacta una pelea en equipos entre Reptil y Mansilla (dos miembros de TIL) versus Rey Pantera y Alexa Jade, dos de las caras más reconocibles de GLL, esta pelea es un enfrentamiento tangible entre las dos fuerzas en conflicto en la historia. Por otro lado, hay peleas en las que el conflicto no es evidente pero que sirven para desarrollarlo de otra manera. En el caso del evento analizado la pelea estelar será entre dos luchadores de GLL: Astaroth y LJ Night. Estos luchadores, a pesar de haber tenido enfrentamientos antes por el título televisivo peruano, no tienen una rivalidad prominente y, aparte, ambos representan al mismo grupo; sin embargo, esta pelea está pactada de esta forma para poder desarrollar una situación post combate que en el siguiente capítulo detallaré.

En un tercer lugar de importancia para la lucha libre queda el criterio de habilidad de los luchadores. Aunque ya se mencionó que lo primordial es la progresión de un conflicto, también es cierto que se busca generar los combates más atractivos posibles enfrentando luchadores de grandes habilidades atléticas o de estilos de lucha complementarios que puedan generar un resultado espectacular que entretenga al público; hay luchadores que por su talla y peso son capaces de realizar maniobras de fuerza bruta impactantes para el público, pero por un tema de resistencia cardiovascular no pueden ser expuestos en combates muy largos

(pasando los quince minutos aproximadamente) pues se corre el riesgo de que se les note cansados a mitad de la pelea. Las características de cada luchador deben ser tomadas en cuenta para la organización de los combates.



Imagen 6: Astaroth (de cara pintada) el luchador gótico enfrentándose a L.J. Night, el bachatero. Juan Pablo Azabache (2018)

Otro punto que suele tomarse en cuenta, aunque hoy en día no es necesariamente fundamental, es la disposición del personaje del luchador. Hay luchadores técnicos y hay luchadores rudos. Sobre qué significa realmente cada bando y cómo esto afecta o impulsa la interpretación de los personajes, hablaré en un capítulo posterior; sin embargo, es usual que desde el momento que se crea la cartelera se suela intentar que los enfrentamientos sean técnicos versus rudos.

Como se puede apreciar, a pesar de existir diversos criterios que se combinan para organizar los elementos disponibles y crear la estructura del espectáculo, la creación de una cartelera de lucha responde sobre todo a un interés narrativo, al conflicto base de la lucha

libre entre el bien y el mal, y a dar una continuidad a una o varias historias que la empresa organizadora esté contando pues este elemento es el diferencial de la lucha libre ante otras opciones de espectáculos o deportes que involucren combates. Los criterios físicos, atléticos, aunque no dejan de ser importantes pasan a un segundo plano y se antepone el argumento: “El argumento es el principal elemento de la obra de teatro. Dentro de una visión aristotélica de la obra de teatro, todos los otros elementos deben estar orientados a la cabal comprensión, por parte del público, del Argumento: contar la historia” (Alegria, 1987, pág. 9) lo cual entonces nos permite decir que la creación de la cartelera está ligada a una narración y, en este caso: una narración dramática, como explicaré en el próximo sub capítulo.

2.3 Estructura dramática del booking

El *booking* de Conquista 2018 queda finalizado. ¿Qué aporta cada pelea y/o segmento a la gran narrativa que se quiere contar? Iré segmento por segmento analizando la estructura dramática que contiene este evento de lucha libre como se detalla en su pauta y de paso detallaré el por qué se podría considerar este documento como la dramaturgia del evento.

La pauta oficial del evento es un documento en el cual se detalla todo lo que sucederá en el mismo; segmentos importantes, luchas (con sus respectivos finales y ganadores) y los tiempos que debería durar cada cosa están contemplados en ella. Es en realidad un esqueleto, un archivo más técnico y general que detallado o complejo en el que no se desarrollan las cosas y en donde solo se mencionan algunos puntos importantes. A este documento solo tienen acceso las personas involucradas en las reuniones del *booking*. A los otros luchadores se les da indicaciones con relación a su pelea o a algún segmento en el que tengan que intervenir hasta el mismo día del evento en el que se suele leer o explicar a todos los involucrados cómo se llevarán a cabo las acciones (existen casos especiales sin embargo en el que puede no avisarse de un detalle al equipo en general, para mantener el secreto o la

sorpresa). Este documento no está desarrollado a nivel específico con diálogos o didascalias que especifiquen lo que dicen y hacen los personajes como en algunos textos de dramaturgia clásica para dejar cierto margen de improvisación a los intérpretes (cosa que en otras empresas de lucha no suele pasar como en la *World Wrestling Entertainment*) y a simple lectura no transmite ninguna sensación de conflicto más allá de mencionar cada lucha y no brinda ningún significado por sí sola, sobre todo si el observador es alguien que no tiene conocimientos previos de cómo funciona la lucha. ¿Entonces por qué hablar de dramaturgia en la lucha libre?

Según Lavandier, la dramaturgia se define como un arte hecho para ser visto y/o oído y que, citando a Aristóteles, reproduce y representa una acción humana (2003). Por su parte, Joseph Danan, reflexionando sobre el sentido y competencias de la dramaturgia en la modernidad, la define también como “organización de la acción” (2012, pág. 14), incluyendo así tanto su origen como texto como su cualidad en “tránsito” hasta el momento de la representación. Estos aspectos se cumplen en el caso de la lucha pues el trabajo que se hace al pensar, crear y definir la cartelera de un evento está hecho en función a un receptor (público) y a las reacciones que esta pueda tener (o haya tenido en algún evento anterior). Del mismo modo se describen acciones en las pautas del evento: provocaciones, amenazas, diálogos y, sobre todo, combates. Podemos hablar, entonces, de una dramaturgia tácita que, a pesar de que no tiene el nivel de complejidad de lo que entenderíamos por un texto dramático convencional, existe y es creada siguiendo lineamientos específicos de organización de las acciones que los intérpretes de lucha libre podrán luego poner en escena para generar respuestas emotivas del público asistente.

Veamos de forma general la pauta de la cartelera del evento Conquista:

CONQUISTA 2018

4:30 - Meet & Greet con This is Lucha
(Solo compra por Joinnus)

4:55 - Ingreso de público

5:00 - Comienzo del pre show

Dark Match Actitud (3 a 5 min máximo)

Franco vs Farid

Árbitro: Leo

Agente: Reptil

Booker: -

5:15 - Comienzo del Show

Promo de apertura: This is Lucha (15 min aprox.)

Incluye llamado al roster de GLL, explicación de sus acciones, aclaración del ban de Slayer y sorteo para definir al rival del Virrey.

Por el campeonato Máximo de GLL (5 a 8 min aprox)

Singles Match

El Virrey (c) vs. Alex Godfrey

Árbitro: Nelson

Agente: Virrey

Booker: Fito

*Mientras El Virrey celebra en el ring suena la música de Zero. Shantall anuncia la siguiente pelea. Los luchadores interactúan brevemente cuando se cruzan.

Singles Match (8 a 10 min aprox)

Zero vs Lunatic J.

Árbitro: Bóset

Agente: Zero

Booker: Charlie

Singles Match (8 a 10 min aprox)

La Cobra vs **Jhoan Stambuk**

Árbitro: Anderson

Agente: La Cobra

Booker: Luca

*Reptil ingresa al ring para distraer a La Cobra y costarle la pelea. Post lucha, Reptil ataca a La Cobra

INTERMEDIO DE 15 MINUTOS

Tag Team Match (10 a 15 min aprox)

Alexa Jade y Rey Pantera vs **Reptil y Mansilla**

Árbitro: Bóset
 Agente: Mansilla
 Booker: Charlie

*Sorteo de una máscara de El Santo y un polo Dethrone.

MAIN EVENT: Por el campeonato televisivo peruano
 Singles Match (15 min máximo)
Astaroth (c) vs. L.J. Night
 Árbitro: Nelson
 Agente: Mansilla
 Booker: Charlie

*This is lucha observa la lucha desde ringside. La pelea acaba y los luchadores se dan la mano en señal de respeto. Stambuk entra al ring a atacarlos. Team GLL ingresa a intentar salvarlos pero son neutralizados por el resto de TIL. Entra García y hace pasar a Slayer. Slayer corriendo sube al ring y aplica una lanza al Virrey. Team GLL se inspira y consiguen sacar a TIL del ring y cierran el show celebrando. Palabras finales de Slayer levantando la moral de GLL.

El documento, como se puede observar, es sumamente técnico, indicando horas y actividades que no necesariamente tienen relación con la historia como el horario de ingreso al público, aunque, como más tarde explicaré en el subcapítulo dedicado a él, el público en este evento puede ser considerado como un actor más que ayude a la progresión de las historias.

Los ganadores de cada combate se señalan en negritas; cada pelea tiene un rango de tiempo aproximado que depende de su importancia en la historia, la habilidad de los luchadores y su posición en la cartelera. Aparte de eso se define a un agente y un *booker* por pelea. El *booker* es, como mencioné antes, un miembro del equipo creativo que se encargará de supervisar en cada pelea que la historia se respete y que los combates guarden una coherencia con los demás. El agente por su parte es normalmente un luchador con experiencia que se encarga de ayudar a los luchadores de cada combate a armarlos respetando las decisiones del *booker* y haciendo que estas se puedan visualizar en las acciones físicas de la lucha. Haciendo un paralelo con el teatro, estos roles podrían asemejarse, de cierto modo, al dramaturgo y director de escena respectivamente, siendo el agente la persona que le dará el

visto bueno a los movimientos que se pondrán en escena y el *booker* la persona que, después de un trabajo en conjunto, crea la narrativa de la historia tanto del evento como de cada lucha.

Hay ciertas situaciones que están relacionadas al tema de la construcción del evento de lucha libre como un gran show dentro de una misma narrativa que competen al agente y al *booker* como por ejemplo: asegurarse que no se repitan los mismos “spots”²⁶ en distintas luchas para asegurarse que los fanáticos vean variedad de movimientos durante todas las peleas y no cosas repetidas; de igual forma deben verificar que los finales de cada combate no sean repetitivos y en general son responsables de crear el efecto de progresión mientras transcurre el evento.

El orden de las luchas en la pauta tampoco es gratuito y responde al hecho de que cada parte esté subordinada a una gran acción como menciona Lawson: “Cada parte está relacionada con el conjunto por el principio de la unidad en función del clímax, pero cada parte tiene también vida propia y significación, y el proceso interno de crecimiento de la tensión que conduce a una crisis” (1976), siendo el clímax (latente, ya que este punto aún no se desarrolla) en este evento la resolución del enfrentamiento entre GLL y *This is Lucha* que, como se sugiere en la pauta, explotaría en la penúltima pelea que involucra dos equipos de cada bando.

Podría también de cierta forma delimitarse una división progresiva de tres actos en este evento, tomando las definiciones que Lavandier da al respecto. El primer acto que plantea la situación, los personajes, al protagonista y su objetivo. En este caso el primer segmento del evento (luego del denominado “*dark match*” que no suele considerarse como parte del *show* y sirve solo como oportunidad para mostrar las habilidades de luchadores

²⁶ En términos de lucha libre se refiere a “momentos” o ciertas “llaves” o combinaciones de las mismas. Por ejemplo un ataque con arma o una movida de alto riesgo son consideradas “spots”.

jóvenes ante el público) tiene una “promo”²⁷ donde This is Lucha se presentará. Este segmento servirá para conocerlos a ellos como catalizadores de la historia, como antagonistas y también lo usarán para refrescar la historia que comenzó en el evento anterior de la empresa (cosa que es útil pues no todos los fanáticos que asisten a este evento tienen conocimiento de lo que sucedió en el evento pasado, sobre todo tomando en cuenta que mientras el anterior se dio en el distrito de Independencia este es ahora en San Miguel causando que el local no sea accesible necesariamente para el mismo público).



Imagen 7: El comisionado de GLL, García (de sombrero) en el ring con los miembros de TIL en la promo inicial del evento. Juan Pablo Azabache (2018)

Otro punto importante es que ellos en esta promo presentarán (aunque sin presencia) al protagonista de la historia principal: Slayer. Quién en la narrativa es el único luchador lo suficientemente fuerte como para derrotarlos por lo que han decidido prohibirle el ingreso al evento y no lo han programado en ninguna lucha. Como actores secundarios en la gran

²⁷ Abreviación de “promotion” en inglés. Refiere a un segmento hablado en el que se promociona una historia y/o una lucha.

historia, pero protagonistas durante este evento, quedan el resto de luchadores pertenecientes a GLL que son convocados al inicio de esta promo, tomando el lugar de Slayer mientras este no está. Por otro lado, se crea una intriga cuando TIL presenta al ex comisionado de GLL, el señor García, como un aliado, generando malestar en la gente de la empresa. El objetivo de ambos bandos se establece. TIL quiere demostrar su supremacía mediante la “conquista” y GLL quiere recuperar el control de su show sacando a los invasores.

El segundo acto vendría a ser los combates que se desarrollan después de este primer segmento pues aquí veremos de qué forma se empieza a desarrollar en conflicto. Como diría Lavandier, se ven los intentos del protagonista por alcanzar su objetivo. En este caso, los luchadores de GLL intentando vencer a los de *This is Lucha*. Esto se desarrolla a través de los combates en los que se enfrentan ambos bandos. Durante este evento los luchadores de GLL perderán todos sus encuentros ante TIL siempre quedando cerca de ganar.

Para Lavandier el segundo acto concluye cuando el protagonista cumple su objetivo. En el caso de este evento, podríamos decir que, hasta la penúltima lucha entre ambos bandos, en la que los luchadores de GLL luchan por recuperar su empresa, estos han fallado en su acción. Aquí se podría marcar el final del segundo acto dando a entender que ya no hay posibilidad de que GLL gane en este evento. La pelea que sigue, la final (que como repetimos es entre dos luchadores del bando GLL: Astaroth y LJ Night) a pesar de tener la presencia de los luchadores de TIL que se sienten ya victoriosos en los exteriores del ring podría tomarse como un momento en el que el suspenso ya está muerto -pues no hay más combates que puedan inclinar la balanza a favor de GLL- y donde solo se espere ver la resolución o consecuencias de lo que ha sucedido. La división que presenta Lavandier afirma que es posible carecer de un tercer acto (poniendo ejemplos como *El rey Lear* de Shakespeare) ya que no es indispensable al ser solo una recolección de consecuencias del fin de la acción.

Sin embargo, tomando un extracto de lo que David Mamet describe como el partido de fútbol perfecto podríamos replantear o siquiera reconsiderar esa idea: “Esta jugada, que puede tener lugar o no, pero que percibimos porque debemos, porque está en nuestra naturaleza hacerlo, puede según el resultado perfeccionarnos, tal vez incluso mejorar el mundo, gracias a lo que hemos percibido” (Mamet, 1998, pág. 24). A partir de la cita, vemos que hay una importancia en el tercer acto, sobre todo para el espectador, que puede ser aprovechada por la lucha libre en su construcción de un espectáculo y de una narrativa episódica (como en el caso de este evento). En Conquista 2018, el tercer acto comienza al final del último combate.

Este último acto se daría después de la victoria de Astaroth cuando esté dándole la mano a su rival en señal de reconocimiento y ambos sean atacados por los miembros de TIL quienes así terminen de cimentar su “conquista”. Es en ese momento en el que se plantea que Slayer, el excampeón, el luchador peruano más imponente que fue prohibido de entrar al recinto por los invasores, ingresa alentado por García, quien revela que siempre estuvo del lado de GLL y procede a limpiar el ring sacando a todos sus oponentes y conectado su movida final “la embestida del toro” al Virrey y a Mansilla. Su llegada motiva al resto de luchadores de GLL quienes también deciden salir y ayudar a sacar a los miembros de TIL mientras celebran en el ring y dejan una victoria moral para el bando técnico. Este final también puede ser aprovechado para dejar otro gancho en la historia pues los espectadores quedarán a la espera de una respuesta o venganza de los rudos.

Ante este final se podría decir que entonces el evento Conquista no ofrece una resolución pues deja la historia en otro punto de conflicto, pero Lawson ofrece una respuesta a esto:

Todo conflicto contiene en sí mismo los gérmenes de su solución, la creación de un nuevo balance de fuerzas que conducirá, a su vez, a un futuro conflicto. El punto de máxima tensión es necesariamente el punto en el cual se crea el nuevo balance de fuerzas. Éste es el final del desarrollo de cualquier sistema dado de acontecimientos. El nuevo balance de fuerzas, y los subsiguientes nuevos problemas y conflictos, no están dentro del tema que el dramaturgo ha seleccionado. (1976, pág. 418)

En el caso de Conquista, los *bookers*, que en esta oportunidad fungen como dramaturgos del evento, han generado un conflicto (la conquista de GLL, el destierro de Slayer) que, al resolverse, genera un nuevo balance de fuerzas: equiparar las fuerzas de TIL y GLL. Este podría desarrollarse en otro evento, pero ya no es el conflicto primario pensado para el presente pues, como se menciona en el manual de composición dramática “Obra y acción dramática terminan simultáneamente: la obra no continúa más allá de la extinción de la acción dramática; cuando la obra termina antes de extinguirse la acción dramática la obra queda incompleta” (Alegría, 1987, pág. 15) y en el caso del evento, la acción que podría ser “Defender a GLL de la conquista” ya ha terminado.

2.3.1 Narrativas múltiples

El último punto tratado sobre los conflictos que producen otros conflictos me lleva a un análisis más profundo sobre algo que creo es una característica propia de la dramaturgia de lucha libre: las narrativas múltiples.

A diferencia de una obra de teatro convencional en la que existe una gran acción o una trama central que probablemente sea la más importante, en la lucha libre existen distintos niveles narrativos, distintas historias que se desarrollan en paralelo, se cruzan y a veces terminan mezclándose. Por ejemplo, en Conquista sabemos que se desarrolla un evento con su propia historia pero que a su vez es parte de una historia más grande que la contiene (la

historia de invasión). Por otro lado, cada luchador tiene su propia historia producto de sus enfrentamientos pasados, sus personajes, las empresas por las cuales han luchado, etc. La cual si bien es cierto no necesariamente es reconocida por la empresa en la que lucha, sí es reconocida por los fanáticos.



Imagen 8: Luchadores de GLL celebrando en el ring tras lograr su victoria moral dentro de la historia principal para cerrar el evento. Juan Pablo Azabache (2018)

Para ilustrar mejor este punto pongo un ejemplo del evento “Conquista”. Una de las luchas del evento es entre el luchador Lunatic J. y el luchador Zero. Para fines del evento, esta lucha no guarda relación directa con la historia de la “Conquista” (pues estos luchadores no han estado involucrados) ni tampoco con la de la invasión y su fin termina siendo el de ser un momento de alivio cómico (por el estilo de lucha de ambos competidores) dentro de la estructura “dramática” del evento.

Entonces dada esta explicación tal vez se podría pensar que Zero como luchador, que además es invitado porque suele luchar en otra de las empresas de lucha (LWA), no tendría

ninguna relevancia a nivel de historia en este evento. Pues es aquí donde entra en juego la historia individual de cada luchador: El luchador Zero en este caso, hace mucho tiempo fue compañero de equipo del Virrey Rafael de Salamanca (en esa época llamado Rafael Da Silva) ellos conformaban el equipo conocido como “*Black Label*” que tuvo mucho éxito en la empresa LWA durante el 2015 y el 2016; tras separarse, Da Silva se convierte en “El Virrey” formando un personaje nuevo que genera mucha polémica y a la vez popularidad para el luchador mientras que Zero (quien mantiene su nombre) se ve opacado en cierta forma por el repentino éxito de su ex compañero. Desde esta separación ambos luchadores no han tenido demasiadas interacciones juntos pues El Virrey dejó la empresa LWA para perseguir otras oportunidades.

Esta historia es completamente ajena a la que se cuenta dentro del evento analizado; sin embargo, eso no quiere decir que no persista en las mentes de los fanáticos de Zero y El Virrey. Es por eso que al armarse la pauta las luchas de estos luchadores se colocan consecutivamente e incluso se pacta un cruce entre ambos. ¿Significa que Zero va a entrar a la historia de la invasión? No necesariamente. ¿Significa que en un próximo evento veremos a Zero luchar con El Virrey? Tampoco. O quién sabe. Es solo un guiño que busca aprovecharse de las historias individuales de estos luchadores para generar expectativa en los fanáticos.

De este ejemplo podemos desprender que en la lucha libre existen diferentes líneas narrativas a la vez: La historia general, la historia que se cuenta en el evento y la historia de cada luchador. Estas líneas pueden cruzarse, pero también pueden ser totalmente independientes. Esto es algo que encuentro como un detalle único en la lucha libre y que creo que en las estructuras clásicas de dramaturgia no encuentra un símil. Podría tal vez referirme a la sub-intriga según la definición de Lavandier: “Nosotros llamaremos sub-intriga a una acción menos importante y menos presente que la acción principal, que discurre en paralelo a

esta última, y que -esto es importante- incide en la intriga principal, por lo tanto, participa indirectamente en la unidad de acción” (2003, pág. 136) pero esta definición difiere en el hecho de que la historia paralela de un luchador no necesariamente va a aportar directa o indirectamente a la gran acción principal del evento o de la historia.

En todo caso, estas sub-intrigas (en plural pues puede haber tantas como luchadores participen en un evento) permiten desarrollar de forma un poco más compleja las historias detrás de cada personaje y que cada luchador, aunque pueda no ser parte (o parte importante al menos) de la historia principal del evento, pueda tener también un momento en el que apele o emocione a sus fanáticos y seguidores.



Imagen 9: Zero, luchador invitado para Conquista y que tiene un pasado con El Virrey. Juan Pablo Azabache (2018)

Capítulo 3. La escenificación del evento “Conquista 2018”

Habiendo culminado la estructura dramática o el *booking* del evento de lucha llega el día de poner todo en escena, o en este caso, sobre el ring. El evento tomó lugar un domingo 23 de Setiembre del 2018. Para el registro no solo me baso en mis experiencias al haber estado presente narrando las luchas del evento sino también en el material registrado en video del proyecto “Peruvian Hero Archive” que registra y sube a *youtube* los eventos de lucha libre peruana.

La transición entre lo escrito y lo representado en esta ocasión es distinto al proceso que normalmente puede realizarse en una obra de teatro convencional. A diferencia de esta última, para un show de lucha libre no existe un ensayo general ni mucho menos ensayos previos (desarrollaré el porqué de esto más adelante cuando hable sobre los combates) por lo cual, a pesar de que los luchadores y miembros de la empresa organizadora están al tanto de casi todo lo que sucederá, siempre hay un margen de sorpresa para la cual hay que estar preparados.

En esta sección analizaré el espectáculo en las partes más significativas en las que se pueden notar los elementos de teatralidad de este evento.

3.1 El espacio de representación

A diferencia de países como México en los que existen recintos específicamente diseñados para la lucha libre como la Arena México administrada por el Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL), en nuestro país los eventos de lucha han transitado por un gran número de locales distintos entre sí.

Conquista 2018 tuvo lugar en la casa de la cultura de San Miguel. Este local municipal destinado a albergar actividades culturales no es ajeno al mundo de la lucha peruana pues ya antes había sido sede de un evento también de GLL; sin embargo, tuvo que

pasar más de un año para que el local decida querer volver a recibir un evento de lucha libre. Quizá sea porque aún no se toma a la lucha libre como un evento “cultural” que pertenezca completamente a ese recinto; mientras tanto, GLL ha llevado sus shows por lugares como el coliseo Aldo Chamochumbi de Magdalena, el Centro de Convenciones VIERA en Independencia y el parque zonal Huayna Capac en San Juan de Miraflores. Como vemos no existe un espacio típico para realizar estos eventos y más bien la lucha libre se ha adaptado a las posibilidades que tiene en el país o donde sea que pueda entrar un cuadrilátero.

La forma en que la audiencia experimenta e interpreta una obra, ahora reconocemos, no es de ninguna forma dominada solamente por lo que pasa en el escenario. El teatro entero, su disposición del público, sus otros espacios públicos, su apariencia física, incluso su ubicación dentro de una ciudad, todos son elementos importantes en el proceso en el que un público genera el significado de su experiencia²⁸ (Carlson, 1993, pág. 2). Esta cita es reveladora en tanto que, como la lucha no tiene un espacio propio para desarrollarse en la ciudad, ese podría ser también uno de los motivos por los que se le ve como un espectáculo marginal. Muchos de los locales anteriormente mencionados, como por ejemplo el coliseo Chamochumbi, no tienen los requerimientos básicos para albergar un evento de este tipo al no contar con un área de camerinos para los luchadores o con techo para proteger el ring o a los espectadores del clima, ni conexiones eléctricas adecuadas para la instalación de luz o sonido, mellando así la experiencia del espectador ante el *show*.

El caso del recinto de la casa de la cultura de San Miguel es distinto pues sí cumple con los requisitos para que funcione de forma correcta el espectáculo. Este es un amplio salón cerrado con dos graderías laterales y un escenario elevado al fondo sobre el cual se suelen

²⁸ “The way audiences experiences and interprets a play, we now recognize, is by no means governed solely by what happens on the stage. The entire theatre, its audience arrangements, its other public spaces, its physical appearance, even its location within a city, are all important elements of the process by which an audience makes meaning of its experience”

llevar a cabo las presentaciones. Para el caso de este evento, sin embargo, el escenario cumplirá otro fin y el centro de atención estará en el ring de lucha que ha sido colocado al centro del salón. Hay una iluminación general en todo el local y solo en el escenario hay luces de colores para la entrada de los luchadores. Sillas plásticas alrededor del cuadrilátero permiten que haya público no tan alejado de la acción (que sería el caso si solo estuvieran las tribunas del local) y la distribución circular permite también que los espectadores puedan verse entre ellos, lo que les hará posible reaccionar en grupo ante ciertos eventos del show.

Estos elementos que permiten añadir espectacularidad al evento ayudan a potenciar la experiencia de los espectadores; a nivel visual por la iluminación que permitirá apreciar mejor las acciones y generar mayor impacto en la presentación o entrada de cada personaje. En un nivel auditivo por la calidad de la acústica que permitirá que se escuche mejor a los luchadores, que se escuchen con más claridad los impactos y también las reacciones del público y también kinésico pues, el espacio cerrado y delimitado donde sólo sucede este evento, a diferencia de otros espacios mencionados previamente donde la lucha a veces tiene que competir con otros sucesos que se desarrollan en simultáneo, permite que se aprecie mejor la percepción de los signos corporales de los luchadores.

Algunos banners con las figuras de algunos de los luchadores (tanto de GLL como de TIL) colgando desde un balcón, una mesa con micrófonos justo delante del escenario y mesas con comida y mercadería alusiva a los luchadores o la empresa ubicadas al lado opuesto (por donde ingresa el público) completan la decoración del evento y, en general, el local ha sido ambientado de una manera en la que parezca realmente un recinto de lucha libre. Vale la pena mencionar que el hecho de que el evento se realice en el distrito de San Miguel se utiliza también, de cierto modo, en el show, ya que, según la historia, El Virrey y su grupo han conquistado GLL, por lo que habrían trasladado el espectáculo a un local mejor acondicionado, con mayores niveles de producción y a un distrito menos periférico (en

comparación al evento anterior, que se realizó en un local del distrito de Independencia). Estas características se ajustan más al personaje en cuestión, y en un mejor local con mejor producción.



Imagen 10: García el comisionado de GLL posando con la ambientación de la casa de la cultura de San Miguel. Juan Pablo Azabache (2018)

3.1.1 El cuadrilátero

A pesar de la diversidad de elementos colocados en el recinto, es claro que el ring de lucha ocupa una posición privilegiada en el centro del espacio y que todos los demás objetos están posicionados en función a él pues, finalmente, sobre este se darán las luchas.

Más allá de tener una función práctica que es proveer un espacio seguro y propicio para desarrollar una lucha; seguro pues la lona del ring al tener debajo una protección de espuma y colchoneta dura así como también un muy ligero resorte, amortigua el impacto de los movimientos más peligrosos de lucha libre y propicio porque gracias a algunos elementos del ring pueden ejecutarse ciertos movimientos de lucha libre. Por ejemplo, en la lucha entre

El Virrey y Alex Godfrey, el último aprovecha las cuerdas y los esquineros del ring para tomar altura y ejecutar movidas aéreas mientras que el primero usa los postes de acero de la estructura para aplicar presión al ahorcar a su rival con la bota.

También el ring en sí mismo está diseñado para amplificar el sonido de los cuerpos de los luchadores golpeando la lona. La estructura y materiales amplifican el sonido para maximizar los efectos de los golpes para el público²⁹ (Di Benedetto, 2017, pág. 32). El ring es también un signo pues inmediatamente remite a la idea de un combate (ya sea de box, lucha libre, MMA u otra disciplina) y a la idea de estructura ritual que contiene la violencia y que, hasta cierto punto, separa a estos personajes extra cotidianos llamados luchadores de las personas normales. Recordemos que por algo también el cuadrilátero está ubicado al centro de la organización espacial del evento, porque es el punto de atención principal.

Podría decirse que este espacio toma la función de ser, según Patrice Pavis, el espacio escénico y también el espacio liminar de la representación. Escénico pues es “el lugar en el que se mueven los actores y el personal técnico, es decir, el área de juego propiamente dicha” (Pavis, 2000) y efectivamente encontramos que es el punto en el que los luchadores comienzan, desarrollan y acaban las luchas (al menos la gran mayoría de las veces) así mismo dentro del ring también está el árbitro, la presentadora (durante el segmento inicial, luego ella se retira antes del combate) y alrededor del mismo suelen haber una o dos personas del personal del evento para asegurarse de recibir los elementos de vestuario o utilería que los luchadores dejan en sus entradas o también los campeonatos que los luchadores portan. El ring, como ya mencioné, es el centro de la acción y también se convierte en el espacio liminar -el umbral que separa dos mundos- pues “es el que marca la separación (más o menos clara pero siempre inalienable) entre el escenario y la sala, o entre el escenario y los bastidores.”

²⁹ “the ring itself is designed to amplify the sounds of the wrestler’s bodies hitting the mats. The ring’s structure and materials amplify sound to maximize the effects of impacts for attendants”

(Pavis, 2000), o, en este caso, entre el público y los luchadores, un espacio cotidiano en el que todos pueden transitar y espectar mientras que el otro es un espacio donde la realidad se entremezcla con la ficción y en el que sólo se permite la entrada a los luchadores pues las personas no pueden subir al ring. Sin embargo, y esta es una paradoja que tiene que ver con las cualidades teatrales de la lucha, aunque supuestamente el ring debe contener la acción (por algo tiene tres cuerdas de acero recubiertas en cada lado) y ser el espacio liminar, esta regla no solo suele romperse varias veces durante un evento de luchas, sino que también el público espera que se rompa con muchas ansias. Y es que, a diferencia de un espacio escénico o teatral convencional, que podríamos entender como un lugar en el que uno observa. Muchos teóricos e historiadores han recalado como algo central del teatro la dialéctica implícita del espacio del observador y el espacio del observado³⁰ (Carlson, 1993, pág. 128), en la lucha, este espacio está borroso pues no solo se rompe la división constantemente sino que también la lucha espera que su espectador no solo observe, sino que también se involucre ya sea reaccionando al riesgo de las movidas, gritando algo solos o al unísono hacia uno de los intérpretes o incluso que se acerquen y toquen a los luchadores cuando estos estén al alcance, como detallaré en otra sección, para poder así generar una comunicación.

3.1.2 Fuera del cuadrilátero

En Conquista 2018 la lucha entre el colombiano Jhoan Stambuk y el veterano luchador La Cobra fue una de las más celebradas por el público y, uno de los momentos más aplaudidos, fue cuando ambos luchadores tuvieron un intercambio de golpes y llaves fuera del ring.

³⁰ “a place where one observes. Many theorists and historians have stressed as central to theatre the implied dialectic of the space of the observer and the space of the observed”

La transgresión del espacio genera una sensación de descontrol que activa al público. Cada lucha contiene tanto un grado de (percibible) certeza e incertidumbre. La posibilidad de emocionarse y entretenerse por las luchas se preserva en este proceso pues los miembros del público se permiten “dejarse llevar” a cambio de la garantía que el evento contendrá vistosos esfuerzos físicos, violencia y drama³¹ (Atkinson, 2002). En este caso el hecho de que las acciones escapen su espacio de contención, a pesar de que es algo que se anticipa, genera una expectativa de incertidumbre en el público pues no se sabe dónde pueden suceder los nuevos hechos o qué puede pasar; un ejemplo de esto es que en la lucha de equipos entre Alexa Jade y Rey Pantera contra Reptil y Mansilla hay un momento en el que Reptil usa una de las sillas del público (habiendo previamente desalojado a las personas que estaban en ese lugar) para colocar a Pantera y luego lanzarse con un pisotón doble sobre su rival que, por la potencia, rompió la silla de plástico generando una reacción eufórica en el público.

A lo largo del evento no solo se usaron los alrededores del ring para llevar a cabo las peleas pues en la pelea estelar entre Astaroth y LJ Night incluso las acciones llegan hasta el escenario que se usa de entrada de los luchadores, desde donde LJ lanza a su rival sobre la mesa de comentaristas. La configuración espacial del evento como se puede observar, a pesar de tener un lugar de importancia, un eje por llamarlo de alguna forma, sobre el cual está organizado, hace que todo el espacio sea un potencial espacio de representación y como señala Marvin Carlson, que la experiencia no esté definida solo por lo que pasa en un escenario sino en los componentes globales del espacio en el que suceden y en lo que estos significan.

³¹ “Each wrestling match contains both a degree of (perceived) certainty and uncertainty. The possibility to be excited and entertained by the matches is preserved in this process, as audience members allow themselves to be “taken for a ride” in exchange for the veritable guarantee that the event will contain flamboyant physical exertion, violence, and drama”



*Imagen 11: Momento exacto en el que Jhoan Stambuk, al lanzarse sobre La Cobra, rompe una silla del público.
Juan Pablo Azabache (2018)*

3.2 El público

La organización del público en un evento de lucha es relevante pues, primero, es un evento que siempre se desarrolla en convivio y se completa al confrontarse a él; por esto, como mencioné anteriormente sobre el espacio en el que se desarrolla el evento, la iluminación, que según Kowzan puede delimitar el lugar teatral o de la acción (1997) es general para el ring como para los asientos de los espectadores creando así un espacio sin límites entre luchadores y asistentes al evento. Como señala García Barrientos “la relación entre sala y escena puede ser de dos tipos: de oposición y de integración; pero en un sentido relativo de ambos conceptos, pues una oposición absoluta impediría la comunicación y por lo tanto la realidad del teatro, y una total integración anularía la dualidad actor/público sin la que tampoco hay teatro posible” (García Barrientos, 2012, pág. 147) por lo cual, podríamos afirmar que en este caso existe una relación de integración donde el público sí tiene un límite

físico claro (el ring), pero también es, en cierta medida, parte del espectáculo porque durante este puede ver acciones desarrollarse cerca de él (como las que suceden fuera del ring), puede verse y oírse mientras transcurre el show, e, incluso, puede llegar comunicarse o tocar físicamente a los luchadores (un palmada en el hombro a su favorito, un insulto o abucheo al que no le agrada, incluso un apretón de manos). Sin embargo, en este sentido, también hay un límite porque por más cerca que el espectador esté del intérprete y que el espectador quiera participar del *show*, no puede participar de la violencia física (hacerlo le costaría no solo ser expulsado del evento, sino que, en el peor de los casos, atenerse a una respuesta del luchador). Este momento de descomposición del espacio es temporal ya que la acción siempre regresa al cuadrilátero, que es el lugar idóneo para que todos los espectadores puedan ver con claridad lo que sucede. Por ello, la lucha libre tiene una regla en la que si el árbitro realiza una cuenta de diez mientras los luchadores están fuera, puede descalificar a los luchadores del combate que estén fuera del ring.

Ya que el público de un evento como Conquista puede convertirse en cualquier momento en parte de la acción, es necesario pensar en ellos ya como algo más que simples espectadores que observan el espectáculo. Aquí el público es parte del espectáculo también pues: la presencia de un público en vivo es fundamental para la realización de una lucha cautivante y dramática. Los luchadores tradicionalmente aprendían a escuchar la reacción de la gente e improvisar para manipular la efusividad, construir tensión y trabajar de forma lógica hacia una conclusión satisfactoria³² (Ezell, 2017, pág. 11). Con esto, se podría afirmar que el público de lucha libre pasa a ser un especta-actor, un ente que no solo puede hablar o accionar sino que también tiene capacidad de intervenir en el show con sus palabras o acciones: “puede lograr una posición de simultaneidad en el “adentro” del acontecimiento

³² “the presence of a live audience is fundamental to the performance of a dramatic and compelling wrestling match. Wrestlers traditionally learned to listen to audience reactions and improvise in order to manipulate heat, build tension and logically work toward a satisfying conclusion”

poético y el “afuera” de la distancia expectatorial, en la que, a la vez, preserva plenamente la distancia observadora y es visto por los otros espectadores como parte de la poíesis” (Dubatti, 2011, pág. 41), en una abducción poética del espectador como las denomina este autor.

Aunque no necesariamente el espectador va a poder generar cambios radicales o sustanciales a lo que se había planeado de antemano por los *bookers* del evento, las reacciones de estos sí generan ciertos cambios, como, por ejemplo, cuando la gente pide a gritos “otro, otro” y el luchador repite una movida que ya realizó (normalmente un machetazo) a su oponente o cuando un luchador espera los aplausos de la gente antes de realizar una movida de riesgo. En donde sí tiene injerencia la participación o la voz del espectador es en las futuras decisiones que se tomen en los *bookings* de la cartelera, por lo que podemos hablar de un efecto *feedback* (Bobes Naves, 1997), entendido como un flujo circular en el que el hecho de la recepción del espectáculo por el público es tomado en cuenta por el autor (en este caso, autores o *bookers*) a la hora de darle forma al espectáculo, llevando esto a decisiones como poner a Alex Gouffier a luchar contra El Virrey, intuición de los creadores de la cartelera sobre la base de reacciones a luchas anteriores, ya que este joven luchador cuya carrera va en subida puede generar una mayor expectativa al luchar contra el nuevo campeón.

Todo el show de lucha libre está programado para poder generar respuestas del público, según Michael Atkinson esta emoción se logrará mediante la competición atlética hiper violenta (Atkinson, 2002) que se da en los combates, pero también se puede dar mediante algunas decisiones narrativas de la historia. Esto explica algunos ejemplos que he dado anteriormente como el careo entre Zero y el Virrey Rafael de Salamanca, la prohibición de entrada al campeón Slayer o los momentos de lucha que se dan fuera del público. Todos han sido pensados para poder generar reacciones del público, así no necesariamente sean pertinentes a la historia que el evento está contando.

Estas respuestas del público pueden influir de cierto modo al evento. El promotor o el equipo creativo después de cada evento puede medir algunas de las respuestas del público hacia cierto segmento o luchador; En Conquista, hay algunas reacciones que vale la pena mencionar como por ejemplo la entrada de la agrupación *This is Lucha* al comienzo del evento que fue acompañada de una mezcla entre aplausos y abucheos que demuestra la capacidad de generar reacción y la popularidad actual que tienen estos luchadores. Dentro de ese mismo segmento existen dos momentos más. Primero, cuando el luchador Reptil intenta hablar después de que sus compañeros han hablado y genera que el público le grite “¿Qué?” cada vez que habla pues se le hace difícil proyectar o articular por su máscara y por su nerviosismo.

El segundo momento es cuando al final del sorteo para elegir un retador para El Virrey, se selecciona al joven luchador Alex Godfrey el cual es recibido por aplausos y gritos de emoción de sus fanáticos. Estas reacciones pueden ser tomadas en cuenta como mencionaba para que se evalúe qué tan bien se desempeña cada luchador frente al público; en los ejemplos que mencioné, se puede deducir que *This is Lucha* es un grupo muy popular pero que tal vez a nivel de conexión con el público Reptil es el luchador que necesita trabajar más y que no es buena idea volver a darle tiempo para hablar en vivo por ahora. También, debido a la reacción que tuvo su nombre, se puede decir que Alex Godfrey es un luchador que tiene el interés de los aficionados y que puede seguir creciendo a futuro. La transición de simple espectador a este nuevo especta-actor se da de forma natural mediante la imitación y la repetición de los cantos, gestos o aplausos que otros miembros del público con más experiencia o conocimiento de los sucesos empiezan. Rápidamente los espectadores pueden darse cuenta de que no solo los luchadores están provocándolos constantemente, sino que también que esperan que ellos respondan y, si luego atienden con continuidad a los eventos

promovidos por una misma empresa, que su respuesta tiene poder dentro del universo de la lucha libre.

Aunque las reacciones del público son espontáneas y, por obvios motivos, no pueden ser predeterminadas como el resto del evento, sí se puede intentar dirigir las respuestas para obtener un resultado deseado. Un claro ejemplo de esto es el final de Conquista en el que, mientras los miembros de TIL (quienes ya hemos establecido son altamente populares con el público) aprovechan para atacar y golpear a los luchadores de GLL, Slayer, el excampeón que ha sido prohibido de entrar, regresa de la mano del comisionado García y aprovecha para sacar a todos los luchadores invasores para posteriormente celebrar con sus compañeros la primera victoria moral de GLL sobre TIL. Este final, pensado para generar sorpresa, emociona realmente a la gente y los hace corear “GLL” mientras el show se cierra y es que precisamente con eso en mente es que fue creado este segmento, para que la gente simpatice con los técnicos y así los luchadores de la empresa puedan ganar popularidad para no estar tan en desventaja con los invasores.

3.3 Presentación y desarrollo de los personajes

Los personajes, como dice García Barrientos, son de los elementos más reconocidos por lectores y espectadores en los géneros de ficción. En el caso de la lucha libre, que finalmente es también un espectáculo de ficción, los personajes también son de los elementos más resaltantes del al ser ellos quienes finalmente obtienen afecto o admiración de los espectadores y se posicionan como el centro de atención de su propio género.

Como ya se mencionó anteriormente, cada luchador debe desarrollar un personaje (o en algunos casos le es impuesto un personaje por la organización de la empresa para la que lucha) estos personajes entran en la definición de personaje dramático: “un personaje de ficción representado por un actor, la suma de un actor y un papel.” (García Barrientos, 2012,

pág. 183) pues, aunque no necesariamente existan previamente “en papel” como en una obra que proviene de un texto, los personajes de lucha suelen ser preconcebidos tanto imaginariamente como en bocetos (de su máscara, o de su traje, o de su logo) y suelen pasar por revisiones (por otros luchadores o promotores) y pruebas antes de hacer su debut oficial. Entonces, aunque siempre estos personajes terminarán modificándose con relación al cuerpo, habilidades y relación con el público de su interprete, sí podría hablarse de una existencia del personaje antes de su encarnación. Por ejemplo, es el caso de Rey Pantera, quien, antes de aparecer por primera vez, ya existía como idea entre el luchador que lo interpreta y el promotor de GLL.

A pesar de que se parte siempre desde estereotipos de personaje que pueden ser reducidos a un solo punto como, por ejemplo, el villano arrogante que podría encajar tanto en el oligarca Virrey de Salamanca como en el traidor Reptil que no demuestra emociones, los personajes de lucha libre pueden ser sumamente variados y a nivel mundial hoy en día hay una tendencia a innovar dentro de las posibilidades del show. En la escena peruana esto puede verse reflejado en el personaje de Lunatic J, el luchador payaso, quien posee un personaje que incluso puede jugar con trasgredir las convenciones de realidad del espectáculo.

Siempre y cuando el personaje pueda encajar de forma clara en la dualidad de técnico o rudo y la idea de personaje se ajuste a la persona que lo interpretará (por ejemplo: no se ajustaría que un luchador de menos de setenta kilos y baja estatura quisiera hacer un personaje de villano fuerte y dominante porque no se ajusta a la realidad) se podrá crear un personaje que funcione. En la lucha libre se le conoce al personaje (y a todo lo que lo compone como su personalidad, gestos, vestuario, accesorios, etc.) como *gimmick*, término que se utiliza con consistencia desde los años treinta según Beekman pero que ya podía encontrarse esporádicamente en la lucha desde las ferias itinerantes (2006).

Es pertinente mencionar que la palabra *gimmick* en su uso cotidiano en el inglés hace referencia a algo inventado, falso y que usa para llamar la atención pues esta definición nos dice mucho de por qué el término se emplea para denominar a los personajes de lucha libre que son identidades falsas y extravagantes que no pretenden ser sutiles sino más bien grandilocuentes pues esto ayuda a que las historias puedan desarrollarse dentro de la narrativa de la lucha. Esto porque, al ser los luchadores personajes amplificadas y no ellos mismos, es más sencillo poder definir quién es bueno o malo y así construir la historia.

Si ya de por sí García Barrientos sugiere que los personajes dramáticos están llenos de vacíos textuales y que se completan o con la figura del actor o con la imaginación del lector, en este caso, al haber ausencia absoluta de texto, eso se hace mucho más presente y la figura solo está completa con el cuerpo del luchador ya encarnando su personaje. La estrecha relación entre personaje e intérprete en la lucha libre da pie también a algunas diferencias con el concepto de personaje dramático pues por ejemplo se dice que

El personaje dramático se reduce a lo que el actor (o el texto) nos presenta de él; carece de pasado y de futuro y su existencia es discontinua: deja de existir como tal en las elipsis temporales y, en rigor, siempre que está fuera de escena. Tanto la persona real el actor como la persona ficticia, en cambio, gozan de continuidad de vida: cuando el personaje sale de escena, el actor sigue consumiendo su tiempo -pero solo como actor- en el camerino o entre bastidores y las elipsis temporales tenemos que suponerlas como un tiempo vivido -en la pura ficción- por la persona ficticia, que se construye siempre a imagen y semejanza de las personas reales. (García Barrientos, 2012, pág. 185)

Sin embargo, los personajes de la lucha libre están tan asociados al luchador que la línea que divide ambos puede tornarse borrosa y su existencia suele ser mucho más continua

de lo que la cita anterior propone. Por ejemplo, no es raro que los luchadores enmascarados, quienes suelen intentar siempre esconder su identidad del público para que su máscara adquiriera valor y eventualmente poder “apostarla” en una lucha especial, hagan numerosas apariciones públicas usando su máscara de personaje fuera de eventos de lucha libre. Esto es mucho más usual en México con los casos emblemáticos de luchadores como El Santo o Blue Demon pero en Perú sucede con luchadores como Reptil, Apocalipsis, Lunatic J, entre otros que, mientras usan la máscara, deben comportarse de acuerdo con las características de su alter ego (aunque en algunos casos estos no suelen estar muy alejados de las personalidades reales de quien lo interpreta), pues, a pesar de no estar dentro del contexto de representación en sí, el evento de lucha, el hecho de llevar este signo los ata de alguna forma a la convención del *kayfabe* y de mantener la realidad del espectáculo.

Las redes sociales también influyen en esta situación pues sirven a los luchadores como medio para mantener contacto con sus fanáticos mediante las fotos, videos o historias en donde se trabaja un desarrollo del personaje tanto con enfoque hacia una historia o futuro combate como simplemente enfocado a generar un acercamiento con las personas mediante otros acercamientos. En ambos casos, la vida de los personajes ha trascendido el medio en el que se desenvuelven y deja menos de estos vacíos textuales.

En otros países en los que la lucha es más consumida como Estados Unidos o México los eventos de una empresa pueden ser muy frecuentes hasta tres o cinco veces por semana lo que deja poco tiempo para construir demasiadas situaciones o material entre los eventos y las historias más bien se desarrollan mediante segmentos en cada evento, sobre todo cuando el evento de lucha es televisado o transmitido por algún medio audiovisual.

En la realidad de la lucha peruana, los eventos con suerte pueden ser mensuales; lo que deja un vacío muy grande entre uno y otro que debe ser llenado con información que

pueda mantener fresco los acontecimientos previos a los aficionados y que mantenga relevantes las narrativas individuales del personaje de cada luchador. Para esto sirven las promos.

La palabra promo es una abreviatura de la palabra en inglés “*promotion*”³³ lo que indica que el objetivo de estas es promocionar el evento; sin embargo, sobre todo en estos tiempos son espacios en los cuales los luchadores también aprovechan para desarrollar sus personajes e historias.

Por ejemplo; una de las primeras promos para Conquista es la de El Virrey Rafael de Salamanca quien se muestra con su campeonato recién ganado y presenta el nombre formal de su agrupación de luchadores a quien él se refiere como “la élite de la lucha libre peruana”, *This is Lucha*.

Esta promo en video dura un minuto y funciona pues da un mensaje claro, presenta con nombre a la nueva facción que la gente vio debutar en el evento pasado, refuerza el papel de rudo del personaje al llamar al público “infelices, miserables” y cierra con la típica pose del personaje que es una pose elevando su barbilla con la mano derecha. Aunque no está directamente vendiendo el siguiente evento, esta promo es concisa en presentar al personaje que funcionará como antagonista principal en la historia. Las promos son usadas para acercar o refrescarle al público los personajes que serán parte del siguiente evento de una agrupación de lucha.

Normalmente los personajes del universo de la lucha libre no suelen ser demasiado complejos a nivel psicológico pues no necesitan tener una profundidad que justifique sus motivos o acciones. Como anteriormente mencioné los personajes encajan de una u otra forma dentro de dos grupos grandes: buenos y malos, o técnicos y rudos en el argot de lucha

³³ “promoción”

libre, y dentro de estos, cada personaje desarrolla una personalidad que debe funcionar y ser reconocible de forma sencilla por el público. Esto acerca a estos personajes al modo melodramático pues: mientras en la tragedia la narrativa del conflicto está localizada en la mente de una sola persona, en el melodrama está actuada entre personajes claramente demarcados, mediante signos cuyos significados son excesivamente claros³⁴ (Levi, 1997, pág. 62) y también a los estereotipos, lo cual resulta útil porque permite que, mediante el uso de la fisicalidad y la gestualidad grandilocuente, estos sean fácilmente reconocibles por cualquier persona así sea la primera vez que los ven. Por ejemplo, podemos identificar rápidamente que El Virrey es un personaje egocéntrico y soberbio o que Rey Pantera es un super héroe y así saber cómo reaccionar ante ellos.

Para lograr este efecto, todo lo que rodea la construcción de un personaje de lucha libre debe ser sumamente claro. Volvamos al ejemplo de El Virrey: siempre graba sus promos en una oficina de corte elegante, llena de premios y libros como fondo. De igual forma su aspecto siempre es formal y bien cuidado (a nivel de ropa, peinado, barba, etc.) denotando su estatus económico y social superior al promedio. Él mezcla esta construcción de apariencia con su discurso y con una pose codificada que literalmente resalta su soberbia al levantarse el mismo la barbilla con la mano, este gesto se ha vuelto sumamente popular entre los fanáticos de este luchador porque justamente engloba toda la construcción en algo fácil de hacer y reconocible por todos.

Y aunque obviamente los personajes de lucha no poseen (ni necesitan) una gran profundidad psicológica al no desenvolverse en situaciones demasiado complejas y tampoco buscan lograr una actuación naturalista en sus interpretaciones, sino que, al contrario, suelen estar más inclinados como ya se mencionó hacia el estereotipo; sin embargo, sí existe una

³⁴ “whereas in tragedy the narrative conflict is located within the mind of a single subject, in melodrama it is played out between clearly marked characters, through signs whose meanings are excessively clear”

coincidencia con lo propuesto en la cita anterior en la importancia de generar signos físicos claros con gestos que resuman la idea de su papel y que puedan ser rápidamente identificables como parte de las características de cada personaje solo que esta vez no están asociados con la faceta psicológica sino con el estereotipo que el personaje representa, buscando en ambos casos que la imagen no se contamine de información innecesaria. Ejemplo claro de la aplicación de este principio es el gesto típico de El Virrey Rafael de Salamanca, que ha logrado volver popular entre sus fans y detractores y que también cumple con lo siguiente El luchador debe desarrollar una persona que sea inmediatamente, no verbalmente resonante con el público, volviéndose fluido en señalar su orientación de técnico o rudo y en reaccionar a la respuesta del público, todo mientras lucha y lleva a cabo la lucha en una forma creíble³⁵ (Mazer, 1998, pág. 89). Estos signos físicos son, aparte de visibles en la presentación o promos de los personajes, importantes también para el desarrollo del combate mismo; pero sobre eso ahondaré en la sección correspondiente.

Se podría decir que, al igual que en el teatro, los signos utilizados son artificiales: “los signos que emplea el arte teatral pertenecen todos a la categoría de signos artificiales. Son signos artificiales por excelencia. Son consecuencia de un proceso voluntario, casi siempre son creados con premeditación, tienen por objeto comunicar instantáneamente” (Kowzan, 1997, pág. 34) pues son puestos con la intención de ser reconocidos lo más rápido posible por los espectadores. Volviendo a los ejemplos sobre la fisicalidad de los luchadores, aquí podemos señalar las diferencias en las entradas de luchadores técnicos como Rey Pantera que al hacer su entrada sorprende al público bajando del escenario de un salto y no por las escaleras como el resto de los luchadores. Esta demostración atlética e impresionante cimienta su posición de técnico y refuerza la clara referencia de su personaje a superhéroes. Por otro

³⁵ “He (the wrestler) must develop a persona that is immediately, nonverbally resonant with the audience, becoming fluent in signaling his orientation as a face or heel and in reading and reacting to the audience’s response, all the while wrestling and moving the match forward in a realistic way”

lado, luchadores rudos como Mansilla mantienen una actitud de indiferencia con el público, básicamente caminando hacia el cuadrilátero sin demostrar ni dar otra cosa.



Imagen 12: El Virrey Rafael de Salamanca haciendo su pose característica. Juan Pablo Azabache (2018)

A nivel de vestuario también está presente esta idea: el luchador Reptil, por ejemplo, que acaba de transicionar de técnico a rudo, sale en el primer segmento de conquista usando un polo de TIL y aparte una casaca de cuero negra. Estos dos elementos añadidos a su vestuario tradicional sirven para dejar en claro su cambio de bando y su nueva actitud. En eventos anteriores de GLL otros luchadores como Electro (ausente en este evento por lesión) mostraron su cambio de bando también mediante un cambio en la gama de colores de su traje y máscara la cual pasó de morado con blanco a negra con blanco.

Podría señalarse que los vestuarios de lucha libre suelen compartir la característica de ser llamativos por el material del que están hechos y porque generalmente llevan colores o símbolos que resaltan y que nos dan información acerca del luchador. “El traje señala el sexo, la edad, la clase social, la profesión, una posición social o jerárquica particular (rey, Papa), la

nacionalidad, la religión, y determina a veces la personalidad histórica o contemporánea.” (Kowzan, 1997, pág. 44) algunos ejemplos en Conquista aplicables a esta cita son el luchador Johan Stambuk quien lleva la bandera de Colombia dos veces en su traje, una en los calzoncillos y otra en la rodillera izquierda para reforzar su nacionalidad que aquí en Perú define su personaje. “El Virrey” Rafael De Salamanca por su parte siempre entra al ring con una bata adornada con detalles dorados que resalta su estatus frente a sus rivales. La idea detrás de la significación del vestuario es que sea un apoyo visual que le recuerde al espectador aspectos del personaje que está observando intentando siempre ser distintos entre ellos salvo que exista una intención de unificar o igualar a algunos luchadores como en el caso de los miembros de TIL que usan polos iguales para reforzar su unidad.

Otro de los signos teatrales mencionados por Kowzan que pueden apreciarse también en el evento de lucha libre es el accesorio. El autor dice que “todo elemento de vestuario puede convertirse en accesorio cuando desempeña un papel particular.” (1997, pág. 45) Algunos ejemplos de esto podemos encontrar en luchadores como Zero que para su entrada utiliza un ostentoso anillo con el que puede ver el futuro (según su personaje) y que incluso ha formado parte de historias de este luchador cuando sus oponentes intentan robárselo. Alexa Jade, la mujer luchadora de GLL, usa un traje con clara inspiración militar o policial (que puede cambiar de evento a evento) que incluye una serie de elementos como lentes policiales, un collar con placa y una macana; en este caso, la macana es uno de sus accesorios más reconocibles pues ha cobrado protagonismo en muchos de sus combates y normalmente lo utiliza como fuente para intimidar a sus oponentes. En este caso la macana es un signo de la fortaleza de Alexa como luchadora, pero a la vez pone en evidencia la clara desventaja física que tiene ella frente a sus oponentes por lo que necesita de un elemento externo para defenderse de los malos (y, cuando ella hace de ruda, para hacer trampa).

Mientras en el caso anterior los accesorios complementan la idea del personaje y son exitosos a nivel de identificación, la aparición de accesorios no necesariamente siempre funciona; por ejemplo, el luchador La Cobra que se enfrenta al colombiano Stambuk, sale a luchar en Conquista envuelto en una bandera peruana como forma de apelar al sentimiento nacionalista del público para ser apoyado como técnico en su lucha pero el gesto no funciona del todo, probablemente porque el luchador tiene un pasado de ser rudo pero también porque el accesorio se siente forzado al nunca haber sido parte de su indumentaria o personalidad y se ve opacado ante el carisma de su oponente quien termina robándose el apoyo de los asistentes a pesar de ser extranjero y rudo.

Para lograr la relación de los personajes con el público, se apela a tres tipos de identificación del espectador: admirativa, simpática y catártica. La admirativa, “Admiramos al personaje sin reservas – héroe, santo, semidiós, etc. – Se nos invita a imitarlo” (Pavis, 2000, pág. 232), se refleja en personajes como Slayer o El Virrey, que son percibidos de forma grandilocuente, en un caso por su físico y en el otro por su interpretación. Estos generan efectivamente admiración, lo cual también tiene que ver con su posición de luchadores estelaristas, o de luchadores que están en la cima de su nivel de popularidad. Es posible identificar esta relación porque el personaje desde su ingreso ya recibe reacciones grandes del público sin necesidad de siquiera haber comenzado a mostrar sus habilidades de lucha.

La identificación simpática, definida como “El héroe, aunque imperfecto, es meritorio. Presenta su lado humano y accesible lo que provoca una identificación por compasión y sentimentalismo.” (2000, pág. 232), aplica en el caso de luchadores técnicos, ya que es más complicado lograr este nivel de simpatía para un rudo, como Alex Godfrey, Alexa Jade o Lunatic J, pues son luchadores que, a pesar de no tener las cualidades físicas o de fuerza que sus oponentes, logran generar respuesta del público por su esfuerzo en cada lucha,

lo que eventualmente podría llevarlos al nivel anterior y cementarlos como esta suerte de héroes; esta se puede notar en los casos anteriormente mencionados en que los luchadores van acumulando apoyo o reacciones de los espectadores a medida que va transcurriendo su combate y a medida que van logrando sobreponerse a mayores dificultades durante el mismo lo que genera que aunque al principio puedan haber tenido una reacción leve puedan terminar su lucha habiendo despertado la simpatía del espectador demostrada por los aplausos o el grito de sus nombres.

También está la identificación catártica, que “Provoca, más allá de la simpatía, una emoción violenta y una “purgación de las pasiones”, una catarsis que suscita terror y piedad ante la figura trágica o también una burla sarcástica ante el personaje ridículo (2000, pág. 232). Esto está de la mano con la violencia y la agresión que se vive en cada combate del evento y que puede producirse tanto en un técnico como en rudo (aunque favorece más a este último) y depende de la intensidad del combate. Un ejemplo de esta última se puede observar en la lucha entre La Cobra y Jhoan Stambuk, donde ambos luchadores se ganan la aprobación del público debido a la intensidad de violencia que tiene su lucha, la cual genera reacciones de sorpresa, terror y dolor de parte del público en forma de sonidos como “auch” “oouu” o “vamos cobra” o “vamos parce” durante la lucha. Esta beneficia sobre todo en el caso de La Cobra, quien, incluso, al parecer haber sufrido una lesión a la rodilla, consigue ganar una simpatía extra de los asistentes que reconocen con aplausos su desempeño.

3.3.1 La máscara

Merece una mención especial el uso de las máscaras de lucha libre. Como ya he ido adelantando en diversos puntos de este trabajo, estas son elementos de vestuario que cobran un significado mayor que las separa del resto de ropas que viste un luchador pues son también elementos teatrales y forman parte de la identidad de este espectáculo.

Es importante reconocer también que la máscara como elemento o signo de representación tiene una extensa historia que, aunque no con certeza exacta, se podría decir comienza casi a la par con la de la del ser humano; pues, a pesar de sus enigmáticos orígenes, hay un considerable grado de unanimidad acerca de sus funciones artísticas, religiosas, sociales y otros roles en casi todas las culturas que han usado el idioma³⁶ (Ebong, 1984, pág. 1) hasta que en Grecia comienza a ser usada de forma sistemática para las representaciones que dan forma al teatro occidental y desde ahí su uso ha estado ligado a este arte por las capacidades amplificadas de expresión o de significado que permite el elemento.

La máscara en la lucha es un accesorio, pero probablemente, por lo que se mencionó anteriormente, también sea uno de los más importantes y significativos que además adquiere un valor especial pues:

Dentro del ring la máscara es tratada como un objeto fetiche que representa el honor del luchador. El luchador enmascarado no puede dejar que su rostro sea visto bajo ninguna circunstancia. Esto abre un rango de posibilidades de juego pues en la lucha (Especialmente para el rudo) es tan bueno humillar al oponente como ganarle³⁷ (Levi, 2008, pág. 115).

El uso de las máscaras y las reglas implícitas que su uso trae, como explica la cita anterior, se ha vuelto una norma de la lucha libre que, aunque como todas las reglas de este espectáculo puede romperse, en la mayoría de las oportunidades se respeta pues le da un

³⁶ “Therefore, its enigmatic origins notwithstanding, there is a considerable degree of unanimity about its artistic, religious, social, and other roles or functions in nearly every culture that has used the idiom.”

³⁷ “Inside the ring the mask is treated as a fetishized object that represents the wrestler’s honor. The masked wrestler cannot let his or her face be seen under any circumstances. This opens up a range of possibilities of play, since in lucha libre (especially for the rudos) it is often as good to humiliate an opponent as to defeat him or her”

valor añadido al espectáculo. En el evento de GLL, encontramos dos casos que representan estas dos ocurrencias con luchadores enmascarados.



Imagen 13: Rey Pantera aplicando una patada a la cabeza de Reptil. Juan Pablo Azabache (2018)

Por un lado, tenemos al luchador Reptil quién, a pesar de su corta carrera, gracias a sus habilidades, triunfos y a la calidad de oponentes que ha tenido a través de los años, se ha convertido en el poseedor de una de las máscaras más valiosas de la lucha libre peruana. Su máscara oculta casi la mayor parte de su rostro lo cual refuerza su incógnita.

En el otro extremo, el luchador Rey Pantera, contemporáneo a Reptil y quien también tiene una máscara que cubre todo su rostro, no posee el mismo valor enmascarado que su contrincante pues la mayoría del público de los eventos conoce su identidad. Los aficionados más asiduos a los eventos, quienes también son los más enterados sobre los acontecimientos con la escena local o la vida de los luchadores, saben que debajo del personaje de Rey Pantera está el luchador antes conocido como Kassius. Este luchador dejó GLL por un tiempo al irse a otra empresa de lucha y a su regreso decidió adoptar este nuevo personaje. A pesar

de haber adoptado una serie de características que le permitan darle una personalidad distinta a su nuevo alter ego, el personaje no llega nunca a conectar del todo con el público, lo que se evidencia en las reacciones que provoca en los espectadores las cuales no llegan al nivel de las que provocan otros luchadores como el mencionado Reptil siendo ambos luchadores contemporáneos y con estilos similares de lucha; esto probablemente porque la mística de la identidad secreta del luchador enmascarado está ausente. Esto luego se vio reflejado cuando el mismo luchador (ya hacia inicios del 2019) decidiera desenmascararse en un evento intentando mezclar sus dos personajes. Por más bella que pueda ser esta máscara o por más talentoso que pueda ser el luchador que la porta, ha perdido ese valor especial que poseen las otras máscaras que guardan el honor del luchador como diría Levi.

Durante el combate la máscara se convierte también en un elemento que, como también ha mencionado Levi, abre un nuevo rango de posibilidades. En el combate entre Zero y Lunatic J, el cual tiene un matiz cómico, hay una mofa de las meta-reglas de la máscara en la lucha pues, aunque Lunatic es el luchador enmascarado, Zero saca una máscara de debajo del ring (la de un luchador chileno) y se la pone como si fuera una especie de lucha de apuestas. Esto da lugar a que Lunatic eventualmente despoje a su adversario de esta falsa máscara (mientras Zero lucha por conservarla como si realmente fuera suya) y celebre como si hubiese ganado una real lo cual es luego aprovechado por su oponente quien aprovecha para sacar otro objeto “ilegal” que lo ayude en la lucha.

Aunque el uso de la máscara en la lucha libre proviene de Estados Unidos cuando algunos luchadores se enmascaraban para poder luchar dos veces en una misma noche con distintos personajes, su popularización y difusión se da en la escena de lucha Mexicana con el luchador americano “Ciclón MacKay” quien, manda a confeccionar su máscara al (hasta entonces) realizador de botas de lucha libre Víctor Martínez quien se convertiría en el creador de un legado siendo reconocido como el mascarero más famosos de México, tradición que su

familia hoy en día continúa. Aunque MacKay y su máscara confeccionada por Martínez darían a conocer este accesorio, no sería sino hasta un año después en que un luchador marcaría un antes y un después en el uso de la máscara.

Por aproximadamente un año, la maravilla enmascarada (MacKay) fue el único luchador en usar máscara. Luego, en 1936, un luchador mexicano llamado Jesús Velásquez comenzó a luchar como El Murciélago Velásquez. Usando una máscara de cuero y una capa elaborada, el cargaba una bolsa al ring de donde sacaba murciélagos. En vista de su éxito (y la popularidad de los héroes de historietas), más luchadores se pusieron máscaras³⁸ (Levi, 2008, pág. 118)

Es finalmente en los años cincuenta en los que la máscara se asienta finalmente como un símbolo de la lucha libre con la popularidad que alcanza el cine de luchadores mexicano que tiene como principal figura al luchador “El Santo”. Su máscara plateada se vuelve un símbolo con estatus similar o superior al de los superhéroes más famosos pues: El Santo superhéroe era interpretado por El Santo luchador³⁹ (Levi, 2017, pág. 63) y sus películas, al siempre mostrar al menos alguna escena en la que se aprecie un combate de lucha libre, generan el vínculo que hasta hoy perdura de relacionar la lucha libre con máscaras y crea una mística alrededor de la imagen del luchador como un ser que puede transitar entre dos mundos como el cotidiano cuando está sin su máscara y podría ser cualquier persona y el extra cotidiano cuando sube al ring con la indumentaria de su personaje y es un ser capaz de proezas espectaculares que le hacen conseguir admiración y fama.

³⁸ “For about a year, the masked Marvel (MacKay) was the only wrestler to wear a mask. Then, in 1936, a Mexican wrestler named Jesús Velásquez, started wrestling as El Murciélago Velásquez. Wearing a leather mask and an elaborate cape, he would carry a bag into the ring from which he would release a swirl of bats. In the wake of his success (and a wave of popularity of masked comic-book heroes), more luchadores put on mask”

³⁹ “El Santo the superhero was played by El Santo the wrestler”

Más allá del fenómeno de El Santo, varios autores coinciden en que, al menos en México, su historia prehispánica también ha servido como factor clave para su permanencia en la lucha mexicana

Las máscaras están profundamente enraizadas en la historia prehispánica de México. Cuando Hernán Cortés (el conquistador español del imperio Azteca) llegó a México, uno de los regalos más importantes que recibió de Moctezuma fue una máscara de jade. La relación que los habitantes tuvieron con las máscaras comenzó en el año 3000 antes de Cristo en la civilización Olmeca que se desarrolló en el golfo de México. Estas máscaras sobresalían por su transfiguración, la que demuestra una deformación de ciertos aspectos claves que sugieren aves, lagartos y felinos⁴⁰ (López, 2010, pág. 35).

Por esta última explicación uno podría pensar que, en el Perú, un país que cuenta también con un considerable número de máscaras en su folklore, las máscaras también tendrían una importancia considerable; sin embargo, este no es el caso y la tradición de la máscara de lucha libre en nuestro país es leve lo cual se refleja en la poca cantidad de luchadores enmascarados en la escena. La lucha peruana tiene, como mencioné anteriormente, mucha influencia sobre todo del modelo norteamericano, donde la máscara y sus reglas están casi ausentes, pero hay excepciones muy relevantes como los previamente mencionados Reptil, Lunatic J, Rey Pantera (Kassius) y otros luchadores que no fueron parte de Conquista 2018 como Apocalipsis, Los Números, Seven, entre otros.

⁴⁰ “Masks are deeply rooted in Mexico’s pre-Hispanic history. When Hernán Cortés (the Spanish conqueror of the Aztec empire) arrived in México, one of the most important gifts he received from Moctezuma was a jade mask. The relationship that early inhabitants had with the world of masks began as early as 3000 BCE in the Olmeca civilization, which thrived along the Gulf of Mexico. These masks stand out because of their transfiguration, which shows a deformation of key features to suggest birds, lizards, and felines”

Sumado al escaso número de luchadores nacionales enmascarados es también pertinente señalar que, a diferencia de países como México, aquí aún no exista una fusión de elementos de nuestro folklore con la estética de la lucha libre local. Esto viéndose reflejado en los elementos de inspiración que toman las máscaras de luchadores nacionales. Tal vez esto sea un indicador de lo poco integrado y consolidado que está este espectáculo en nuestra cultura hasta el momento, o tal vez incluso de que aún el nivel de conexión o identificación que tenemos con los elementos de las culturas de nuestros antepasados sea aún muy bajo y por eso ningún luchador se ha animado a tomarlos como referencia para elaborar su personaje de lucha libre pues solo el luchador Rey Pantera/Kassius (en su traje actual, no el que usó en Conquista) posee ciertos elementos en su diseño que aluden a culturas peruanas prehispánicas.



Imagen 14: Lunatic tratando de "desenmascarar" a Zero. Juan Pablo Azabache (2018)

De las máscaras observadas en Conquista (obviando la que brevemente usa Zero que tuvo una función puntual mas no es parte de su *gimmick*) tenemos a dos técnicos como Rey

Pantera y Lunatic y un rudo en Reptil. En el caso del último mencioné anteriormente que durante el segmento inicial del evento aparece con una versión de su máscara completamente negra que representa su paso al bando rudo. Otra característica particular de la máscara de este luchador es que esta no permite que se observe casi ningún rasgo facial con la excepción de los ojos del luchador (parte que en una versión anterior de su máscara también estaba cubierta) y ayuda a reforzar la idea de que Reptil no tiene o no sucumbe ante las emociones durante las luchas. Paradójicamente, al anular efectivamente la expresión del rostro del luchador, esta máscara permite que el foco del espectador se concentre en la capacidad atlética y expresiva del cuerpo del intérprete en vez de en el rostro de este, aspecto que Reptil al ser uno de los luchadores más ágiles del medio aprovecha para así capturar la atención y admiración de los espectadores.

En un caso opuesto a este tenemos a la máscara del personaje Lunatic. Su máscara inspirada en un payaso -incluyendo una nariz roja cosida a la misma- tiene un diseño más abierto que permite que se vean los ojos, la boca y barbilla e incluso el cabello del luchador que la porta. Esto permite que el luchador pueda usar su gestualidad para reforzar su personaje incluso permitiéndole hablar durante las luchas (cosa que máscaras como la de Reptil no permiten hacer con facilidad).

Como se puede observar la máscara entonces más allá de un objeto de vestuario con un valor dentro de las reglas de la lucha libre, es también un elemento fundamental que engloba casi de forma total la identidad del *gimmick* del luchador que la porta. En los casos vistos tenemos a Reptil y su máscara inexpresiva y fría y a Lunatic que posee una máscara que inmediatamente lo coloca en el código de un payaso.

Capítulo 4. La lucha

Es el momento más esperado dentro de un espectáculo de lucha libre. El punto central. Es finalmente donde todos los elementos espectaculares que componen el espectáculo y la organización dramática convergen para crear lo que hace único este show: la confrontación.

Ya mencioné que todos los eventos de lucha libre poseen una narrativa propia y única que responde a la historia en particular que la empresa promotora quiere contar y de la cual las luchas forman parte. A su vez, cada lucha es una unidad individual que, a pesar de estar insertada en una estructura más grande, podrían o deberían funcionar de forma aislada con una narrativa propia que responde a una organización particular de la lucha libre conocida como “los siete pasos”.



Imagen 15: Reptil, uno de los luchadores enmascarados más importantes del país. Juan Pablo Azabache (2018)

4.1 Los siete pasos o la dramaturgia en el ring

Los siete pasos son un sistema que se transmite de forma oral entre entrenadores y luchadores alrededor del mundo. La idea de estos pasos es que provean a los luchadores de una estructura base sobre la cuál pueden ellos componer un combate que responda a una “psicología del ring”⁴¹ y que resulte atractivo para los espectadores, es decir, que permita que ambos competidores tengan cierta ofensiva y puedan lucir su repertorio de llaves y movimientos mientras también se resalta el conflicto de técnico contra rudo, siendo los movimientos los que permitirán una lectura del combate al reemplazar a la palabra en los modelos tradicionales como una nueva gramática; es decir, podremos saber cómo progresa la historia mediante qué tipo de movida se está realizando en vez de por algo que el personaje dice.

Podríamos hacer un paralelo con el partido de fútbol perfecto de Mamet nuevamente pues el autor propone “Queremos un juego igualado que nos depare muchos reveses emocionantes, y en el que retroactivamente parezca que todo el partido ha apuntado hacia una conclusión satisfactoria e inevitable” (1998, pág. 21). Estos siete pasos, de cierto modo, son estrategias para generar ese drama dentro de la estructura de la lucha. Estos pasos son: introducción, el brillo, el corte o *heat*, el *comeback* o revive, el *big heat*, el *big comeback* o *equalizer* y el final o *go home*.

Al ser este un saber que se da sobre todo de forma oral, no existen registros confiables por escrito sobre estos pasos ni tampoco siquiera un consenso en los nombres o descripciones de los mismos pues estos varían según quién los enseñe; sin embargo, el fondo de cada uno no varía demasiado. A continuación, presentaré la denominación que suele usarse en la

⁴¹ Término utilizado en el argot de la lucha libre para referirse a la lógica que deben tener las luchas para conservar el realismo de la misma y para darles una progresión

escena de lucha peruana que he podido recopilar de intercambios con luchadores y personas del medio a lo largo del tiempo que he pasado inmerso en él.

La introducción no necesita mucho comentario pues su propio nombre explica este momento; es la presentación de los luchadores en el combate. En este momento lo importante es que se establezcan de forma clara y rápida los roles que cumplirán (técnico o rudo) que se vea al menos de forma general al personaje de cada uno para que los espectadores sepan cómo deberían (aunque no siempre lo hagan y en ocasiones hasta puedan oponerse a la propuesta dada) reaccionar durante la pelea. En este momento los gestos corporales de los que hablé anteriormente, las poses de los luchadores juegan un rol importante. Si vuelvo a remitirme a la estructura de tres actos dramáticos que plantea Lavandier, este momento encaja en la idea del primer acto, un momento que “sirve para presentar a los personajes” (2003, pág. 103).

Durante Conquista podemos ver la introducción representada y jugada de diversas maneras. En el primer combate entre El Virrey Rafael De Salamanca y Alex Godfrey, mientras la anunciadora presenta a los luchadores ellos físicamente dejan saber al público cuál es su actitud frente al combate. Mientras Godfrey salta y pide aplausos dejando entrever adrenalina y/o emoción, su oponente (un luchador con mayor prestigio y experiencia) se limita a sonreír de forma burlona y solamente realiza su pose de soberbia (la de la mano levantando el mentón que mencioné previamente) para recibir los aplausos. En combates como el de Alexa y Rey Pantera versus Reptil y Mansilla por ejemplo, la introducción de los personajes es más evidente al iniciar el combate cuando Reptil trata de arrinconar a su oponente contra el esquinero a pesar de las advertencias del árbitro y termina por propinarle un empujón como falta de respeto, dejando en claro su papel de rudo. Hay casos en los que esa parte no está delimitada tan claramente, como en la lucha final entre Astaroth y LJ Night por ejemplo en el que ninguno de los dos luchadores despliega de forma muy clara algún

signo que permita ver cuál será su rol durante la pelea. Esto genera una disminución en la reacción del público del evento que, tal vez confundido, no sabe cómo debería reaccionar en este caso.

El brillo (llamado *shine* en inglés) es la etapa de la lucha en la que en general ambos luchadores mostrarán sus habilidades, llaves o movidas y donde finalmente el técnico terminará brillando (pues normalmente suele ser el luchador con mejor desempeño sobre el cuadrilátero mientras que el rudo tiene que recurrir a las trampas), como el nombre del momento lo implica. Este momento, en mi percepción, sigue siendo parte de lo que podría denominar el primer acto de la lucha pues las acciones se desarrollan con normalidad dentro de lo que podría denominarse como una “rutina” según Lavandier (2003). En la lucha en equipos de Conquista, Rey Pantera usa su agilidad para esquivar y conectar golpes a su rival, demostrando así su repertorio que logra emocionar al público; en otra lucha, Alex Godfrey intenta valerse de la picardía y de la agilidad para intentar llevarse una rápida victoria contra su rival El Virrey de Salamanca y finalmente tenemos otro ejemplo de *shine* cuando La Cobra (que a diferencia de los luchadores anteriores no es tan ágil o vistoso a nivel de sus maniobras) consigue demostrar su fuerza y su habilidad técnica al no permitir que su rival, el colombiano Stambuk, pueda someterlo.

Luego de estos dos momentos de introducción viene una parte de la lucha que cambia el ritmo. Esta se conoce como el corte (o *heat*). Este momento está caracterizado por ser una interrupción del ritmo que tenía la pelea ya que aquí el rudo, al haber sido sobrepasado por el técnico, decide utilizar una estrategia que le permita tomar el control de la pelea (la cual normalmente involucra una trampa o algún movimiento no honorable). Este punto marca el comienzo de nuestro segundo acto dramático ya que podría decirse que da inicio con un incidente desencadenante. Digo esto pues se rompe el statu quo (la rutina) en función a un movimiento de parte del rudo. En la lucha entre Cobra y Stambuk, el corte del colombiano

proviene de un piquete a los ojos de su rival lo que le permite ponerse en control de la lucha. Este acto también incrementa la tensión dramática del combate pues genera una situación de desventaja hacia el luchador técnico incrementando así los obstáculos que debe superar para poder conseguir su objetivo; esto refuerza mi teoría de que este vendría a ser el segundo acto de la lucha pues “el segundo acto contiene los intentos del protagonista por alcanzar su objetivo” (Lavandier, 2003, pág. 103).

El *comeback* o el revive es un momento en el que el luchador técnico logra, gracias a su habilidad, sobreponerse al dominio del rudo y volver, aunque por sugerencia no por mucho tiempo, a imponerse en la lucha. Este momento juega con un giro en el drama de la lucha pues vemos como el luchador bueno logra derrotar la adversidad y pareciera que va camino a la victoria, pero; sin embargo, esto no durará demasiado pues el siguiente acto: el *big heat*, se encargará de cortar nuevamente esta acción. Como ejemplo en la lucha entre Cobra y Stambuk el revive de Cobra viene cuando el colombiano intenta nuevamente medirse fuerza a fuerza con el luchador y ambos se enfrasan en un intercambio de machetazos⁴² en el que el peruano se impone y vuelve a tomar un aire en la pelea, o al menos hasta que llegue el segundo corte.

El *big heat* es un momento similar al corte, pero con mayor intensidad debido a la progresión del combate. El rudo vuelve a tomar el control de las acciones y ahora utilizará sus mejores llaves o movimientos para intentar llevarse la victoria. Estos momentos, en especial el *big heat*, aún pertenecientes al segundo acto, podrían considerarse los nudos dramáticos: “el nudo dramático es un acontecimiento que relanza la acción, que aporta una nueva piedra al edificio (...) la mayor parte del tiempo, el nudo dramático constituye un obstáculo para el protagonista” (Lavandier, 2003, pág. 106) pues consisten un obstáculo

⁴² Un golpe clásico de la lucha libre que consiste en golpear con la palma o dorso de la mano el pecho del luchador contrario provocando sonido.

mayor – a nivel de intensidad – que el primer corte, forzando al protagonista, en este caso el luchador técnico pues sobre sus acciones estamos armando la estructura en actos del combate, a cambiar o mejorar sus estrategias para conseguir su objetivo.

Volviendo a los ejemplos dentro de Conquista, en la lucha entre Cobra y Stambuk el segundo corte viene cuando el colombiano usa las cuerdas del ring para castigar el cuello de su rival. Aquí el corte no solo es más violento (con una acción más fuerte que el primero) sino que todo lo que sigue también crece en intensidad. En este *big heat* Stambuk y Cobra pelean fuera del cuadrilátero e incluso usan elementos del público como las sillas de plástico para atacarse e infligir daño extra.

El final del segundo acto de la lucha viene con el *big comeback* o *equalizer*, al igual que en el caso del *big heat*, esta es una versión amplificada en intensidad del revive pues nuevamente el técnico logra ponerse en control del combate. Un detalle propio de este momento es que el luchador técnico debería estar muy cerca a la victoria y conectar sus mejores movimientos. Por el grado de intensidad de este segmento yo lo equiparo con el clímax de una obra teatral pues: “El clímax no sólo es un momento álgido que se sitúa al final de la historia. Debe, igualmente, resolver los problemas que se han ido planteando en el segundo acto.” (Lavandier, 2003, pág. 107) aunque también el clímax podría estar desde un poco antes como desde el *big heat* pues de esta forma podría incluir también la resolución de ese último gran conflicto.

Aquí vale la pena hacer una salvedad, aunque tal vez resulte algo evidente. Sin embargo, vale la pena recordar que la teoría de los tres actos, aunque ha sido por mucho tiempo la forma hegemónica para organizar y contar historias en la tradición occidental y en este caso nos provee con un marco para organizar el relato y las emociones de la narrativa de la lucha; no necesariamente ha sido pensada para ajustarse a un combate predeterminado de

lucha libre profesional, entonces habría que poner en cuestión si el clímax del combate incluye los momentos del *big heat* y el *big comeback* o tal vez solo uno o incluso tal vez parte de uno. Según la definición ya antes mencionada que da Lavandier el clímax debería ser el punto más alto de tensión y a la vez resolver; sin embargo, el mismo autor también plantea la posibilidad de un momento llamado crisis que precede al clímax y que define como “la situación inestable que precede inmediatamente al clímax (...) será el último momento en que la respuesta dramática es aún dudosa” (2003, pág. 117). Según esta información, el *big heat* podría definirse como la crisis mientras que solo el *big comeback* ocuparía el rol de el clímax de la lucha porque es ahí en donde se resuelve el obstáculo del protagonista.

Por otro lado, también se plantea el término de clímax medio como “un nudo dramático fuerte que relanza la acción (sin cambiarla) en una nueva dirección” (Lavandier, 2003, pág. 116) que también podría ser aplicable al momento de *big heat* que plantea un obstáculo nuevo (o al menos uno más intenso).

En la lucha entre Alex Godfrey y El Virrey el *big comeback* del joven Godfrey sucede cuando este consigue esquivar una patada de su rival e inmediatamente intenta sorprenderlo con un paquetito⁴³ a lo cual seguirán sus movidas aéreas y otros intentos de buscar una cuenta rápida y conseguir una victoria sorpresiva.

El momento final de la lucha, tras el clímax del segundo acto, y que vendría a ser además el tercer acto de la dramatización del combate aquel que es definido como el momento que “recoge las últimas consecuencias de la acción. A veces, da una idea del futuro de los personajes” (Lavandier, 2003, pág. 103) es el llamado final o *go home*. Es en este paso en el que llega la conclusión de la lucha, cuyo resultado puede ir de cualquier forma; es decir,

⁴³ Movida de lucha libre que busca conseguir la cuenta de tres enrollando al rival e intentando tomarlo por sorpresa.

puede tanto ganar el técnico como el rudo dependiendo ya de lo que quiera contar el *booker* o programador con la lucha en cuestión.

Es usual que en la lucha libre los combates terminen con el *finisher* o movida final del luchador que sale victorioso. El *finisher* suele ser un movimiento de lucha que caracterice al luchador que lo utiliza, la idea es que esta movida o llave se convierta en la más poderosa de su arsenal y en su último recurso para derrotar a los rivales. El *finisher* puede venir acompañado de un gesto o una palabra como en el caso de Astaroth que grita “Astaplex” antes de aplicar su movida (que en realidad es una variación de suplex solo que él ha decidido llamarla así) pero también estos movimientos pueden venir de improvisto como El Virrey que usa un efectivo rodillazo a la cara que él llama “La Hoguera” y que no necesita mayor preámbulo para conectarse y que es justamente el que utiliza para derrotar a su oponente en el evento visto.

En el *go home*, a pesar de que el momento previo ha terminado con un dominio del técnico, podría suceder que el luchador rudo con una última trampa o técnica pueda revertir el resultado del combate a su favor, como también puede que el técnico cimente su victoria, siendo esto equiparable a la consecución (o no) del objetivo del protagonista durante el desarrollo de una obra dramática.

Como ejemplo, en la lucha entre Cobra y Stambuk el técnico (Cobra) llega a anunciar su *finisher*, el peruvian destroyer⁴⁴ pero este es revertido por el colombiano que luego aplica su movida “Cuentas claras”⁴⁵ para rápidamente llevarse la victoria, truncando así el objetivo del protagonista de esta lucha. En este combate también es interesante observar que el final

⁴⁴ Movida de lucha libre originalmente llamada “Canadian Destroyer” que consiste en colocar la cabeza de un luchador entre las piernas del otro y luego, mediante un impulso en conjunto, girar en un mortal para que el luchador originalmente atrapado caiga de cabeza contra la lona.

⁴⁵ Una movida en la que enganchando al oponente por debajo de los dos brazos, lo deja caer de cabeza hacia la lona. Conocido como DDT.

del mismo da pie a un gancho cuando Reptil ingresa a atacar a La Cobra, su ex maestro, lesionándolo en la historia lo que podría dar pie en un futuro a un enfrentamiento entre maestro y alumno que también alimentaría la historia GLL versus TIL.

Otro ejemplo de final en la que el técnico sí logra llevarse la victoria es la lucha estelar entre Astaroth y LJ Night en la que, como mencioné previamente, existe una situación particular en la que ambos luchadores son técnicos, pero LJ termina trabajando como rudo. Aquí el final llega cuando después del *big comeback* que termina con un superplex de parte de Astaroth, su rival intenta aplicar su *finisher* pero Astaroth lo esquiva y aprovecha para anunciar “Astaplex” y conectar su movida final para llevarse la cuenta de tres y celebrar posteriormente con el público el haber retenido su título.

En ambos casos es posible observar que se cumple la característica de que “el tercer acto tampoco puede ser demasiado largo, lo cual resulta bastante lógico. Una vez que no hay objetivo, no hay cuestión dramática, por lo tanto, tampoco hay suspense.” (Lavandier, 2003, pág. 105) en los ejemplos mencionados los finales llegan muy pronto después de la etapa previa, casi siempre son solo un par de movimientos, pero ¿realmente en este acto ya no existe objetivo como propone Lavandier?

Aquí vale la pena revisar otro concepto de estructura del tercer acto que el autor citado denomina fieldianos “el tercer acto de Field contiene dos partes muy importantes y muy diferentes una de la otra: la resolución – que pronto llamaremos clímax – y el epílogo, que corresponde a mi visión del tercer acto” (2003, pág. 106). Obviamente, para Field, el tercer acto idealmente debía tener una duración de treinta minutos haciéndolo más largo que la versión propuesta por Lavandier y que tampoco encaje del todo con la aparente duración de este tercer acto de lucha; sin embargo, si contáramos el acto final desde el *big comeback* o *equalizer* aquí sí podría encajar la estructura de la lucha con el modelo fieldiano ya que

tendría ese momento como resolución y el *go home* como epílogo – esto tomando la equivalencia de Lavandier de resolución igual a clímax – aunque, para que realmente pueda ser un epílogo, debería también incluir entonces lo que sucede inmediatamente después de la pelea sea un ataque como el de Reptil a La Cobra, un segmento entero que sigue al de la lucha entre Astaroth y LJ Night (que relaté al comienzo de esta investigación) o un final simple como Zero celebrando después de su victoria contra Lunatic J. Este modelo encaja de mejor forma porque nos permite enlazar directamente el final del clímax con la conclusión del combate y, además, deja espacio para el epílogo, otorgando una mayor importancia al tercer acto en general. Entonces, tomando como referente la forma de organización de Field, la estructura de actos en un combate de lucha libre quedaría de la siguiente forma:

Primer acto (introducción y shine): momento en el que se presentan los personajes, se establece el rol que jugará cada uno en la lucha y posteriormente el momento en el que el técnico (protagonista) demostrará su habilidad de lucha con movidas vistosas.

Segundo acto (corte, comeback, big heat): muestra el primer obstáculo del protagonista, el incidente desencadenante que lo lleva a replantear y/o repotenciar sus esfuerzos para conseguir su objetivo (la victoria) y termina en el momento de crisis cuando el rudo vuelve a dominar el combate.

Tercer acto (big comeback y go home): aquí se resuelve el clímax con el protagonista logra superar su obstáculo y está a punto de llevarse la victoria y también se resuelve el final del combate. El final incluye también el desenlace post lucha que deja un gancho hacia el siguiente evento.

Hay que recalcar finalmente que la estructura de siete pasos es una guía mas no una regla. Pueden hacerse y se han hecho luchas que no siguen de forma tan clara estos pasos, tanto luchas individuales como la que mencioné de Astaroth y LJ Night, en las que no es

posible apreciar tan claramente la estructura, como también otros tipos de luchas, en las que se incluyen más de un luchador o donde se añaden estipulaciones para la victoria -como retirar un objeto colgado mediante trepar escaleras, luchar con armas permitidas, luchar dentro de alguna estructura, etc.-. En estos casos, se necesita tomar en cuenta otras consideraciones. Sin embargo, aunque de todos modos se desarrollan alrededor de la noción de conflicto y de drama, al no haber ocurrido en el evento observado, por ahora no profundizaré más sobre estos estilos.



Imagen 16: Alex Godfrey usando sus movimientos aéreos contra El Virrey. Juan Pablo Azabache (2018)

4.2 La teatralidad del dolor

Durante los *shows* hay elementos espectaculares que permiten recibir distintas lecturas sobre el evento, algunos de los cuales mencioné previamente como: el uso de luces, música, vestuarios coloridos, etc. Pero el momento en el que intervienen o se generan más momentos espectaculares o de teatralidad es sin duda el momento de la lucha.

Tomando la definición de espectáculo como “el conjunto de modelos o acontecimientos comunicativos cuyos productos son comunicados en el espacio y en el tiempo, es decir, en movimiento; lo que significa que tanto su producción como su recepción se produce necesariamente en el espacio y en el tiempo” (García Barrientos, 2012). La lucha libre encaja junto con muchos otros espectáculos como el teatro o el circo; sin embargo, la particularidad de este espectáculo en concreto y la fuerza del mismo tiene que ver con la presencia del dolor pues: lo que se muestra al público es el gran espectáculo del sufrimiento, la derrota y justicia. La lucha libre presenta el sufrimiento del hombre con toda la amplificación de una máscara trágica⁴⁶ (Barthes, 1972, pág. 19). Ello hace que los momentos espectaculares que colaboren más a que se perciba esta idea o sensación sean los más efectivos y los que generan una mayor respuesta del público, pues se apela a respuestas primarias del ser humano que pueden ser reconocidas de forma global y que tienen vínculos con parte de la tradición occidental, como la imagen del héroe trágico que hasta el día de hoy sigue siendo uno de los elementos populares en las ficciones y que nos permite identificarnos de forma admirativa, simpática o catártica como mencioné anteriormente.

Había mencionado previamente que una característica de las maniobras que realizan los luchadores, que no podrían darse en deportes de competencia real, es que muchas requieren ayuda de la persona que va a recibir el castigo para poder funcionar. Por ejemplo, en la lucha en equipos de Conquista hay un momento en que Reptil y Mansilla lanzan a la luchadora Alexa Jade contra las cuerdas y ella usa el impulso para lanzarse sobre ellos, enrollar la cabeza de ambos entre sus piernas y hacerlos girar para derribarlos. Siendo Reptil y Mansilla luchadores más pesados que Alexa es casi imposible que solamente con su impulso ella pueda derribarlos de esa forma por lo que en este caso son los luchadores que

⁴⁶ “what is displayed for the public is the great spectacle of suffering, defeat and justice. Wrestling presents man’s suffering with all the amplifications of tragic masks”

reciben el castigo quienes girarán al sentir el impulso que la luchadora les ofrece. Esta movida, aunque por lo descrito podría ser difícil de creer, recibe una gran respuesta de los asistentes por su carácter sorpresivo y espectacular que, además, cumple un propósito dentro de la estructura dramática que se ha desarrollado unas páginas atrás.



Imagen 17: Alexa Jade cargando contra sus dos oponentes que la superan en talla y peso. Juan Pablo Azabache (2018)

Sobre esto vale la pena reparar un poco en el rol que cumple la única mujer luchadora en el show para potenciar esta teatralidad del dolor. La lucha libre está asociada normalmente al universo masculino tanto por sus participantes que suelen ser en su mayoría hombres o por una concepción sobre la violencia que está normalmente más asociada (o permitida) en el universo varonil; por esto es ya de por sí disruptiva la presencia de una mujer en este espectáculo y genera definitivamente reacción en el público que transita entre una incomodidad de no saber cómo reaccionar a su presencia o al hecho de que esta mujer sea violentada por hombres en el ring hasta terminar generando una conexión empática con la luchadora y apoyarla mediante aplausos y gritos de “Alexa” en las luchas.

Para hacer este cambio Alexa de alguna u otra forma debe obtener un grado de masculinidad ante los ojos del público lo cual logra no caracterizándose de hombre pues por el contrario, sus forma de moverse sinuosamente en su ingreso al ring, su traje ceñido al cuerpo y su cabellera larga y suelta la identifican inmediatamente como mujer, sino que ya durante el combate, al recibir castigos de sus oponentes y sobreponerse a ellos demostrando su resistencia al dolor es que su cuerpo adquiere también una condición viril como dice Huerta-Mercado (2015) es así que, mientras más castigo reciba la luchadora, mientras pueda sobreponerse cada vez de un dolor más grande, ella irá validando su rol como luchadora lo que le permitirá lograr la aceptación y el respaldo del público. Es por esto que para Alexa es fundamental teatralizar el dolor durante el combate; un ejemplo claro en su lucha es cuando, después de haber sido atacada por Reptil y Mansilla, este último la coloca en un candado⁴⁷ y la luchadora amplifica su gestualidad con sus brazos para demostrar el “dolor” que está sintiendo lo que provoca una inmediata reacción del público que comienza a corear su nombre para darle ánimos. Lo curioso en este ejemplo es que el candado no es necesariamente una maniobra considerada entre las más peligrosas, dolorosas o vistosas en la lucha libre pero, al ser aplicada por un luchador pesado como Mansilla a Alexa, quién está en desventaja siempre, genera una reacción proporcional a lo que fuese una llave más potente.

Hay otro momento en el que Jhoan Stambuk coloca a su rival, La Cobra, sobre una silla afuera del ring y luego procede a lanzarse a toda velocidad entre la segunda y tercera cuerda para golpear a su rival. Esta movida conocida popularmente como tope o lance termina lastimando seriamente a ambos competidores y, sería impensable verla en un combate real por su alto riesgo (de hecho, esta clase de movidas son conocidas como “*high risk moves*” en el mundo de la lucha libre) y su poca efectividad al poder lastimar

⁴⁷ Llave de rendición en la que un luchador aplica presión sobre el cuello y cabeza de su oponente atrapándolo entre sus brazos.

severamente a quien la ejecuta; sin embargo en la lucha son frecuentes y movidas similares se repiten en el evento en las luchas de Astaroth contra LJ Night o la lucha en equipos. En dos de estos casos estas movidas incluyen parte del mobiliario del local (las sillas plásticas) en las que los luchadores que recibirán el impacto -conocidos como “base” en el argot de la lucha- son colocados.

Este hecho genera aún más euforia de parte del público, sobre todo si la silla se rompe como en el pisotón que Reptil le propina a Rey Pantera, causando más dolor en el luchador y permitiéndole al espectador vivir de cerca esa sensación, activando incluso otro sentido para poder percibir el espectáculo como el tacto: “Una vez tocado, no solamente por la gracia del arte teatral, sino también por el cuerpo del actor, el espectador modifica radicalmente su aproximación al espectáculo, se escapa del frío cálculo del ojo geométrico y entra en un mundo de sensaciones que a veces van unidas a reflexiones abstractas” (Pavis, 2000, pág. 199). Al tocar el cuerpo de los luchadores que han caído cerca, que han trasgredido los límites que se supone estaban establecidos, se genera una nueva dimensión para el público de entrar en el espectáculo desde un lugar más allá de lo racional.

El éxito de estas maniobras radica, entonces, en ser vistosas, pero también en que se ven mucho más dolorosas e impresionantes que un simple golpe o patada. Por ello, volviendo a lo planteado por Barthes, podemos confirmar que este es un espectáculo del dolor que realiza también una espectacularización del dolor, pues la idea es amplificar la percepción que recibe el público de este y los movimientos grandilocuentes generan reacciones igualmente amplificadas.

A los luchadores durante su entrenamiento se les recalca la importancia de “registrar” o “vender” lo que se refiere a que deben hacer notar al público lo que les causa cada golpe o llave que su oponente les aplica. Luchadores como El Virrey suelen ser sumamente gestuales

tanto al momento de recibir un golpe (como cuando recibe una super patada de parte de Godfrey y mueve su cabeza de forma grandilocuente para reflejar la potencia del impacto) o cuando es sorprendido al no poder ganarle, demostrando su sorpresa y frustración. Hay casos con los luchadores enmascarado que, al no poder gestualizar con el rostro, deben suplir esta carencia con la gestualidad corporal como lo hace Reptil quien agranda sus gestos de brazos o cabeza para poder comunicar las situaciones al público. Por esto, me atrevería a señalar también que existe una suerte de estilo de actuación compuesto de ciertas formas o fórmulas que apuntan a ser sumamente histriónico (y que tienden hacia cierta exageración o sobreactuación) para lograr la claridad en la comunicación no verbal del luchador con el espectador.

La importancia de la gestualidad o la mímica para el desarrollo de la historia que se cuenta durante cada lucha es muy grande pues representa uno de los signos más importantes que los intérpretes tienen a mano. Kowzan señala que “Los signos musculares del rostro tienen un valor expresivo tan grande que a veces reemplazan, y con éxito, la palabra.” y “Después de la palabra (y su forma escrita), el gesto constituye el medio más rico y flexible de expresar los pensamientos, es decir, el sistema de signos más desarrollado” reafirmando que, en un espectáculo en que el uso de la palabra no es predominante (sobre todo en el momento de la lucha), mediante la gestualidad del rostro y/o cuerpo del intérprete este puede expresarnos las sensaciones necesarias para entender lo que sucede apelando a la capacidad kinésica del cuerpo y no es extraño notar durante el evento que a ciertos impactos o movidas los espectadores reaccionen físicamente sea tomándose la cabeza, alzando los brazos o

encogiendo el cuerpo en una especie de reverberación física que se genera entre el cuerpo del luchador y del aficionado.



Imagen 18: Gestualidad del dolor en Astaroth tras recibir un golpe de su oponente. Juan Pablo Azabache (2018)

Porque el éxito de la lucha depende tanto en la precisa y convincente representación del dolor, esta es probablemente una de las áreas más interesantes para investigar cuando exploramos críticamente el campo de la lucha libre y la performance⁴⁸ (Lewis Hadley, 2017, pág. 155) ya que, al ser tan importantes como el autor señala, las manifestaciones del dolor se presentan de muchas formas; algunas de ellas más teatrales que otras; tomando la referencia de lo teatral como “la exageración controlada” (Wright, 1962, pág. 13) como por ejemplo, los chops o machetazos movidas que, sin ser extremadamente dolorosas o eficaces en la realidad del combate tienen la capacidad de exteriorizar un dolor no debilitante como lo llama

⁴⁸ “Because the success of the wrestling match relies so heavily on the accurate and convincing performance of pain, it is perhaps one of the most interesting areas to investigate when critically exploring the field of professional wrestling and performance”

Lewis Hadley (2017) pues causa que la piel se enrojezca e hinche rápidamente mostrando el daño pero sin llevar riesgos de lastimar seriamente al oponente.

En un momento de la lucha entre Stambuk y La Cobra el colombiano le quita el polo al luchador veterano para poder aplicarle machetazos que suenen más fuerte (ya que el contacto directo con la piel genera más sonido que cuando hay tela por delante). De paso, el luchador más joven y estéticamente atractivo humilla a su oponente veterano y cuyo físico no está en su mejor momento al exponer su cuerpo ante el público.

Aparte del dolor existe también una permanente lucha de estatus entre los participantes de una pelea de este tipo que también debe ser demostrada. La forma en la que estos signos aparecen se ve modificada depende del alineamiento y del tipo de personaje de cada luchador; así tenemos por ejemplo la movida arrogante de Stambuk que describí hace un momento, las palmas y gestos eufóricos de Alex Godfrey que buscan generar una reacción audible y favorable del público hacia él para así igualarlo al nivel de popularidad que su rival tiene o la soberbia del Virrey cuando se da tiempo para posar en medio de su lucha que demuestra que no teme a su oponente.

Estos gestos no solo ayudan a generar emoción de parte del público en el momento, sino que también le otorgan importancia al resultado del combate pues nos hacen creer que cada luchador está tan comprometido con este y con su imagen que, a pesar de estar todo predeterminado, hay una emoción real de parte del luchador que lo lleva a creer que puede ganar realmente su lucha, a pesar de las adversidades. Esto le otorga también una dosis de realismo a este, que ayuda, por otra parte, a mantener la suspensión de incredulidad del espectador al otorgarle un grado de verosimilitud a la representación del combate.

Si bien es cierto los fans regulares de lucha libre son muy conscientes de la naturaleza predeterminada de este deporte de espectáculo, sí existe un disfrute en el hecho de poder

suspender la incredulidad por momentos en las luchas, lo que se ve reflejado en las reacciones ante los momentos que parecen muy reales (como lo que describo en el párrafo anterior sobre la gestualidad de los luchadores) o en los que la línea entre realidad y ficción se empiezan a borrar: los momentos cuando vemos (o creemos que estamos viendo) a los luchadores salirse de los confines de la improvisación codificada son la paga de jugar a seguir el engaño⁴⁹ (Mazer, 2017, pág. 199).

Del mismo modo, existe un fuerte rechazo ante la evidencia de la falsedad en las acciones. En Conquista, al final de la lucha de Stambuk y Cobra, como estaba estipulado en la pauta, Reptil debería ingresar antes del fin de la lucha para costarle la victoria a su ex maestro; sin embargo, el luchador enmascarado nunca salió lo que provocó que los luchadores decidieran terminar el combate sin su presencia pero el árbitro, quien estaba al tanto del final planeado, al notar que no había aparecido Reptil, corta el conteo antes de dar la tercer palmada sobre la lona y mira hacia la entrada a ver si aparece el luchador. Al no aparecer, el árbitro de forma dudosa da la tercera palmada y acaba el combate, evidenciando que estaba esperando que algo suceda y que realmente no está decidiendo al ganador. Este hecho genera entre abucheos y burlas del público por el obvio error y le da un final opaco a una de las luchas más intensas del evento, poniendo en duda su legitimidad y rompiendo de una forma abrupta esa liminalidad en la que el espectador estaba inmerso, revelando más bien el artificio de una forma negativa. Esto provoca que, acabando el combate, el luchador colombiano se desquite con el árbitro atacándolo por su error (cosa que no estaba pautada) en un acto que responde tanto a la ficción (el rudo atacando al árbitro por contar mal) como a la realidad (un luchador molesto con el árbitro que malogró el final).

⁴⁹ “The moments when we saw (or thought we were seeing) the wrestlers shoot their way past the confines of the codified improvisation were the payoffs for playing along with the con otherwise”



Imagen 19: Lance espectacular de Rey Pantera contra Mansilla y Reptil. Juan Pablo Azabache (2018)

Es interesante notar que, a pesar de que existe un cuidado por mantener la verdad dentro del ring, la lucha libre es también capaz de generar otras convenciones para que acciones o situaciones no realistas, totalmente inverosímiles puedan ser aceptadas por el público durante las luchas. En menor caso esto aplicaría a los movimientos que mencioné previamente en las que un luchador de menor fuerza, tamaño y peso puede hacer caer a un luchador más grande o las llaves que claramente necesitan de la asistencia de otro luchador pero existen casos donde la inverosimilitud es más grande como en la lucha entre Lunatic y Zero en las que, el luchador que representa al payaso, trae al ring una “chicharra paralizadora” como la que usaba el personaje mexicano El Chapulín Colorado con la que puede congelar a su oponente. Este elemento es parte de esta lucha y ambos luchadores terminan usándolo y generando situaciones cómicas y totalmente irreales que; sin embargo, son aceptadas por el público con agrado. Esto último se debe tal vez al tipo de personaje que representa Lunatic, un bufón que de por sí plantea una presencia transgresora ante la imagen

convencional del luchador que es asociada con un deportista serio, que quiere triunfar o en todo caso dañar lo más posible siempre a sus oponentes pero, en el caso de este luchador, el mismo declara que para él “la lucha libre es divertida” y que lucha solo por diversión por lo que al romper ya con lo tradicional, parece que también pueden permitírsele excepciones ante las reglas convencionales del deporte. Es también por este motivo que, a pesar de que el personaje siempre se mantiene popular con los aficionados, no es un estelarista ni suele ganar muchas de sus luchas pues como vuelvo a mencionar, es una excepción que puede resultar atractiva pero no es parte del canon de lo que se espera de un luchador “top”.

Dentro de la representación de la lucha en sí misma, entonces, vemos que el código, aunque busca mantener un grado de verosimilitud, no se basa en lo que podríamos denominar realismo pues siempre estas acciones (el dolor, el sufrimiento, la euforia, el miedo, la alegría, la soberbia, etc.) se teatralizan o se exageran de una forma estilizada para lograr un efecto más claro e impactante (por lo que también se permite, de vez en cuando, que las exageraciones se lleven extremos cómicos como en el caso de Lunatic), lo cual es aceptado por el público que está dentro de la convención del *kayfabe*. Autores como Mark Workman señalan que para lograr con éxito todos estos efectos los luchadores han creado una gramática propia que, haciendo una analogía con la lingüística, se compone de una intención semántica (crear drama mediante la ilusión de un conflicto de final abierto) y las reglas sintácticas y fonológicas que, en este caso, residen dentro de los cuerpos de los luchadores en sus repertorios de llaves, maniobras y gestos (1977) la cual es compartida (hasta cierta medida, dada la repetición de ciertos patrones) por luchadores y espectadores y permite que las lecturas de lo que sucede en el ring sean claras y simples para ambas partes.

Esta simpleza logra que las emociones que busca evocar la lucha se reciban de forma rápida por el público y le permitan transitar por ellas; de igual forma, las llaves o movimientos espectaculares ayudan a incrementar de forma rápida y efectiva éstas

sensaciones llevando esta representación de nuevo al modo melodramático pues: El miedo en un melodrama debe ser creado de forma veloz, porque la preparación para que ocurra toma menos tiempo que en la tragedia. Con un tiempo de clímax más corto, el miedo melodramático gana un pico más grande que el miedo trágico⁵⁰ (Gallagher, 1965, pág. 218) y, por lo tanto, lo vistoso y riesgoso de estas acciones que se dan sobre el cuadrilátero suponen una muy efectiva forma de generar que la gente se involucre emocionalmente con la pelea y, por lo tanto, con la historia que se cuenta en ella, pues como dice Gallagher el interés de la gente por lo que ve es un nivel básico para retenerlos viendo, pero la emoción genera que realmente se pueda capturar al público (1965).



Imagen 20: Slayer aplicando su embestida del toro o lanza al Virrey de Salamanca en uno de los momentos más celebrados del evento. Juan Pablo Azabache (2018)

⁵⁰ “fear in a melodrama must be created speedily, because the preparation for its occurrence takes less time than in tragedy. With a shorter peaking period, melodramatic fear attains greater momentary pitch than does tragic fear”

Conclusiones

Al comenzar esta investigación, tenía clara la presencia de los elementos de teatralidad que aportaban o contribuían a un espectáculo de lucha libre, como mencioné en la introducción, para mí eso resultaba evidente en mi larga experiencia como fanático de este espectáculo. Sin embargo, los alcances descubiertos durante el proceso de este trabajo han ampliado y definido la importancia que en un inicio suponía que tenía la teatralidad dentro de la lucha profesional como, por ejemplo, constatar la existencia y complejidad de un sistema narrativo para crear tanto los eventos como las luchas mismas.

En primer lugar, creo que es necesario notar la presencia de la doble estructura dramática en la concepción tanto del *show* como una sola historia como también dentro de la escenificación de cada lucha que viene a ser una unidad autónoma con sus propias reglas. Esta noción de organización alrededor de un conflicto, con momentos de presentación, de desarrollo, de clímax y conclusiones o ganchos, no es pensada por los *bookers* necesaria y conscientemente desde la estructura dramática, sino, más bien, desde las necesidades del espectáculo para desarrollar sus historias. No obstante, es claro que, desde la teoría dramática, puede hacerse una lectura y obtener una mayor claridad acerca de cómo se organizan las emociones y reacciones del público mediante la historia y por qué se dan las cosas como suceden en el espectáculo, tanto en el *booking* de la cartelera como en los siete pasos para armar una lucha.

Volviendo a los conceptos tomados de Lavandier en los que afirma que la dramaturgia es un arte que se escribe para ser visto y no leído (como la literatura) (2003) creo que sí es posible definir los procesos con los que se organizan las historias de lucha libre como procesos dramáticos pues comparten el objetivo de generar contenido que es visto por otro y, aunque se podría argumentar que la lucha libre no deja registro escrito como sí lo hace la

dramaturgia convencional, la lucha genera un tipo de lenguaje o de escritura en sus códigos sea en la precisión de documentos como la pauta del show que contiene los puntos importantes o de interés o incluso dentro de los cuerpos de los luchadores para el desarrollo de los siete pasos pues, estos organizan y comparten entre ellos sus movimientos destinados para cortar, para hacer el *shine*, el *comeback* o el final de las peleas, generando códigos para poder construir su propia narrativa.

Estos códigos inscritos en los cuerpos de los intérpretes generan una gramática propia de la lucha libre la cual se basa en la amplificación gestual o la teatralización tanto del dolor como de otras emociones por las que pasan los luchadores durante el combate como: soberbia, alegría, euforia, rabia, desesperación, satisfacción, etc. Lo que genera que puedan ser entendidas por el espectador para entender el drama que se desarrolla dentro el combate. Regresando a las definiciones aristotélicas que tomé de Alegría (1987) esto permite reafirmar que sí existe una dicción (entendida como el vehículo que permite comprender el argumento) y que entonces la lucha libre sí posee todos los elementos de una obra dramática.

Por lo anterior, entonces, podríamos concluir que no existe demasiada diferencia, al menos desde el punto de vista mencionado, entre una obra de teatro y un espectáculo de lucha libre puesto que ambas comparten la gran mayoría de elementos básicos estructurales necesarios, desde el punto de partida de una organización dramática -en la concepción occidental clásica del teatro-. Es más, regresando a la definición de teatro como “El teatro consiste en la expectación de acontecimientos poieticos corporales (físicos y físico-verbales) en convivio” (Dubatti, 2011, pág. 44), se puede afirmar que la lucha no solo encaja en este concepto porque efectivamente cumple con tener espectadores, con darse en convivio y de ser un evento poiético corporal, entendido como un acto de creación desde y por el cuerpo mismo de los creadores sino que estos dos aspectos también son fundamentales para el desarrollo de esta actividad pues ya se ha mencionado como el *feedback* producto del

convivio influye no solo en el desarrollo de lo que sucede en el cuadrilátero sino también en las decisiones que se toman con miras a futuros eventos y que la lucha, por su condición predeterminada, produce un hecho poético.

Pero entonces, ¿es la lucha libre teatro? Mi respuesta tras esta investigación sería que no, definitivamente no por varias razones. Primero porque los mismos intérpretes no aceptan esta definición que los aleja del campo del deporte y los expone en el mundo de la ficción. Luego, existe el factor de realidad, como se menciona en el artículo “*Hamlet doesn't Blade*” (haciendo referencia al término *blading*⁵¹: Pero ¿qué, entonces, es la lucha libre, una forma en la que la competencia es falsa pero el cuchillo o navaja son ciertamente reales?⁵² (Chow, Laine y Warden, 2017, pág. 3), donde los autores incluso consideran que la lucha borra la separación entre lo teatral y lo performático cuestionándose qué es, entonces, la lucha libre al ser un espectáculo en el que la sangre puede surgir de forma falsa, pero siendo verdadera y donde el dolor es real pero no tan real como por momentos nos hacen creer los luchadores. Aquí es clave resaltar los conceptos de convención teatral y la mimesis pues, como se ha mencionado, la lucha genera una convención entre un público que decide suspender su incredulidad y los luchadores que simulan ser personajes de ficción que no son en la vida real. Así, en una suerte de umbral liminal, realizan acciones verdaderas y, a la vez, imitan acciones para que parezcan verdaderas jugando siempre en ese límite que no le permite encajarse del todo en una u otra definición.

Sobre la liminalidad del espectáculo se puede también concluir que esta permite la aparición de especta-actores dentro de la lucha libre. Al ubicarse este espectáculo en un punto medio entre lo deportivo y artístico, entre lo real y planificado en el que sus acontecimientos

⁵¹ “Blading” es un término que se utiliza en la lucha libre para describir la acción que un luchador realiza de hacerse un pequeño corte en la frente con un pedazo de una cuchilla u hoja de afeitador a escondidas para así sangrar y generar un mayor impacto en la lucha.

⁵² “But what, then, is pro wrestling, a form where the contest is “fake” but the knife or razor, at least, is certainly real?”

tampoco tienen un límite espacial definido como en los momentos en que las acciones escapan de la contención del ring, la figura del espectador también se posiciona en un umbral que le permite pasar de observador a participante del evento en distintos niveles que van desde manifestarse individual o grupalmente en el evento hasta en convertirse en agentes que influyen en la creación de los eventos posteriores ya que su reacción o su *feedback* sobre la ejecución del hecho real será tomada en cuenta en la construcción y organización.

Podría cuestionarse el hecho de que a pesar de que en forma o estructura la lucha cumpla con los requisitos para ser un espectáculo teatral (o tal vez una performance teatral, por lo dicho previamente) como se mencionó en el análisis de los conflictos o los personajes de lucha libre, estos tienden a ser simples, sencillos, a usar o beneficiarse de moldes, estereotipos o conductas muy claras que no dejen lugar a dudas sobre sus intenciones o personalidad – como por ejemplo elegir un bando bueno o malo – y el conflicto siempre termina resolviéndose mediante el combate físico entre los participantes de la historia, haciendo, entonces, de la lucha una versión simplificada de la complejidad o diversidad que puede alcanzar el teatro al desarrollar de otras formas estos elementos.

Otra contradicción sobre la naturaleza de la lucha, o al menos entre su percepción y su ejecución, la podemos notar en cómo se refería Barthes a ella: un espectáculo de grandilocuencia y excesos (1972) pero que, como se ha desarrollado en este trabajo, también es un espectáculo de exageración controlada, de signos claros y de sobriedad por lo que incluso un autor llega a mencionar que: La lucha libre es una pantomima más efectiva que la pantomima dramática pues, para mostrarse como auténticos los gestos de los luchadores no necesitan, tramas, escenario o ninguna clase de explicación⁵³ (Monsiváis, 2005, pág. 94).

⁵³ “Professional wrestling is a more effective pantomime than dramatic pantomime because, to show themselves to be authentic, the gestures of the wrestler need no plotlines, scenery, or any kind of explanation”

Tomando lo anterior en consideración es posible concluir que la lucha libre, a pesar de no ser teatro, no solo es innegablemente teatral por la aparición de algunos elementos visibles en su ejecución, sino que también la forma en que el espectáculo se concibe y organiza puede ser leída con claridad desde la teatralidad la cual nos puede permitir ahondar y reflexionar sobre la composición de las reglas de organización de este evento y sus características, lo que, eventualmente, pueda aportar a la construcción de una poética propia de la lucha libre.

Sobre este último punto de la poética, como se mencionó en un inicio, no es posible desarrollar demasiado en estas conclusiones pues no ha sido el eje del análisis, pero, es posible dilucidar que una posible aproximación en la misma podría encontrarse en el análisis del conflicto físico en el ring pues, como he mencionado, la lucha se organiza en torno a uno o varios conflictos que tienen su desenlace en este combate predeterminado sobre el cual operan distintos elementos estéticos, técnicos, atléticos, narrativos y que, además, deben lidiar siempre con la posibilidad de ser afectados por sucesos reales; que genera inclusive su propia organización dramática y su propio lenguaje desde la producción de un hecho físico.

Es por esto que, para concluir esta investigación, reafirmo y refuerzo mi hipótesis inicial pues los elementos de teatralidad son parte fundamental de la naturaleza de este espectáculo y no solo una adición estética o complementaria. Tomando como referencia el evento analizado, Conquista 2018, podría incluso afirmar que el evento resulta siendo más teatral - tomando en cuenta la dramaturgia como parte del hecho teatral convencional junto con la poesis, el convivio y la expectación del espectador- que deportivo o performático pues finalmente el fin de este es contar una historia para lo cual se usan los medios deportivo o atléticos de competición simulada.

¿Es entonces lo deportivo un medio dentro de la lucha libre? Esa es una pregunta que amerita mayor profundización de otro tipo y que puede quedar abierta para una siguiente

investigación. Del mismo modo queda abierta la posibilidad de intentar, mediante mayores análisis a distintas manifestaciones de lucha libre una poética propia de este espectáculo que nos permita tal vez por fin encontrarle, dentro de su liminalidad, su propio espacio o género como espectáculo o inclusive, por qué no, como arte.



Bibliografía

- Alegría, A. (1987). *Elementos de composición dramática*. Gambier: TUC.
- Atkinson, M. (2002). Fifty Million Viewers Can't Be Wrong: Professional Wrestling, Sports-Entertainment, and Mimesis. *Sociology of Sport Journal*(19), 47-66.
- Barthes, R. (1972). The World of Wrestling. En R. Barthes, *Mythologies* (págs. 15-25). New York: Hill and Wang.
- Barthes, R. (1978). *Ensayos Críticos*. Barcelona: Seix Barral.
- Beekman, S. M. (2006). *Ringside: a history of professional wrestling in America*. Westport: PRAEGER.
- Bobes Naves, M. (1997). *Semiología de la obra dramática*. Madrid: Arco Libros.
- Carlson, M. (1993). *Places of Performance: The semiotics of theatre Architecture*. Londres: Cornell University Press.
- Chow, B., Laine, E., & Warden, C. (2017). Hamlet doesn't blade: Professional wrestling, theatre and performance. En B. Chow, E. Laine, & C. Warden, *Performance and Professional Wrestling*. Nueva York: Routledge.
- Danan, J. (2012). *¿Qué es la dramaturgia? Y otros ensayos*. (V. Viviescas, Trad.) Ciudad de México: Paso de Gato.
- De ROUX, R. (2007). Deporte y Sociedad en América Latina. *Caravelle*(89), 7-10.
- Di Benedetto, S. (2017). Playful Engagements: Wrestling with the attendant masses. En B. Chow, E. Laine, & C. Warden, *Performance and professional wrestling* (págs. 26-35). Londres: Routledge.
- Diéguez, I. (2014). *Escenarios liminales*. México, D.F.: Paso de Gato.
- Dubatti, J. (2011). *Introducción a los estudios teatrales*. Ciudad de México: Libros de Godot.
- Dutton, D. (2006). A Naturalist Definition of Art. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 64(3), 367-377.
- Ebong, I. (1984). Mask and Masking: A Survey of Their Universal Application to Theatre Practice. *Anthropos*, 1/3(79), 1-12.
- Evreinov, N. (1936). *El teatro en la vida*. Santiago de Chile: Ercilla.
- Ezell, J. (2017). The dissipation of "heat": Changing role(s) of audience in professional wrestling in the United States. En E. Laine, B. Chow, & C. Warden, *Performance and Professional Wrestling* (págs. 9-16). Londres: Routledge.
- Feibleman, J. (1970). On the Metaphysics of the Performing Arts. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 28(3), 295-299.
- Gallagher, K. (1965). Emotion in Tragedy and Melodrama. *Educational Theatre Journal*, 17(3), 215-219.
- García Barrientos, J.-L. (2012). *Cómo se comenta una obra de teatro*. Ciudad de México: Paso de Gato.
- Grajales, T. A. (2007). El concepto de teatralidad. *Artes, La revista*(13), 79-89.

- Huerta-Mercado, A. (2015). Paladines y villanos: Corporalidad, identidad, risas y llantos en la lucha libre de espectáculo. En L. Kogan, *Belleza, musculatura y dolor: Etnografías de cuerpos en Lima* (págs. 49-88). Lima: Universidad del Pacífico.
- Jericho, C. (14 de Diciembre de 2015). We want answers: Chris Jericho. (M. Staff, Entrevistador)
- Kowzan, T. (1997). El signo en el teatro - introducción a la semiología del arte del espectáculo. En M. Bobes Naves, *Teoría del teatro* (págs. 25-61). Madrid: Arco/Libros.
- Lavandier, Y. (2003). *La Dramaturgia. Los mecanismos del realto: cine, teatro, ópera, radio, televisión, comic*. Barcelona: S.A. EIUNSA. Ediciones Internacionales Universitarias.
- Lawson, J. H. (1976). *Teoría y técnica de la dramaturgia*. La Habana: Arte y Literatura.
- Levi, H. (1997). Sport and Melodrama: The Case of Mexican Professional Wrestling. *Social Text*(50), 57-68.
- Levi, H. (2008). *The world of Lucha Libre: Secrets, Revelations and Mexican national identity*. Durham: Duke University Press.
- Levi, H. (2017). Don't leave us in the hands of criminals. En E. Laine, B. Chow, & C. Warden, *Performance and Professional Wrestling* (págs. 59-69). London: Routledge.
- Lewis Hadley, J. (2017). The hard sell: The performance of pain in professional wrestling. En B. Chow, L. Eero, & C. Warden, *Performance and professional wrestling* (págs. 154-162). Londres: Routledge.
- López, V. (2010). Mexican Wrestling. *Jung Journal*, 4(4), 33-45.
- M., H. L. (24 de Enero de 2017). *Efemérides - 1917: Cachascán en Lima*. Obtenido de El Comercio: <https://elcomercio.pe/opinion/efemerides/1917-cachascan-lima-401579>
- MacFarlane, K. (2012). A Sport, a Tradition, a Religion, a Joke: The Need for a Poetics of In-ring Storytelling and a Reclamation of Professional Wrestling as a Global Art. *ASIATIC*, 136-155.
- MacKenzie, S. (1997). Of Sport and Men: Roland Barthes. *Canadian Journal of Film Studies*, 6(2), 75-83.
- Mamet, D. (1998). *Los tres usos del cuchillo: Sobre la naturaleza y la función del drama*. (M. Faidella Martí, Trad.) Barcelona: Alba Editorial.
- Mazer, S. (1998). *Professional Wrestling: Sport and Spectacle*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Mazer, S. (2017). Epilogue. En B. Chow, L. Eero, & C. Warden, *Professional Wrestling and Performance* (págs. 196-205). London: Routledge.
- Monroy, H., & Reducindo, M. (2017). *85 Años de Lucha Libre: De la EMLL al CMLL*. Ciudad de México: AM Editores.
- Monsiváis, C. (2005). The hour of the mask as a protagonist: El Santo versus the skeptics on the subject of the myth. En N. Sammond, *Steel Chair to the Head: The pleasure and pain of professional wrestling* (págs. 88-95). Durham and London: Duke university press.
- Pavis, P. (2000). *El análisis de los espectáculos: Teatro, mimo, danza y cine*. Barcelona: Paidós.

- Price, K. (1970). The Performing and the Non-Performing Arts. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 29(1), 53-62.
- Prieto, A. (2009). ¡Lucha Libre! Actuaciones de teatralidad y performance. *Actualidad de las artes escénicas. Perspectiva Latinoamericana*, 116-143.
- Sammond, N. (2005). Introduction: A brief and Unnecessary Defense of Professional Wrestling. En N. Sammond, *Steel Chair to the Head: The Pleasure and Pain of Professional Wrestling* (págs. 1-21). Durham: Duke University Press.
- Sánchez Montes, M. (2004). *El cuerpo como signo: la transformación de la textualidad en el teatro contemporáneo*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Schechner, R. (2002). *Performance Studies*. Londres: Routledge.
- Smith, T. (2012). *¿Qué es el arte contemporáneo?* Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- Stanislavski, C. (1999). *Building a Character*. Londres: Methuen.
- Taylor, D. (2015). *Performance*. Buenos Aires: Asunto Impreso Ediciones.
- Valqui, J. (14 de Noviembre de 2018). *El escenario histórico del cachascán peruano: El luna park limeño*. Obtenido de Pasó en Lima: <https://www.pasoenlima.com/el-escenario-historico-del-cachascan-peruano-el-luna-park-limeno/?fbclid=IwAR2FjgBj821TLx7h0Hr6vsl-TD99AwExmv5bQaWpiWQVH39rd7lclD1iZHs>
- Vivas, F. (2001). *En vivo y en directo: una historia de la televisión peruana*. Lima: Universidad de Lima. Obtenido de Arkiv Perú: <http://www.arkivperu.com/%C2%A1cachascan-1972/>
- Wellington Ruckstuhl, F. (1916). What Is Art? A Definition. *The Art World*, 1(1), 21-28.
- Workman, M. (1977). Dramaturgical Aspects of Professional Wrestling Matches. *Folklore Forum*, 10(1), 14-20.
- Wright, E. (1962). *Para comprender el teatro actual*. Ciudad de México: Fondo de cultura económica.

Anexos: Registro del evento Conquista 2018

- **Segmento inicial de Conquista 2018:** https://www.youtube.com/watch?v=SQ_s-byMrEQ&list=PLSJY2F_F_wCOkBYTbYzVoBMb_VSCBQ8hw
- **El Virrey versus Alex Godfrey:**
https://www.youtube.com/watch?v=na6sGP50HRE&list=PLSJY2F_F_wCOkBYTbYzVoBMb_VSCBQ8hw&index=2
- **Zero versus Lunatic J:**
https://www.youtube.com/watch?v=cO0_fhsI3Fk&list=PLSJY2F_F_wCOkBYTbYzVoBMb_VSCBQ8hw&index=3
- **Jhoan Stambuk versus La Cobra:**
https://www.youtube.com/watch?v=hzNIVx7ZdbQ&list=PLSJY2F_F_wCOkBYTbYzVoBMb_VSCBQ8hw&index=4
- **Reptil & Mansilla versus Alexa Jade & Rey Pantera:**
https://www.youtube.com/watch?v=UB9paVirN2c&list=PLSJY2F_F_wCOkBYTbYzVoBMb_VSCBQ8hw&index=5
- **Astaroth versus L.J. Night y segmento final:**
https://www.youtube.com/watch?v=2fvfMAD-fAU&list=PLSJY2F_F_wCOkBYTbYzVoBMb_VSCBQ8hw&index=6