

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE ARTES ESCÉNICAS



**LA CONSTRUCCIÓN Y EL DESARROLLO DEL PERSONAJE EN
LA LUCHA LIBRE PROFESIONAL EN EL PERÚ**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADO EN TEATRO**

AUTOR

Luis Carlos Reategui Munar

ASESORA

Ana Marbe Marticorena Robles

Lima, 2020

Resumen

La lucha libre es un espectáculo deportivo establecido sobre convenciones de teatralidad y performance; que busca representar escénicamente una competencia real, con la intención de contarle una o un conjunto de historias a un público comprometido. Esta investigación busca establecer un diálogo entre el arte teatral y lucha libre profesional, al identificar qué factores tienen en común: un conflicto dramático, un complejo proceso de significación y la interpretación de personajes. Este último elemento es sobre el cual la investigación busca centrarse. El personaje en la lucha libre difiere del personaje en el teatro, pues este último está restringido a los límites textuales de la obra dramática; mientras que el primero está condicionado por una serie de componentes que determinan su desarrollo, como el *gimmick*, el *booking* y el público en vivo. Esta investigación ha estructurado e implementado una metodología basada en aspectos constitutivos del arte teatral como el texto dramático y la semiótica. Asimismo, se ha integrado herramientas teatrales dirigidas a la interpretación, como el concepto de acción dramática y la improvisación teatral. Esta metodología, más que educar a los luchadores en el arte teatral, busca adaptar estas herramientas a la práctica de la lucha libre; con la intención de potenciar su capacidad creativa y enriquecer el proceso de construcción y desarrollo del personaje.

Palabras clave: lucha libre profesional, herramientas teatrales, significación, texto dramático, personaje en la lucha libre, desarrollo del personaje.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a mi asesora, Marbe Marticorena, pues sin ella no hubiese tenido la disciplina para completar esta investigación.

Gracias a la empresa Gladiadores por brindarme todas facilidades para aplicar mi metodología. Gracias especiales a Domingo Govea, Franco Viale y Adolfo Bustamante, quienes confiaron en mí y me brindaron la plataforma para cumplir mi sueño.

Finalmente, quiero darle las gracias a mi mamá, a mi chinita y a mi hermano por ayudarme a convertirme en la persona que soy. Gracias papá, por darme el privilegio incalculable de estudiar una carrera universitaria.

Índice

Introducción	7
1. Capítulo uno: <i>“It’s the gift of Jericho! Drink it in, man!”</i>	13
1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	13
1.2. JUSTIFICACIÓN	15
1.2.1. Motivación	17
1.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	19
1.3.1. Pregunta general	19
1.3.2. Preguntas específicas	19
1.4. OBJETIVO GENERAL	19
1.4.1. Objetivos específicos	20
1.5. HIPÓTESIS	20
2. Capítulo dos: <i>“If you smell what The Rock is cookin’”</i>	21
2.1. ESTADO DE LA CUESTIÓN	21
2.2. MARCO CONCEPTUAL	31
2.2.1. Lucha libre profesional	31
2.2.1.1. <i>Kayfabe</i>	34
2.2.2. El desarrollo del personaje en la lucha libre	36
2.2.2.1. El <i>gimmick</i>	39
2.2.2.2. El <i>booking</i>	41
2.2.2.3. El público	45
2.2.3. Herramientas teatrales	47
2.2.3.1. Texto dramático	47
2.2.3.2. El signo teatral	53

2.2.3.3. Improvisación teatral	57
2.2.3.3.1. Estatus	59
2.2.3.3.2. Espontaneidad	59
2.2.3.3.3. Aceptación	60
3. Capítulo tres: “ <i>For the benefit of those with flash photography...</i> ”	61
3.1. DISEÑO METODOLÓGICO	61
3.1.1. Herramientas teatrales	61
3.1.2. Aplicación a la lucha libre	61
3.1.2.1. Historia del personaje	61
3.1.2.2. <i>Fantasy booking</i>	63
3.1.2.3. La <i>promo</i>	65
4. Capítulo cuatro: “ <i>And if you’re not down with that, we’ve got two words for ya!</i> ”	69
4.1. LABORATORIO DE LUCHA LIBRE: TALLER DE CONSTRUCCIÓN Y DESARROLLO DEL <i>GIMMICK</i> PARA LUCHADORES PROFESIONALES.	69
4.1.1. SOBRE EL EJERCICIO DE LA HISTORIA DEL PERSONAJE	70
4.1.2. SOBRE EL EJERCICIO DEL <i>FANTASYBOOKING</i>	70
4.1.3. SOBRE EL EJERCICIO DE LA <i>PROMO</i>	71
4.2. Objetivos	71
4.3. Guía de observación	72
4.3.1. Primera y segunda sesión	72
4.3.2. Tercera sesión	73
4.3.3. Cuarta sesión	74
4.3.4. Quinta sesión	75
4.3.5. Sexta sesión	76
4.4. Cronograma	77

4.5.	Evaluación de los participantes	79
4.5.1.	Grupo 1: Farid y Falcon Kidd	80
4.5.2.	Grupo 2: Destiny, Cava y Magnum	82
4.5.3.	Grupo 3: Aldo Stone, Rasec y JoC	85
5.	Conclusiones: “ <i>And that’s the bottom line ‘cause Stone Cold said so!</i> ”	91
6.	Referencias bibliográficas	96
7.	Anexos	101
i.	Evaluaciones de la <i>promo</i>	101
a.	Grupo 1: Farid y Falcon Kidd	101
1.	Mingo	101
2.	TVK	102
b.	Grupo 2: Destiny, Cava y Magnum	104
1.	Mingo	104
2.	TVK	105
c.	Grupo 3: Aldo Stone, Rasec y JoC	106
1.	Mingo	106
2.	TVK	108
ii.	Etnografía	109
iii.	Registro audiovisual del taller	110
iv.	Material práctico	111
a.	Historia del personaje	111
b.	<i>Fantasy booking</i>	115

Introducción

La presente investigación tiene como punto de partida al espectáculo de la lucha libre profesional. Esta disciplina ha sido históricamente deslegitimada por su carácter ambiguo, el cual tiene que ver con su concepción como deporte de contacto y su posterior transformación a un espectáculo de ficción.

La crítica más común tiene que ver con su carácter predeterminado. La lucha libre no es un deporte, al menos no desde el concepto de deporte moderno, pero es definitivamente una disciplina que requiere de habilidades atléticas para realizarse. Asimismo, el principal componente de esta disciplina es la competencia, la cual se traduce en el encuentro entre luchadores sobre un ring. Sin embargo, esta es precisamente una de las grandes críticas que sufre la lucha libre. ¿Cómo puede ser una competencia real si los resultados están predeterminados?

Pues sí, los resultados en la lucha libre están determinados con anterioridad. En ese sentido, entre los luchadores no existe una real competencia pues esta implica paridad de oportunidades para quienes compiten. A su vez, quienes compiten no lo hacen como sí mismos, sino que interpretan personajes moralmente codificados. Es decir, los luchadores entran al ring representando una posición dentro de un espectro dual de moralidad: el bien y el mal. Es en base a esta mecánica que se produce el conflicto en las historias de la lucha libre profesional.

En todo caso, la competencia que se ve es una contienda ritualizada entre fuerzas opuestas representadas escénicamente en los cuerpos de los luchadores. En ese sentido, el factor que hace interesante a la lucha libre no es la competencia que representa, sino cómo la representa. Esto es lo que llamamos suspensión de la incredulidad.

La lucha libre profesional pretende ofrecer una serie de gestos excesivos a un público comprometido.

Desde su alineación moral, los personajes en la lucha libre constituyen un sistema de signos. A su vez, estos personajes son fundamentalmente grandilocuentes y estereotipados en función a que el público reconozca los aspectos característicos de cada uno; para poder así alinearse efectivamente con el personaje con el que se sienta identificado moralmente.

Los luchadores deben estar en la capacidad de producir una serie de signos representables que puedan ser fácilmente captados por el público, ya sea en relación al carácter de su personaje como a su desenvolvimiento en el cuadrilátero.

La lucha libre no es una competencia real, pero los movimientos que se llevan a cabo sí lo son. Si bien entre los luchadores hay un máximo esfuerzo por mantenerse a salvo, los movimientos que se practican tienen un efecto real sobre el cuerpo de los intérpretes. Es por esto que quienes practican la lucha libre mantienen una rigurosidad en el entrenamiento físico comparable a un deportista de nivel profesional. Esta cultivación del cuerpo y la mente es una de los principales argumentos que usan quienes forman parte del mundo de la lucha libre para establecer esta disciplina como deportiva. Como hemos expuesto, si bien la lucha libre puede no ser considerada un deporte, las movidas, llaves y golpes que llevan a cabo los luchadores son constatables físicamente. Estas constataciones están impresas en la capacidad de significación que deben tener quienes practican la lucha libre. Dichas características han abierto la posibilidad de considerar a la lucha libre como un género del performance. Sharon Mazer (1998) y Heather Levi (2009) son las principales impulsoras de esta posición y esta investigación no buscará de ninguna manera refutarlas. Sin embargo, consideramos

que a la lucha libre se le atribuye un importante factor teatral; que no es una simple característica, sino que es intrínseca a la disciplina.

Como en el teatro, la lucha libre es un género de ficción que pretende principalmente representar narrativas frente a un público en vivo. Como ya hemos expuesto, estas historias son puestas en escena a través del conflicto entre personajes excesivos y moralmente codificados, los cuales son interpretados por luchadores cultivados física y mentalmente. La disciplina contempla una amplia producción de signos representados que le deben ser evidentes al público en vivo. De esta manera, esta investigación considera crucial abordar a la lucha libre desde un enfoque teatral.

En función a esto se ha identificado un aspecto que ambas disciplinas tienen en común: el personaje. A partir de este concepto es que la investigación se llevará a cabo, teniendo como objetivo principal estructurar una metodología que integre una serie de herramientas teatrales al proceso de construcción y desarrollo de un personaje en la lucha libre. Con la finalidad de comprobar la funcionalidad de dicha metodología, se organizó un taller intensivo para el cual se invitó a un puñado de luchadores con vasta experiencia en el medio local.

Desde inicio de este siglo se ha comenzado a construir una pequeña pero resistente escena de lucha libre en el Perú, específicamente en Lima. Existen empresas como LWA¹ y Generación Lucha Libre² que han logrado sobrevivir, pero ninguna ha podido mantener la periodicidad de sus eventos, usualmente caracterizados por la limitada producción.

¹ https://wwe-12.fandom.com/es/wiki/Leader_Wrestling_Association

² <https://www.facebook.com/GLLwrestling/>

Imperio Lucha Libre³, por otro lado, entró al mercado con mucha fuerza y con mucho dinero, trayendo a luchadores de renombre internacional; pero finalmente la poca demanda para esta disciplina costó su aparente desaparición.

Es a partir de enero del 2019 que Gladiadores⁴ comienza a operar con la intención de ser un espacio hecho por luchadores, para el desarrollo de la disciplina. Habiendo aprendido de los errores de otras empresas, Gladiadores se propuso organizar eventos mensuales para el público nacional, acostumbrado a la inconstancia del pasado. Este público, si bien limitado, conforma un núcleo de fanáticos deseosos de ver lucha libre peruana de calidad y, sobre todo, dispuesto a pagar por hacerlo.

A diferencia de la mayoría de empresas del país, Gladiadores ha logrado asentarse en un local: el Danzak Arena en Surquillo. Este espacio no solo funciona como un lugar donde se llevan a cabo los eventos, sino que también se ha consolidado como un espacio donde los luchadores pueden entrenar. Es de esta manera que en septiembre del 2019 se inauguró el Gladiadores Lucha Dojo⁵, en donde se busca captar talento nacional y, de la mano de entrenadores⁶ de primer nivel como Apocalipsis, Axl, Mansilla y Réptil, entrenarlos para que puedan convertirse en las próximas estrellas de la lucha libre nacional.

Mi acercamiento a esta empresa se da en el 2018 cuando comencé trabajar con Generación Lucha Libre, donde conocí a la mayoría de personas que posteriormente conformaron el proyecto Gladiadores. Al principio me desarrollé como *staff*, manejando la cámara fija en los eventos. No fue hasta que en diciembre del 2019 se me presentó la oportunidad de debutar como Armando Bates –el personaje que interpreto

³ https://wwe-12.fandom.com/es/wiki/Imperio_Lucha_Libre

⁴ <https://gladiadores.vip/>

⁵ <https://gladiadores.vip/luchadojo/#escuela>

⁶ <https://gladiadores.vip/luchadojo/#entrenadores>

en Gladiadores– fungiendo el rol de manager de Zero⁷, reconocido luchador del medio y múltiple campeón.

Es por esto que, para comprobar la metodología estructurada, decidí buscar el apoyo de Gladiadores. Ellos me brindaron todas las facilidades necesarias como el contacto con los luchadores y, sobre todo, el mismo Danzak Arena, el cual está completamente ambientado para la práctica de la lucha libre. Sin embargo, de los seis luchadores que fueron inicialmente invitados a formar parte del taller, solo tres asistieron a las sesiones y solo uno completó el proceso.

En la situación límite en la que me encontré tuve que buscar soluciones, por lo que recurrí a los alumnos del Gladiadores Lucha Dojo, quienes desde el principio se mostraron entusiasmados con la idea de pasar por el proceso que les proponía.

La mayoría de estos alumnos, no obstante, carecían de experiencia profesional e incluso muchos de ellos no habían siquiera completado su entrenamiento como luchadores. Esto transformó definitivamente el desarrollo de la metodología ya que, debido a la poca experiencia de los luchadores que formaban parte del taller, se tuvo que descartar el ejercicio final que se había planteado. Este ejercicio era un *sparring*, una lucha de práctica entre los alumnos del taller en la que podrían aplicar los conocimientos adquiridos a través de la práctica de la lucha libre a la que ellos están acostumbrados.

Lastimosamente, la directiva de Gladiadores no pudo darme “luz verde” para realizar este ejercicio debido a que los alumnos, en su mayoría, no tenían el visto bueno de los profesores del dojo para “subirse al ring”. Como alternativa, se me ofreció llevar la puesta en escena a otro espacio que no fuera el Danzak Arena.

⁷ <https://wwe-12.fandom.com/es/wiki/Zero>

Sin embargo, la escasez de lugares correctamente ambientados para la práctica de la lucha libre me llevó a rechazar esa posibilidad. Teniendo en cuenta las condiciones que la empresa me imponía, además del apoyo que Gladiadores me brindó desde el principio, decidí suspender ese ejercicio.



1. Capítulo uno:

*“It’s the gift of Jericho! Drink it in, man!”*⁸

*-Chris Jericho.*⁹

1.1. Problema de investigación

Esta investigación busca acercar los estudios teatrales a la disciplina de la lucha libre, mediante la aplicación de una metodología que integre herramientas teatrales al proceso de construcción y desarrollo de un *gimmick* o personaje en la lucha libre profesional. Esta investigación plantea como punto de partida que la lucha libre profesional constituye un espectáculo cultural que ha adaptado aspectos de la teatralidad y del performance, para poner en escena la representación de una competencia atlética; con la finalidad de contar una historia a través del conflicto entre personajes.

El teatro moderno y la lucha libre profesional comparten características que han sido tomados en cuenta para esta investigación: como un conflicto dramático, un complejo proceso de significación y la interpretación de personajes (siendo este último el aspecto el principal foco de este documento). Por consiguiente, la metodología ha sido estructura teniendo en cuenta aspectos estructurales del teatro: como la dramaturgia y la semiótica.

A su vez, se ha tenido en cuenta herramientas teatrales que están ligadas a la interpretación como el concepto de acción dramática y el de improvisación. Todo esto en función a que el luchador pueda obtener herramientas que potencien su proceso de construcción y desarrollo del personaje.

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=UM1WN5G5DQk>

⁹ https://prowrestling.fandom.com/wiki/Chris_Jericho

El personaje teatral tiene un tiempo de vida finito; esta está limitada a los límites textuales de la obra dramática y condicionada por la interpretación del actor de turno que le da vida durante la representación. El personaje teatral vive múltiples vidas, pero siempre la misma. No existe registro de un dramaturgo que decidió cambiar el final de su obra después de haberse puesto en escena o después de haberse publicado.

Tampoco es usual que un director decida cambiar el destino fatal de Hamlet de una función para la otra y si es que alguno lo ha llevado a cabo, se acercaría más a lo performático que a lo teatral. Mucho menos encontraremos algún caso documentado en que los productores de un espectáculo teatral alteren la consecución de eventos de la obra a mitad de la representación para satisfacer a una sección predominante del público.

No obstante, las circunstancias que he expuesto son sumamente comunes en la práctica de la lucha libre profesional.

El personaje en la lucha libre está condicionado por una serie de aspectos que determinan su desarrollo. Para empezar, todo personaje en la lucha libre tiene una alineación en un espectro dual de moralidad: el bien y el mal. Esta codificación moral les da características específicas a los luchadores según el bando que integren, además de ser el principal motor narrativo para la generación de conflictos entre personajes.

Cabe destacar que estos son roles estructurales pero intercambiables. Es decir, que un personaje esté alineado con el bien no significa que no pueda alinearse posteriormente con el mal y viceversa.

En segundo lugar, debemos considerar el rol del *booking* en la lucha. Quienes hacen el *booking* son los que dictaminan las historias que se van a contar en un show de lucha libre, es decir, tienen la potestad de decidir el resultado de las luchas.

El luchador es quien normalmente construye el personaje que interpreta, pero el desarrollo que este tenga en las historias en las que participe va estar determinado por quienes realizan el *booking*. Estos son usualmente quienes producen el show.

Finalmente, un factor crucial en la lucha libre es el público. Dejando de lado el debate acerca su legitimidad, la lucha libre es innegablemente un espectáculo que está concebido para generar ingresos. En otras palabras, la lucha libre es un negocio y quienes brindan este producto deben velar por los intereses de sus consumidores.

Asimismo, el espectáculo de la lucha libre es en su génesis un show en vivo en donde se espera que los espectadores interactúen con los intérpretes y viceversa. La codificación moral de los personajes en la lucha libre explica muy bien la estrecha relación que existe entre esta disciplina y su público. Es necesario que sea evidente quién representa al bien y quién representa al mal para que el público, sin mayor esfuerzo, pueda identificar efectivamente a quién alentar durante la lucha.

1.2. Justificación

La lucha libre es un objeto de investigación en crecimiento que ha tenido que enfrentarse ante muchos prejuicios para ganar legitimidad en el campo académico.

En base a investigaciones existentes que detallaré más adelante, podemos afirmar que la lucha libre es un objeto de investigación multidisciplinario pues existe un abanico de campos que han abordado este fenómeno.

Existen estudios desde la psicología, desde los estudios del género, estudios de la televisión y su audiencia e incluso estudios antropológicos, sociológicos y médicos.

A raíz de este fenómeno, desde los estudios de la cultura popular, se ha propuesto un campo exclusivo para los estudios de la lucha libre que busca legitimar esta disciplina como objeto de investigación ante la academia¹⁰. No obstante, lo que

¹⁰ <https://mpcaaca.org/the-popular-culture-studies-journal/>

estas investigaciones tienen en común es que parten del presupuesto que la lucha libre tiene innegables características tanto teatrales como performáticas.

Mientras que existe bibliografía dirigida a integrar la práctica de la lucha libre con los estudios del performance, no podemos argumentar lo mismo desde los estudios teatrales.

En relación a esto, es sorprendente la poca iniciativa que existe dentro del mundo de las artes escénicas por legitimar una expresión cultural que presenta aspectos propios del teatro como una estructura dramática, un complejo proceso de significación y la interpretación de personajes.

Para quienes la practican, la lucha libre es un deporte debido a la exigencia que constituye el acondicionamiento físico inherente en la disciplina. Esto conlleva una responsabilidad ética frente al entrenamiento, factores que han sido adoptados del deporte moderno y las artes marciales.

Sin embargo, quienes hemos sido instruidos en las artes escénicas podemos dar fe que entre el deporte y el arte escénico no hay mucha distancia, por rigor físico y mental que estos pueden llegar a exigir.

Por estas razones considero de gran importancia hacer un paralelo entre el teatro y la lucha libre, partiendo desde los aspectos que tienen en común. En esta investigación se planteó estructurar una metodología constituida por una serie de herramientas teatrales con el objetivo de abordar uno de estos aspectos: el personaje.

Esta metodología buscará potenciar las capacidades creativas de los luchadores profesionales insertando en su imaginario fundamentos teóricos del teatro: la dramaturgia y la semiótica. Asimismo, se aplicarán herramientas interpretativas, tales como, la improvisación teatral y el concepto de acción dramática.

Esta metodología, más que buscar educar a los luchadores en la práctica teatral, intentará introducir en la lucha libre un enfoque desde las artes escénicas que permita un consenso entre ambas disciplinas.

1.2.1. Motivación

La lucha libre no llamó especialmente mi atención hasta que comencé a consumirla a través de juegos de video. A partir de esto es que comenzó mi interés por ver el producto que me ofrecía la lucha libre a través de la empresa con mayor exposición en el mundo, la WWE o *World Wrestling Entertainment*; la cual hoy en día transmite su producto a más de ciento ochenta países traducido en veintiocho idiomas¹¹.

Mi primer acercamiento consciente ante un evento televisado de lucha libre fue en el 2007 con un evento que llevaba por nombre *No Mercy*. El contexto era simple: John Cena¹², el máximo campeón de la empresa, había sufrido una lesión que lo había obligado a dejar vacante el título máximo de la empresa.

El evento empezó con el dueño de la empresa, Vince McMahon, entregando el título a Randy Orton¹³ en un gesto que denotaba un claro abuso de autoridad. Este luchador, en contraste con el anterior campeón, era usualmente conocido por su rol de antagonista o *heel*, mostrando siempre una actitud soberbia y despiadada contra sus oponentes. Ahora, además, tenía a la autoridad de su lado.

Sin embargo, la celebración no duró mucho porque, como era de esperarse, los demás luchadores no estarían de acuerdo con ese nivel de arbitrariedad por parte de la autoridad máxima de la empresa.

¹¹ <https://corporate.wwe.com/faq>

¹² <https://www.wwe.com/superstars/john-cena>

¹³ <https://www.wwe.com/superstars/randy-orton>

De esta manera, Triple H¹⁴ fue quien se hizo presente para plantarle cara al abuso del poder, retando al campeón a una pelea titular en ese mismo instante. Orton, llevado por su soberbia, aceptó y perdió: Triple H era el campeón, se había rectificado el abuso que la autoridad había cometido.

Sin embargo, Vince volvió a abusar de su posición determinando que la pelea que Triple H ya tenía pactada más tarde contra Umaga¹⁵ sería por el título que acababa de ganar. Triple H, tras una dura batalla, salió vencedor.

Vince estaba determinado a que Triple H perdiera el título esa noche, así que, en una secuencia en *backstage*, le informó que Randy Orton haría válida su cláusula por una revancha y esta sería esa misma noche en el *main event*. Por si eso no fuera suficiente, la lucha que se llevaría a cabo sería *Last Man Standing*¹⁶.

Es así como, en su tercera batalla de la noche y a pesar de dar una batalla monumental, Triple H sucumbió ante la cuenta de diez y fue vencido por Randy Orton (representando al status quo de la autoridad represiva).

Triple H no era mi luchador favorito, pero de todas formas me encontré con lágrimas en los ojos. Era inconcebible para mí aceptar ese resultado. ¿Por qué es que era posible tremenda injusticia? ¿Cómo es que el villano podía ganar luego de una demostración increíble de tenacidad por parte del héroe?

En ese instante fue que me di cuenta que la lucha libre no se restringía a la competencia o de la habilidad atlética: esa noche no había vivido un simple evento de lucha libre. Había visto, a través de Triple H, la historia de un tipo, aunque ambicioso, con una convicción tan grande que no quiso detenerse. Un tipo que se enfrentó a todas

¹⁴ <https://www.wwe.com/superstars/triple-h>

¹⁵ <https://www.wwe.com/superstars/umaga>

¹⁶ Estipulación en la que, en vez de ganar en base a una cuenta de tres o a una sumisión, se busca incapacitar de tal manera al oponente que no pueda responder a la cuenta de diez del árbitro.

las adversidades que se le pusieron enfrente, incluso si esta era la misma autoridad; pero que finalmente es derrotado por el statu quo.

Esa noche, entre la ira y la frustración, entendí el componente más valioso de la lucha libre: su capacidad para hacerte sucumbir ante tus propias pasiones. Desde ese momento comprendí a la lucha libre como una plataforma destinada a contar historias capaces de emocionar a sus espectadores, tal cual como el teatro. Esta investigación integra estas disciplinas por mi fascinación personal por ambas y por el deseo que en algún momento el mundo del arte vea de manera legítima a la lucha libre profesional.

1.3. Preguntas de investigación

1.3.1. Pregunta general

¿De qué manera una metodología compuesta por una serie de herramientas teatrales potenciar el trabajo de un luchador en relación a la construcción y el desarrollo de un *gimmick*?

1.3.2. Preguntas específicas

¿Qué factores determinan el proceso de desarrollo del personaje en la lucha libre?

¿Existe un texto análogo al texto teatral en la lucha libre?

1.4. Objetivo general

Comprobar la funcionalidad de una metodología que pretende potenciar el trabajo del luchador en relación a la construcción y desarrollo de un *gimmick* utilizando herramientas teatrales.

1.4.1. Objetivos específicos

Estructurar una metodología que integre una serie de herramientas teatrales con la lucha libre para elaborar un taller que potencie el proceso creativo de los luchadores.

1.5. Hipótesis

El teatro se compone de una serie de métodos, técnicas, sistemas y conceptos que se pueden traducir en un abanico de posibilidades teóricas y prácticas. Por este motivo, sumergir a los luchadores en el mundo teatral implicaría no solo adaptar las convenciones de la lucha libre a una metodología netamente teatral; sino que, también correspondería enfrentar a los sujetos a un proceso con el que quizás no todos estén en sintonía.

Quienes hemos sido entrenados en el arte teatral conocemos su rigurosidad y podemos acreditar que no todos encuentran la comodidad en un proceso como este. Es por esto que considero determinante la adaptación de estas herramientas teatrales a la lucha libre, a través de, un factor que tienen en común: el personaje.

Fomentar el diálogo entre teatro y lucha libre debe ser el punto de partida al momento de proponerse estructurar una metodología que integre ambas disciplinas.

2. Capítulo dos:

“If you smell what The Rock is cookin’”¹⁷

-Dwayne ‘The Rock’ Johnson¹⁸

2.1. Estado de la cuestión

Esta investigación procura establecer diálogo entre la lucha libre profesional y los estudios de las artes escénicas. Para esto, se ha buscado esbozar una metodología que le permita al luchador potenciar su desempeño creativo, mediante la aplicación de una serie de herramientas extraídas del arte teatral; enfocada exclusivamente en la construcción y desarrollo de un personaje.

No obstante, para contextualizar esta investigación es crucial exponer cómo es que esta disciplina toma forma en el imaginario cultural de la sociedad.

En su libro *Ringside: a history of professional wrestling in America*, Scott Beekman identifica a los griegos como los principales promotores de las competencias de lucha. Estos fueron quienes precisaron las reglas del deporte, que luego sería adoptado por los romanos y convertido en un espectáculo (2006, pág. 4).

En la cúspide del Renacimiento, la lucha se convirtió en unos de los deportes más populares en el norte de Europa:

No solo se organizaban combates especiales entre campeones locales como entretenimiento para la nobleza, sino que también en las tabernas se realizaban actividades orientadas a las clases más bajas. (Beekman, 2006, pág. 4)¹⁹

En varias localidades de Inglaterra se desarrollaron diferentes variantes de lucha. A pesar de ser criticada por su brutalidad, una versión conocida como “catch-as-

¹⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=oUDk3Y6WgrI>

¹⁸ <https://www.wwe.com/superstars/the-rock>

¹⁹ Traducción propia.

catch-can” se convirtió en la fundación de lo que posteriormente sería el estilo de lucha más popular en Norteamérica a finales del XVII (Beekman, 2006, pág. 5).

Posteriormente, esta versión de la lucha amateur comenzará a sufrir cambios estructurales que la alejarán de ser una competencia convencional. Es con los carnavales y los espectáculos itinerantes de finales de los 1800s que la lucha libre profesional empieza a adquirir características teatrales (Laine, 2017, pág. 41).

Es evidente que si bien la lucha libre profesional tiene una génesis deportiva, sus características principales abren terreno para una definición más amplia de esta disciplina.

Sin embargo, una gran parte de quienes abordan esta disciplina suelen menospreciarla, así como a quienes la consumen, por considerarla ‘falsa’ (Toepfer, 2006, pág. 23).

Como dice Sharon Mazer (1998), la lucha libre es quizás el único deporte que pierde credibilidad en la transición de la práctica amateur a la profesional (pág. 19).

Garret L. Castleberry es otro autor que expone acerca de esta problemática, al argumentar que: ‘la lucha libre profesional tiene un historial por ser difamada debido a cómo existe entre el deporte y la ficción. Quienes no son fanáticos la ridiculizan por su falta de pureza, al no ser ni deporte ni *performance* sino ambos al mismo tiempo’ (2018, pág. 67).

A primera vista podemos interpretar que el debate principal gira en torno a cuán legítimamente deportiva es esta disciplina, pero este enfoque excluye de la conversación las particularidades que definen a la lucha libre profesional; entre ellas su carácter ficcional y predeterminado.

Sin embargo, Eero Laine manifiesta que ‘incluso admitiendo sus propias ficciones y terminando así casi un siglo de incómodas protestas, la industria de la lucha

libre sigue recibiendo críticas tanto por malas teatralidades como por no ser un deporte real' (2018, pág. 83).

Cabe resaltar que el problema de legitimidad de la lucha libre no se reduce a su polémica ubicación entre deporte y espectáculo, sino que también existe un sesgo social al abordar esta disciplina.

Según Castleberry (2018), los 'académicos y otras élites han visto por mucho tiempo a la lucha libre como entretenimiento para las clases bajas y trabajadoras, y por ende dialoga con la moral, los valores, las normas y los estereotipos de dichas clases sociales' (pág. 70).

Teniendo en cuenta esto último, además del constante debate acerca del carácter deportivo de la lucha libre, es comprensible que la reticencia no sea exclusiva de aquellos que buscan deslegitimar esta disciplina, sino también de aquellos quienes la practican y fomentan.

Eero Laine confirma esta hipótesis al destacar que 'la resistencia a estudiar la lucha libre viene tanto de quienes la realizan como de varios árbitros culturales que rechazan rápidamente a quienes podrían darle al deporte demasiado escrutinio' (2018, pág. 92).

Por ejemplo, según Castleberry, quienes desean abordar la lucha libre como objeto de estudio rara vez tienen la oportunidad de estudiar cómo se produce un evento. Esto es debido a que, tanto luchadores como promotores, son extremadamente reacios a responder preguntas que se relacionen con los medios de producción que se utilizan (2018, pág. 73).

Asimismo, según Eero Laine 'la lucha libre profesional se resiste a cualquier intento de ser calificada o estudiada. Durante la mayor parte del siglo pasado, luchadores y promotores rechazaban vehementemente la teatralidad de la lucha libre al

mismo tiempo que antagonizaban a aquellos que se esforzaran por analizar la forma como algo más que deporte legítimo' (2018, pág. 92).

No obstante, ni el descrédito deportivo ni el sesgo sociocultural hacia un tipo de entretenimiento concebido desde las clases populares, han logrado que la academia deje de interesarse por las particularidades de la lucha libre profesional. Su carácter predeterminado, su aspecto ficcional y su similitud con el teatro y el performance hacen de esta disciplina un objeto de estudio con un potencial de desarrollo que va más allá del deporte y se extiende, como Heather Levi (2008) expone, hacia el arte teatral:

(...) la lucha libre ha sido considerada digna de atención académica debido a que puede ser definida como una confrontación ritual entre categorías sociales y/o entre representaciones del bien y el mal. En otras palabras, los académicos la han encontrado interesante en la medida en que puede ser analizada como una forma de teatro. (pág. 8)

Así como Heather Levi, existe un amplio abanico de autores que han abordado la lucha libre como objeto de estudio desde múltiples enfoques.

En los últimos años se ha registrado un aumento en los trabajos académicos que exploran esta disciplina, lo cual Laine relaciona con el atractivo generalizado que ganó la lucha libre en los años 90, a través de la televisión y la consolidación de la industria a manos de la WWE (2018, pág. 89).

Este número creciente de investigaciones es consecuencia de la diversidad de enfoques desde donde se puede observar la lucha libre profesional como objeto de estudio. En relación a esto Garret Castleberry (2018) expone lo siguiente:

Si bien la lucha libre profesional ha sido analizada por años, recientemente se ha visto una expansión en su campo de estudios que involucra una variedad de

disciplinas, teorías, metodologías y métodos, todo con la intención de estudiar los diferentes aspectos de la lucha libre. Publicaciones recientes han examinado a la lucha libre profesional desde perspectivas como los estudios del performance, los estudios de la retórica, los estudios de audiencia, los estudios de convergencia, desde la política económica, la sociología, los estudios de la cultura, los estudios de la comunicación, la antropología, de los estudios de la salud, y más. (pág. 73)²⁰

No es necesario ni posible para esta investigación abordar estos ámbitos por separado, pero la cantidad de disciplinas desde donde se puede observar la lucha libre es prueba suficiente que se trata de un vasto campo de estudios.

Es en base a esto que Castleberry plantea los estudios de la lucha libre como un espacio de consenso entre las diferentes perspectivas que abordan la lucha libre profesional; con la intención de legitimar esta disciplina en un contexto académico donde ha sido históricamente degradada (2018, pág. 69).

Cabe resaltar que la mayoría de los autores –si no todos– que han teorizado acerca de la lucha libre profesional han partido desde sus evidentes características teatrales. Sin embargo, Broderick Chow argumenta que, si bien a menudo se ha utilizado académicamente el teatro y la performance para distanciar a la lucha libre del marco deportivo, muy rara vez se le ha relacionado con algún género de performance en particular (2017, pág. 1).

Habiendo establecido que la lucha libre es un campo que puede ser abordado desde un amplio abanico de perspectivas, es necesario determinar qué enfoque será el que determine esta investigación.

²⁰ Traducción propia.

Como ya he expuesto, la lucha libre profesional se ha valido del teatro para encontrar legitimidad en el ámbito académico, pero muy rara vez se le ha estudiado desde este punto de vista. Por ende, dentro del abanico de autores que han teorizado acerca de la lucha libre, identificaré un puñado que han relacionado satisfactoriamente esta disciplina con el teatro y las artes de la representación.

En su ensayo *The World of Wrestling*, Roland Barthes, identifica que la principal virtud de esta disciplina yace en que es un ‘espectáculo del exceso’ (1972, pág. 13). Es con esta premisa que este autor busca alejarse del debate acerca de la legitimidad de la lucha libre para centrarse en su capacidad para generar significado a través de gestos excesivos (pág. 14).

A su vez, Sharon Mazer argumenta que si bien la lucha libre no puede ser legítimamente considerada ni deporte ni teatro, explota sus características para parodiar a ambas formas de entretenimiento (1998, pág. 21).

Por su parte, Heather Levi considera que la lucha libre ‘ocupa un espacio entre el deporte, el ritual y el teatro, y por lo tanto reúne su poder de estos tres géneros’ (2008, pág. 6). Finalmente, Broderick Chow define la lucha libre como ‘una forma de performance que es intensa físicamente y que depende en gran medida de varios aspectos del espectáculo que se superponen con una teatralidad exagerada que conduce la narrativa hacia delante’ (2017, pág. 2).

Es evidente, entonces, que para estos autores la relación entre la lucha libre y el arte escénico es intrínseca. Barthes expone acerca de la capacidad de significación, cualidad propia del teatro, mientras que los demás autores relacionan la lucha libre con representaciones vinculadas al teatro como el ritual y el performance. Tanto Sharon Mazer (1998) como Heather Levi (2008) utilizan este último enfoque para definir esta disciplina.

La primera expone que la lucha libre es ‘un tipo de performance híbrida: un deporte profesional en el que los jugadores pueden ganarse la vida al mismo tiempo que ofrece a su audiencia un espectáculo que excede a la competencia en favor al espectáculo teatral’ (Mazer, 1998, pág. 6).

Mientras que la segunda, por otro lado, se limita a definir a la lucha libre como un género del performance basado en las convenciones de la lucha libre amateur (Levi, 2008, pág. 6).

Es en base a estas afirmaciones es que podemos considerar al performance como punto de partida para abordar la lucha libre como objeto de investigación. Cuando hablamos de performance nos referimos a lo que Diana Taylor entiende como la transferencia de un conocimiento a través de acciones reiteradas (2011, pág. 20).

Esta definición está ligada a un punto de vista que parte desde las ciencias sociales, en donde el término performance puede ser utilizado para referirse a aspectos del comportamiento de un individuo en relación a su entorno. Sin embargo, esta investigación pretende enfocarse en el performance como representación artística:

Para muchos, performance refiere a una forma específica de arte, arte en vivo o arte acción que surgió en los años sesenta y setenta para romper con los lazos institucionales y económicos que excluían a artistas sin acceso a teatro, galerías y espacios oficiales o comerciales de arte. (Taylor, 2011, pág. 8)

Entonces, entendemos al performance como una disciplina que, por definición, pretende alejarse del arte teatral. En ese sentido, podemos procurar observar al performance desde una óptica teatral, pero esta misma elude cualquier posible identificación con el teatro. Esto porque, según Marina Abramovich, el teatro es falso,

mientras que el performance reclama que lo que se represente sea real (citado en Chow, Laine, & Warden, 2017, pág. 3).

Las movidas que llevan a cabo los luchadores son reales. Si bien existen mecanismos para mutuamente mantenerse a salvo, quienes practican la lucha libre experimentan golpes y caídas verdaderas. El esfuerzo físico que necesitan para llevarlas a cabo también es una señal de lo real en la lucha libre.

Con respecto a esto último, esta óptica del performance permitiría un punto de vista coherente con la búsqueda por legitimidad que experimenta la lucha libre, sobre todo cuando hablamos de sus características altamente atléticas.

El género del performance ha adquirido el suficiente interés por parte de la academia como para ser objeto de su propio campo de estudios: los estudios del performance. Richard Schechner explica:

Los estudios de la performance utilizan un método de amplio espectro. El objeto de esta disciplina incluye géneros estéticos del teatro, la danza y la música, pero no se limita a ellos; comprende también ritos ceremoniales humanos y animales, seculares y sagrados; representación y juegos; performances de la vida cotidiana; papeles de la vida familiar, social y profesional; acción política, demostraciones, campañas electorales y modos de gobierno: deportes y otros entretenimientos populares; psicoterapias dialógicas y orientadas hacia el cuerpo, junto con otras formas de curación (como el shamanismo); los medios de comunicación. El campo no tiene límites fijos. (2000, pág. 12)

Tal como hemos especificado, siendo la lucha libre profesional un género que se resiste a encontrar una conciliación entre sus facultades deportivas y teatrales; los

estudios del performance parecen conformar un espacio en el cual esta disciplina puede ser abordada sin las restricciones del deporte y el teatro.

No es casualidad que Sharon Mazer y Heather Levi definan explícitamente la lucha libre como un género del performance. Sin embargo, la amplitud de los estudios del performance es precisamente la razón por la que considero que este punto de vista no es conveniente para realizar esta investigación.

Este documento procura enfocarse en el personaje, el cual es un aspecto que la lucha libre y el teatro tienen en común. Es por esta razón que pretendo prescindir de un enfoque desde los estudios del performance para utilizar uno que encuentre relación con el principal foco de esta investigación.

No obstante, nuestra intención no es de ninguna manera deslegitimar a los autores que consideran a la lucha libre como un género del performance. Este trabajo entiende la lucha libre como un género del performance, pero no se restringe a los estudios del performance para abordarla.

De este modo, consideramos que el enfoque más apropiado para abordar esta investigación es el de los estudios de la teatralidad. Juan Villegas entiende la teatralidad de la siguiente manera:

Entiendo teatralidad como un discurso en el cual se privilegia la construcción y percepción visual del mundo. (...) constituye un sistema de códigos de sectores sociales que codifican su modo de percepción del mundo y su modo de auto-representarse en el escenario social. (2011, pág. 22)

Esta definición se ocupa de ampliar el concepto de teatralidad hacia distintos campos de investigación que no necesariamente están relacionados con el teatro. De

esta manera, podemos encontrar similitudes entre lo que unos autores consideran teatralidad y lo que consideran como performance.

Sin embargo, Diana Taylor es explícita cuando argumenta que la teatralidad ‘no se refiere de modo exclusivo al teatro, ni funciona como adjetivo de teatro, pero sí apunta al lente metodológico que señala o enmarca al objeto de estudio como teatro’ (2011, pág. 25).

Si bien la teatralidad puede no referirse exclusivamente al teatro, es esta última definición la que priorizaremos por ir en sintonía con el objeto de esta investigación. No obstante, ambas definiciones son propuestas por autores que mantienen enfoques desde los estudios de la performance.

En ese sentido, es crucial explorar qué otras interpretaciones de teatralidad existen. Por ejemplo, Ramón Alcántara argumenta que la teatralidad ‘estaría conformada por un sistema de signos performativos, es decir, teatrales, cuyo significado se encuentra codificado en una red externa de códigos, los cuales pueden ser llamados dramáticos porque están constituidos por el acervo cultural de acciones simbólicas sujetas a re-presentación’ (citado en Prieto, 2009, pág. 3).

Por otro lado, Jorge Dubatti identifica a la teatralidad como un ‘acontecimiento convivial fundamentado en una experiencia poética propia del teatro, entendido como el encuentro co-presencial de artistas, técnicos y espectadores’ (citado en Prieto, 2009, pág. 5).

Teniendo en cuenta todas las definiciones que hemos explorado, considero que el enfoque más adecuado para esta investigación es aquel que pretende relacionar el término teatralidad con el arte teatral.

Considerando la terminología que se ha expuesto, es indiscutible que la lucha libre profesional posee aspectos de teatralidad que se han especificado anteriormente; tal como, estar conformado por un sistema de signos performativos y, principalmente, por ser un acontecimiento convivial.

Finalmente, Antonio Prieto argumenta que ‘los estudios de la teatralidad tienen como punto de referencia la amplia gama de procedimientos visuales, acústicos y kinésicos que posibilitan la construcción de narrativas frente a un público’ (Prieto, 2009, pág. 27). En ese sentido, la evidencia nos indica que si bien la lucha libre no es teatro, puede ser abordada desde los estudios de la teatralidad.

2.2. Marco conceptual

2.2.1. Lucha libre profesional

Roland Barthes intenta definir la lucha libre apelando a su virtud principal: el espectáculo. El autor afirma que ‘la lucha libre no es un deporte, es un espectáculo, y no es más innoble asistir a un espectáculo de lucha libre que a la interpretación de las penas de Arnolphe o Andrómaca’ (1972, pág. 13).

Cabe destacar que con esta frase Barthes, busca alejar a este espectáculo de su componente deportivo, el cual es usualmente utilizado para deslegitimarla. Entenderemos espectáculo como ‘el conjunto de modelos o acontecimientos comunicativos cuyos productos son comunicados en el espacio y en el tiempo, es decir, en movimiento’ (citado en García Barrientos, 2017, pág. 24).

A pesar de no entrar en la categoría de deporte, ‘la lucha libre es más que una performance ficticia debido al entrenamiento atlético por el que pasan los luchadores’ (Castleberry, Reinhard, Foy, & Olson, 2018, pág. 67).

Para Sharon Mazer, la lucha libre profesional es un género del espectáculo deportivo que, detrás de todos sus elementos espectaculares, es una práctica performática altamente atlética construida alrededor de la exhibición del cuerpo masculino y de la cooperación entre hombres (1998, pág. 4).

Chow, Laine y Warden (2017) mantienen la misma línea de los demás autores al argumentar que la disciplina es ‘una forma de performance que es intensa físicamente y que depende en gran medida de varios aspectos del espectáculo que se superponen con una teatralidad exagerada que conduce la narrativa hacia adelante’ (pág. 2).

Sin embargo, Heather Levi opta por no separar a la lucha libre del deporte argumentado que este es “un género liminal que está cercanamente conectado con la categoría de “deporte” pero que no puede ser contenido por este” (2008, pág. 5).

Asimismo, la misma autora nos presenta el testimonio de luchadores con quienes convivió durante su investigación en México, los cuales consideran que la disciplina de la lucha libre debe ser entendida como un deporte, haciendo énfasis en el rigor de su entrenamiento físico (Levi, 2008, pág. 8).

Como ya se ha expuesto en el estado del arte, la lucha libre nace como una disciplina olímpica concebida por los griegos antiguos. Esta noción de lucha existe hoy en día bajo el nombre de lucha amateur.

La lucha amateur está dividida en tres estilos: ‘greco-romana, olímpica y lucha libre. En las primeras dos una pelea termina cuando un luchador logra llevar la espalda de su oponente contra el suelo.

Las reglas de la lucha olímpica permiten tomar las piernas, mientras que la greco-romana prohíbe el contacto debajo de la cintura. En la lucha libre, una pelea puede terminar llevando la espalda del oponente al piso, pero también si el ganador inmoviliza al perdedor con una llave de sumisión’ (Levi, 2008, pág. 6).

Si bien en ambas disciplinas la competencia se desarrolla a través de luchas o peleas, no debemos confundir la lucha libre en su versión amateur con la lucha libre profesional. En esta última, las luchas son llevadas a cabo encima de un ring, mientras que el ganador es determinado cuando un luchador cubre (es decir lleva la espalda de su contrincante contra el piso) por tres segundos, los cuales son contados por el árbitro, o inmovilizando a su oponente con una llave de sumisión.

Sin embargo, los principales rasgos de la lucha libre profesional son: a) los luchadores o ‘competidores’ luchan como personajes moralmente codificados; b) técnicas como golpes (nunca con el puño cerrado), huir de la pelea y saltar o rebotar de las cuerdas son consideradas no solo legales, sino también convencionales; y c) en la lucha libre profesional el resultado de la pelea está predeterminado (Levi, 2008, págs. 7-8).

Quienes abordan esta disciplina comparten que la lucha libre posee un carácter ritual. Sharon Mazer argumenta que más que una competencia es una contienda ritualizada que enfrenta a dos oponentes (1998, pág. 8), mientras que Heather Leví apuesta por definirla como un drama ritual en el que el bien y el mal luchan por dominación (2008, pág. xvi).

En ese sentido, la lucha libre podría ser comparada con la *morality play*, un género teatral perteneciente a la Edad Media que buscaba poner en escena la representación de la lucha entre las virtudes y los vicios (Mazer, 1998, pág. 27). Esta comparación es importante al tener en cuenta que tanto los personajes como las historias que se presentan en la lucha libre deben ser, además de arquetípicas, lo suficientemente directas para una comprensión sencilla (Mazer, 1998, pág. 3).

Además de la importancia del factor atlético en la lucha libre, para definir correctamente esta disciplina es crucial ocuparse también de las características teatrales y performáticas de las que hablan los autores que he abordado.

Heather Levi afirma que la lucha libre profesional es un género del performance basado en las convenciones de la lucha libre amateur (2008, pág. 6), mientras que Sharon Mazer considera que la disciplina, a pesar de no poder ser considerada legítimamente ni deporte ni teatro, explota sus características para parodiar a ambas formas de entretenimiento (1998, pág. 21).

2.2.1.1. *Kayfabe*

Para entender esta disciplina hay que tener en cuenta un factor crucial: su carácter predeterminado. No es un secreto que la mayoría de fanáticos de la lucha libre está consciente que los resultados de las peleas ya están decididos y que el conflicto entre un luchador y otro es simplemente una performance (Mazer, 1998, pág. 19).

Para referirse a todo lo que esté relacionado con este carácter predeterminado, en el argot de la lucha libre se utiliza el término *kayfabe*. La palabra *kayfabe* nace de la herencia carnavalesca de esta disciplina y hace referencia a una estafa o engaño (Mazer, 1998, pág. 22).

Eero Laine define *kayfabe* de la siguiente manera:

Un término que contextualiza el mundo diegético de la lucha libre profesional en la realidad, el *kayfabe* es la verdad que te dirán quienes están en el poder. Son las historias y la narrativa corporativa presentada al público. (...) El *kayfabe* integra las narrativas a los eventos del día a día y asume un detrás de escena

donde aquellos en el poder toman decisiones que afectan a los demás. (2018, pág. 90)²¹

De esta definición podemos extraer dos aspectos centrales: el mundo diegético de la lucha libre y la presunción de un detrás de escena. Este mundo diegético está compuesto por todos los elementos narrativos que le dan valor dramático al performance de la lucha libre (Ware, 2017, págs. 49-50).

Eero Laine confirma esto cuando argumenta que el *kayfabe* es 'la visible y observable presentación teatral de un mundo ficticio o predeterminado' (2018, pág. 90). Este mundo diegético, ficcional y predeterminado, constituye una realidad alterna que convive con la nuestra.

En relación al detrás de escena, es interesante cómo este concepto dibuja una línea divisoria entre quienes forman parte del espectáculo y quienes lo consumen. Al estar el *kayfabe* relacionado con la ficción es comprensible que se limite el acceso de información a aquellos que no participan de la construcción del espectáculo de la lucha libre. Este detrás de escena, entonces, es un espacio privilegiado en donde el futuro de este mundo diegético o *kayfabe* es decidido (Laine, 2018, pág. 91).

En ese sentido, el *kayfabe* 'termina siendo un acuerdo tácito entre espectadores e intérpretes que se juega de acuerdo con las intenciones del promotor del show' (Bustamante Siura, 2019, pág. 38). Por consiguiente, podemos argumentar que quienes consumen el producto de la lucha libre están en pleno conocimiento de su aspecto predeterminado.

Sharon Mazer confirma esta suposición cuando argumenta lo siguiente:

²¹ Traducción propia.

Lejos de ser un secreto o un problema para los aficionados, el hecho que los finales de la mayoría de los combates de lucha libre profesional sean arreglados es precisamente lo que los atrae a las arenas y televisores una y otra vez. Los fanáticos de la lucha libre están siempre en el proceso de volverse informantes. Están conscientes de venir 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 solamente suspenden 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 real. (1998, pág. 6)²²

Este proceso mental es por el que pasan los espectadores cuando observan una obra de teatro. Estos están conscientes que el destino de Hamlet estará determinado por su muerte, pero lo que el espectador ansía es ver el camino del personaje hacia su destino fatal.

2.2.2. El desarrollo del personaje en la lucha libre

Para comprender cómo es un personaje en la lucha libre es importante analizar las diferencias que existen entre este y un personaje teatral o personaje dramático. Si bien en esta investigación se busca hacer un paralelo entre el teatro y la lucha libre, es notorio que ambas difieren en muchos aspectos.

Mientras que el uso de personajes es una de sus principales semejanzas, el tratamiento de estos se presentan factores exclusivos de cada uno los cuales explicaré a continuación.

Para empezar, se definirá lo que en esta investigación entenderemos como personaje teatral o personaje dramático:

²² Traducción propia.

El personaje dramático no debe entenderse como el simulacro de un ser vivo, sino más bien como un ser imaginario construido en los límites textuales a partir de enunciados semánticos de expectación, discontinuos y multiformes, que adquieren valor semiótico en el conjunto de la obra. (Maestro, 1996, pág. 49)

Bajo esta premisa entendemos que un personaje teatral o dramático está definido porque su existencia está circunscrita a una obra teatral. Todo lo que forme parte de la obra, formará parte del personaje y viceversa. Sin embargo, el personaje dramático, por definición, no es estático, sino que acciona ante un objetivo, es decir, 'no se halla en una posición de neutralidad' (Abirached, 2011, pág. 31).

Para John Howard Lawson la obra de teatral es 'un sistema de acciones, un sistema de cambios menores y mayores en el equilibrio' (1976, pág. 27), y la acción, según él mismo, implica 'desarrollo y crecimiento' (1976, pág. 280). Por tanto, podemos asumir que el personaje en una obra teatral está destinado a accionar en correspondencia a los límites textuales en los que ha sido concebido, lo cual afectará el desarrollo de la historia.

El comportamiento del personaje obedece así a una cadena de causalidad, que fundamenta su propia lógica en el espacio singular del escenario: establecida por referencia al orden que el genio del autor introduce en lo real (...). (Abirached, 2011, pág. 29)

Este comportamiento del que habla Abirached puede ser comparado con el concepto de carácter que Aristóteles propone en la Poética: 'es lo que representa la línea de conducta general de un personaje, algo que está presupuesto desde el inicio y determina la palabra y la acción' (pág. 33).

Por lo tanto, entendemos que el personaje teatral posee características predeterminadas que lo llevan a tomar una acción que, a su vez, pertenece a una secuencia o sistema de acciones (causalidad) que constituyen una obra de teatro, las cuales implican que se genere un crecimiento o desarrollo en dicho personaje. Al ser el personaje teatral un personaje dramático, las acciones que tomará serán estrictamente dramáticas.

Una acción dramática es ‘actividad con movimiento físico y diálogo; incluye la expectación y logro de un cambio en el equilibrio que es parte de un serie de tales cambios’ (Lawson, 1976, pág. 285). Aristóteles considera a la acción como el ingrediente central del drama e identifica al carácter como un elemento subordinado a esta (Lawson, 1976, pág. 57).

Además de los conceptos de acción y carácter, Aristóteles también propone el término fábula y lo define como la ‘composición de los hechos’ (pág. 146). Este concepto de fábula puede ser comparado con el *kayfabe* en la lucha libre, pues ambos se refieren al contenido ficticio de una representación. Robert Abirached toma esta definición de fábula y la complejiza:

(...) imposición de un orden a la proliferación de acontecimientos, para encadenarlos en una estructura racional; unidad de objeto, que proporciona una piedra angular a esta arquitectura; subrayado de una significación global, que sustrae la representación al azar y permite aprehenderla como un todo. (2011, pág. 56)

Teniendo en cuenta que el personaje teatral, de características predeterminadas, acciona dentro de los límites textuales de la obra teatral en relación a una estructura de acontecimientos impuestos por el autor, es evidente que el desarrollo o crecimiento del que habla Lawson está, no solamente circunscrito, sino también restringido a la fábula.

Hasta aquí entre el personaje teatral y el personaje en la lucha libre no hay una diferencia sustancial: ambos son personajes que accionan dentro de un contexto específico. La principal diferencia entre los dos nace a partir de entender la fábula como un concepto que usaremos a lo largo de esta investigación: el desarrollo del personaje.

Si bien hemos expuesto anteriormente que la lucha libre es un espectáculo predeterminado, al igual que el teatro, no podemos inferir que el desarrollo de sus personajes se da de la misma forma. Mientras que en el teatro el personaje está, como hemos dicho, restringido a sus limitaciones textuales, es decir a la consecución de acontecimientos en una obra de teatro; en la lucha libre no existen las limitaciones textuales, ya que no existe un equivalente para el texto teatral en esta disciplina.

Sin embargo, esto no significa que el desarrollo de un personaje no esté predeterminado por un autor que estructure racionalmente la consecución de acontecimientos, sino que, a diferencia del teatro, en la lucha libre existen factores que exceden a la fábula y que no solamente influyen en la construcción y el desarrollo de un personaje en la lucha libre, sino también forman parte esencial en el espectáculo de la lucha libre en sí.

En esta investigación abordaremos tres de estos factores: el *gimmick* o personaje en la lucha libre, el cual estará siempre matizado por el luchador que lo interprete; los *bookers* o productores de eventos, quienes serían lo más cercano a un autor en términos teatrales; y el público que, como en el teatro, forma parte esencial del espectáculo, pero que en la lucha libre cobra aún más importancia por la permanente conexión que existe entre los luchadores y la audiencia.

2.2.2.1. El *gimmick*

En el argot de la lucha libre, el término *gimmick* se refiere tanto al personaje que el luchador interpreta como a todos los signos que lo representan (vestuario, implementos, gestos, movimientos, etc) y es utilizado consistentemente en la industria desde los años treinta (Beekman, 2006).

Este término responde a una realidad que se presenta en el personaje de la lucha: su extravagancia. Barthes explica que la lucha libre ‘ofrece gestos excesivos, explotados al límite de su significado’ (1972, pág. 16).

Quienes conocen esta disciplina entienden la importancia de construir signos que sean evidentes para el público, es decir, que sean sencillos de entender sin demasiada interpretación. Sharon Mazer expone lo siguiente:

Los luchadores se presentan a sí mismos como figuras grandilocuentes extraídas de un mundo de historietas. Estos utilizan trajes que van desde lo escueto hasta lo extravagante, hacen su ingreso al ring con música personalizada, llevan accesorios particulares, y ofrecen gestos representativos y gritos a los que los espectadores responden con entusiasmo. (1998, pág. 18)

El personaje en la lucha libre es, entonces, grandilocuente, extravagante y debe ofrecer una serie de signos característicos que sean sencillamente captados por el público.

Adolfo Bustamante Siura propone esta definición:

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. (2019, pág. 79)

Como ya he expuesto, el motor narrativo de la lucha libre se basa en el conflicto moral entre el bien y el mal. Los personajes en la lucha libre están codificados moralmente e ingresan al ring representando una posición en este espectro dual (Levi, 2008, pág. xvii). Para identificar a quien representa el bien se utiliza el término *babyface*, o simplemente *face*, mientras que quien representa al mal es conocido como *heel* (Mazer, 1998, pág. 27).

La capacidad de ofrecer signos que puedan ser sencillamente captados por el público está directamente ligada a al conocimiento de los roles de *babyface* y *heel*. El *babyface* debe generar simpatía, debe identificarse con el público y este identificarse con él; mientras que el *heel* debe hacer todo lo posible para provocar su hostilidad (Levi, 2008, pág. 87).

Asimismo, los personajes en la lucha libre también pueden cumplir otro tipo de roles más allá de ser *babyfaces* o ser *heels*. Estos roles también son utilizados en función a la narrativa y no son excluyentes en relación a la dualidad *heel/babyface*, sino que permiten darle matices tanto a la historia como al personaje. Entre los más importantes se encuentran los *jobbers* (los que siempre pierden) y los *main eventers* (quienes protagonizan el show) (Bustamante Siura, 2019, pág. 10).

2.2.2.2. El booking

Como ya se ha expuesto, la lucha libre es un espectáculo predeterminado y responde a una serie de decisiones en relación a la narrativa que se le quiere contar al público.

Las narrativas en la lucha libre se concentran en el conflicto entre personajes moralmente codificados, pero no necesariamente significa que los luchadores que interpretan a estos personajes han tomado la decisión de contar esa historia en particular. Esa responsabilidad, usualmente, recae en el promotor (o promotores) del evento.

Sharon Mazer reflexiona acerca de los promotores:

Sin importar cuán grande o pequeña el circuito, el promotor está en la posición más poderosa (...) Al ser la persona que contrata y despide, que decide el lugar del luchador en la cartelera y quien reparte tanto los cheques como el premio económico, si es que hay alguno, el promotor compra el performance del luchador. Como resultado, es el promotor quien tiene el poder de dictaminar quién pierde y quién gana – y en qué términos. (1998, pág. 25)²³

Podemos asumir, entonces, que los promotores nacen a partir de la necesidad de explotar el espectáculo de la lucha libre como un negocio que genere ingresos a través de eventos en vivo y eventualmente a través de otros medios como la televisión.

Además, consultando autores como Matysik (2009) podemos asumir que quienes ejercían esa función eran sujetos de relativa estabilidad económica y con la capacidad adquisitiva necesaria para poder costear los gastos que conlleva la producción de un evento de lucha libre. Asimismo, tienen un rol esencial en la construcción de la narrativa por lo que el desarrollo de un personaje en la lucha libre puede estar no solo condicionado por un promotor, sino definido.

Sharon Mazer expone lo siguiente:

²³ Traducción propia.

Ser un promotor exitoso es despertar los deseos y expectativas de los espectadores creando un contexto –un ángulo o historia– en el cual la confrontación presenciada se convierte simultáneamente en la recompensa –el clímax que todos hemos estado esperando– y un punto de partida para una nueva historia que se desarrollará en los meses siguientes. (1998, pág. 37)²⁴

Esta última definición de promotor lo aleja de una función económica hacia una creativa, que podría ser comparada con el rol del dramaturgo en el teatro. Bajo esta premisa, son los promotores quienes producen el texto de la lucha libre.

Sin embargo, esta investigación no utilizará en gran medida el término promotor como sí se utilizará el término *booker*. En contraste con el promotor, los *bookers* no son necesariamente los dueños de la empresa. Más bien, muchos promotores recurren a un grupo de *bookers* o equipo creativo para desarrollar las historias que contará su empresa (Matysik, 2009, pág. 145).

Ambas funciones, si bien mantienen una división jerárquica, confluyen en la labor creativa de desarrollo de personajes y construcción de narrativas, es decir, en lo que en el argot de la lucha libre se denomina como *booking*. Cabe destacar que en el contexto nacional, como en la escena independiente en general, los roles de promotor y *booker* usualmente son ejercidos por la misma persona.

El trabajo del *booker* no se limita construir el contexto donde dos personajes entrarán en conflicto, ni tampoco a la elección del ganador. Según Matysik (2009) un *booker* debe estar en la capacidad de persuadir a los luchadores de cumplir el rol que se les ha asignado (pág. 130) y debe tener la habilidad para motivarlos a llegar a su mejor rendimiento (pág. 125).

²⁴ Traducción propia.

Asimismo, existen variables que pueden afectar el desarrollo del *booking*. Dentro del proceso creativo se pueden presentar obstáculos de diferentes índoles, como por ejemplo la relación extra profesional entre un *booker*/promotor y un luchador:

A veces, es simplemente un caso de quién le agrada más. ¿Y no es así como en cualquier otro negocio, en donde el jefe le dará ciertos trabajos difíciles al empleado con el que tiene confianza? (Matysik, 2009, pág. 134)²⁵

Existen casos documentados en que los *bookers*/promotores tomaron una decisión que desencadenó en la salida del luchador de la empresa. Véase los casos de Bret Hart y el hoy infame *Montreal Screwjob*²⁶ y la saga de CM Punk²⁷ en el 2014. Ambos eran luchadores de la WWE al momento de sus respectivas polémicas.

Si bien este tipo de casos en que un *booker*/promotor toma una decisión arbitraria que afecta directamente a un luchador es común dentro de la industria de la lucha libre, no es el único factor que puede alterar el desarrollo de un *gimmick*. La lucha libre es un tipo de performance altamente atlética por lo que los accidentes y las lesiones son más comunes de lo que nos gustaría a quienes participamos de esta disciplina:

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. (Bustamante Siura, 2019, pág. 51)

²⁵ Traducción propia.

²⁶ https://prowrestling.fandom.com/wiki/Montreal_Screwjob

²⁷ <https://bleacherreport.com/articles/2293587-reconstructing-a-timeline-of-cm-punks-exit-from-wwe>

En este caso, una lesión es la que obliga a los *bookers* a no continuar una historia relevante para la compañía, lo que significa que ambos, no solo el lesionado, quedarían fuera del evento.

Teniendo en cuenta las diferentes variables que podrían acontecer, es crucial que los *bookers*/promotores estén en la capacidad de solucionar inconvenientes, ya sea una lesión o el ego de un luchador, siempre en función a lo que necesite el espectáculo y no necesariamente a una estructura dramática (Bustamante Siura, 2019, pág. 117). Igualmente, el *booker*/promotor debe ser consciente que un evento de lucha libre está construido alrededor de una idea establecida de lo que el público quiere o espera ver (Mazer, 1998, pág. 37).

Por tanto, considerando que la mayor parte de decisiones que se toman en relación al *booking* están condicionadas a lo que el público quiere –o al menos a lo que el *booker*/promotor piensa que el público quiere– es natural considerar que el buen *booking* es también aquel que ‘cumple con los objetivos del espectáculo, objetivos que son en gran parte económicos’ (Mazer, 1998, pág. 36). La lucha libre es un negocio, por lo que en ese sentido, la finalidad del *booking* es ganar dinero y aumentar las ganancias (Matysik, 2009, pág. 144).

Considerando las funciones económica y creativa del *booking*, quiero aclarar que en esta investigación, cuando utilice el término *booking*, me referiré a la labor creativa de desarrollo de personajes y construcción de narrativas que llevan a cabo tanto promotores como *bookers*.

2.2.2.3. El público

En relación al desarrollo del personaje en la lucha libre hemos identificado dos aspectos que lo determinan: el *gimmick* y el *booking*. Si bien son esenciales en sí mismos para el espectáculo, ambos cumplen una función ulterior estrictamente

relacionada con este tercer punto. Según Mazer, mientras que el luchador está entrenado para mantener una efectiva relación con el público (1998, pág. 27), el trabajo del *booker*/promotor se basa en construir un evento que pueda provocar una reacción apasionada de este mismo público (pág. 25).

Bajo esta premisa, podemos afirmar que la importancia del público en la lucha libre no solamente se limita a su concepción como espectáculo en vivo, sino también en la influencia que este pueda tener tanto en el *gimmick* de un luchador como en el *booking* de un evento.

Para John Ezell 'la presencia de la audiencia en vivo es fundamental para la performance de una lucha que busca ser dramática y convincente. Los luchadores tradicionalmente aprenden a escuchar las reacciones del público e improvisar en el momento para así poder manipular el *heat*²⁸, construir tensión y trabajar lógicamente hacia una conclusión satisfactoria' (Ezell, 2017, pág. 11).

Por consiguiente, la relación entre los luchadores y los fanáticos no solamente determina el desarrollo de un personaje, sino que tiene un papel primordial en la definición de la lucha libre como espectáculo.

Según Webley, este espectáculo está constituido por la relación entre los luchadores y el público. Esta relación, a su vez, es la que construye el significado de la lucha libre (citado en Levi, 2008, pág. 19). En ese sentido, debemos considerar al público de la lucha libre como un público altamente participativo.

Sharon Mazer expone lo siguiente:

Debido a que los promotores e intérpretes son explícitos en su negocio, porque la performance está dirigida directamente hacia los fanáticos, y porque el juego está estructurado alrededor de su participación activa como público, los

²⁸ <https://prowrestling.fandom.com/wiki/Heat>

espectadores en un evento de lucha libre están siempre visibles y, al menos superficialmente, empoderados. (1998, pág. 6)²⁹

Con este argumento, Mazer confirma la importancia del público, no solamente como parte estructural del espectáculo de la lucha libre, sino también como fundamental en la supervivencia de la industria. Finalmente, son los fanáticos quienes, al consumir el producto, le brindan la posibilidad a la empresa de generar ganancias, que a su vez se traducirán en más eventos.

Por consiguiente, es prudente afirmar que el público, en plena consciencia de su rol estructural, puede influenciar en el proceso creativo del *booking* mediante su participación en el espectáculo en vivo. Esto fue lo que sucedió entre el 2013 y el 2015 con Daniel Bryan³⁰, un luchador que contaba con el apoyo incondicional de los fanáticos.

Sin embargo, la empresa a la que pertenecía –la WWE– tenía en sus planes promocionar a otros luchadores en lugar de él. Esto degeneró en múltiples eventos saboteados por el público en vivo, insatisfecho por la dirección que estaba tomando el *booking* de Daniel Bryan (Ezell, 2017, págs. 14-15).

2.2.3. Herramientas teatrales

2.2.3.1. Texto dramático

En la sección anterior hemos establecido que el término *kayfabe* se refiere a todo aquello que está relacionado con el carácter predeterminado de la lucha libre profesional. Según Eero Laine, en la lucha libre profesional el *kayfabe* puede ser vista como la teatralidad superpuesta a la performance (Laine, 2018, pág. 90). Teniendo en cuenta esta relación entre la teatralidad de la lucha libre y el *kayfabe*, es conveniente

²⁹ Traducción propia

³⁰ <https://www.wwe.com/superstars/daniel-bryan>

utilizar a este de punto de partida para buscar establecer relaciones entre ambas disciplinas.

El *kayfabe* son las historias y las narrativas que se le presentan al público (Laine, 2018, pág. 90). Asimismo, según Castleberry (2018) la lucha libre puede ser observada como una forma de narración visual, por lo que consideramos que existe un componente narrativo intrínseco en esta disciplina. Como hemos establecido anteriormente, la lucha libre es una disciplina que prioriza contar historias por sobre los aspectos deportivos y performáticos que la constituyen.

Hasta este punto nos hemos enfocado fundamentalmente en las características narrativas de la lucha libre a través del concepto de *kayfabe*. Sin embargo, es necesario establecer de qué modo la lucha libre aborda sus narrativas.

Aristóteles busca en La Poética establecer un principio fundamental: la identificación entre poiesis y mimesis. Con mimesis entendemos a todas las artes imitativas. Estas, a su vez, se pueden diferenciar a través de criterios como los medios con que se imita, los objetos imitados y el modo de imitación. Centraremos nuestro diálogo en este último. Según Aristóteles la mimesis puede presentarse de dos modos: el narrativo y el dramático (García Barrientos, 2017, págs. 210-211).

Teniendo en cuenta que la lucha libre no cabe en la categoría de deporte y más bien es una disciplina que busca representar uno, es prudente afirmar que la lucha libre profesional podría ser considerada un arte de imitación.

Para García Barrientos el rasgo decisivo para distinguir entre ambos modos es ‘el carácter mediato e inmediato de ambas representaciones’ (2017, pág. 35). Mientras que otras disciplinas como la novela y el cine nos cuentan historias a través de una instancia mediadora, la lucha libre –como el teatro– es una disciplina concebida a partir de una presentación en vivo que permite una relación activa con los espectadores.

Como el teatro, la lucha libre es un espectáculo que se basa en la representación de narrativas pertenecientes a un mundo ficticio –o *kayfabe*– y que tiene como característica principal su inmediatez.

Sin embargo, el teatro no se restringe solamente a su componente representacional. El teatro se manifiesta de dos formas concretas: en el espectáculo y en la obra dramática (García Barrientos, 2017, pág. 35). Con obra dramática el autor se refiere a la obra teatral no como representación escénica sino como texto.

Cuando pongamos en uso el término ‘texto’ utilizaremos la definición que José-Luis García Barrientos brinda en su libro *Cómo analizar una obra de teatro* (2017):

Tomamos texto aquí en su acepción restringida de objeto escrito o fijado que transcribe, reproduce o describe el espectáculo teatral: texto, pues, como escritura de una actuación. (pág. 27)

De aquí en adelante entenderemos a la obra teatral como texto teatral. En este caso, el texto teatral se entiende como el registro textual de una eventual representación. Sin embargo, según Maestro (1996) el texto teatral está destinado para la representación, por lo que es obligatorio observarlo desde una doble perspectiva (pág. 15). Esta doble perspectiva está estrechamente relacionada con las dos formas en las que el teatro se manifiesta según García Barrientos.

Mientras que hemos establecido que la obra dramática es una manifestación del teatro que busca registrar textualmente la representación, el espectáculo como manifestación teatral se restringe a la puesta en escena.

En esta investigación entenderemos puesta en escena como ‘el conjunto de los medios de interpretación escénica: decorados, iluminación, música y actuación, así como la actividad que consiste en la disposición en cierto tiempo y espacio de la

actuación, de los elementos de interpretación escénica en una obra dramática' (Pavis, 1983, pág. 385).

Por otra parte, hemos establecido que la lucha libre profesional es un espectáculo. Asimismo, existe una innegable teatralidad en la lucha libre por lo que consideramos que esta disciplina es teatral. Teniendo en cuenta lo que expone García-Barrientos, la lucha libre profesional se manifiesta en forma de espectáculo mas no en forma de obra dramática. Pues como hemos argumentado anteriormente, la lucha libre no cuenta con un símil al texto teatral como registro textual de la representación.

No obstante, cuando Garret Castleberry (2018) aborda la lucha libre profesional desde estudios como los de la televisión y del mass media, identifica a la programación de la lucha libre como textos que pueden analizados en materia de contenido.

A su vez, Shane Toepfer (2006, 2011) hace un análisis de la relación entre quienes producen los textos multimedia de la lucha libre y la audiencia que los consumen. Ambos autores utilizan el término *wrestling text* para referirse al producto de la lucha libre que puede ser consumido a través de los medios de comunicación.

Un *wrestling text* –de ahora en adelante texto de la lucha libre– no es un texto teatral, pero mantienen ciertas similitudes. La más evidente es que ambos están destinados a la representación. Tanto la lucha libre profesional como el teatro se manifiestan en forma de espectáculo, pero solo el teatro lo hace promedio de un registro textual de la representación. Sin embargo, Adolfo Bustamante Siura, en su análisis dramaturgico del show de lucha libre “Independencia 2018”, comparte lo que él llama una pauta oficial:

La pauta oficial 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 sólo 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). (2019, pág. 54)

Esta noción de pauta es probablemente lo más cercano que existe a un registro textual de la lucha libre. Sin embargo, este tipo de documentos están restringidos para quienes se encargan de producirlos, es decir, no son de conocimiento público. Castleberry confirma esto cuando argumenta que quienes buscan estudiar académicamente esta disciplina rara vez tienen la oportunidad de analizar un texto de lucha libre, debido a que quienes lo producen son reacios a compartir los medios que utilizan para hacerlo (2018, pág. 73).

Por consiguiente, el texto de la lucha libre tiene finalmente dos maneras de manifestarse: en el espectáculo y en la pauta en donde está detallado todo lo que sucederá en este. Esta pauta es lo más cercano a la obra dramática, pero sus características de corte técnico dificultan pensar que este es un texto que pueda ser analizado dramáticamente.

Sin embargo, hemos establecido que tanto la lucha libre como el teatro son disciplinas que se dedican a representar historias a través de personajes. Estos personajes, tanto el teatral como el de la lucha libre, son personajes dramáticos. Es decir, accionan y este accionar genera un desarrollo dentro de sus límites textuales.

Los límites textuales en la lucha libre normalmente no están definidos, pero la condición dramática de su personaje obliga a pensar en que la lucha libre puede ser analizada dramáticamente sin necesidad de tener un texto desde donde partir.

En ese sentido es necesario definir que con drama nos referimos a 'la acción teatralmente representada' (García Barrientos, 2017, pág. 26). Consideramos, en primer lugar, que el personaje en la lucha libre es un personaje dramático, es decir es un personaje que acciona.

Asimismo, consideramos que estas acciones están representadas en una puesta en escena que se rige bajo las normas y convenciones de la lucha libre. De este modo es coherente argumentar que la lucha libre es dramática, por lo que debe contener un drama.

Para John Howard Lawson el carácter esencial del drama es el conflicto social (1976, pág. 271). En la lucha libre, las historias que se cuentan tienen la característica estructural de basarse en un enfrentamiento moral entre el bien y el mal. Esta característica permite establecer un conflicto social entre personajes moralmente codificados, el cual genera un drama que deberá ser resuelto en la representación.

Por consiguiente, el texto de la lucha libre puede no ser considerado un texto teatral pero definitivamente constituye un texto dramático. Entenderemos texto dramático como 'el objeto teórico que permite delimitar en la obra el drama que contiene' (García Barrientos, 2017, pág. 35).

Para componer correctamente un drama –o texto dramático–, este no debe comenzar ni terminar al azar (Lawson, 1976, pág. 55). En ese sentido, Aristóteles propone que la acción dramática que se representa en escena debe ser entera, es decir, debe tener un inicio, un medio y un fin (pág. 152).

Esta afirmación nos permite argumentar que el texto dramático debe estar organizado en relación a la acción que se está representando, o sea, a la historia que se está contando. Esta organización la llamaremos estructura dramática:

Entendemos por estructura dramática un modelo organizado entre diferentes elementos que nos permiten contar una ficción presentada por actores, a fin de que ésta tenga el mayor nivel posible de creatividad y complejidad, y que despierte el interés y la curiosidad del espectador (...). (Alonso de Santos, 1999, págs. 100-101)

A su vez, cuando hablemos de estructura dramática nos referiremos específicamente a una estructura dramática clásica o drama en tres partes. Esta organización divide el argumento principal del drama en planteamiento, nudo y desenlace (Alonso de Santos, 1999, pág. 168). La llamaremos clásica por la relación intrínseca que existe con la división inicio-nudo-desenlace que Aristóteles propone en La Poética.

Si bien se podría argumentar en contra de esta decisión por la antigüedad de la fuente, los autores con quienes ha dialogado este capítulo (García-Barrientos, John Howard Lawson y Alonso de Santos) defienden la vigencia del análisis hecho por el poeta griego.

2.2.3.2. El signo teatral

Podemos dividir el texto teatral en dos: el texto literario, es decir, la obra dramática registrada textualmente; y la representación, que a su vez constituye lo que se puede definir como texto espectacular (Maestro, 1996, pág. 15).

En ese sentido es conveniente para este análisis identificar al teatro como texto, por un lado, y como representación, por el otro. Según Anne Ubersfeld, tanto el texto como la representación teatral están compuestos por un conjunto de signos (1989, pág.

13). El primero está compuesto por signos textuales, mientras que el segundo por signos representados.

Teniendo en cuenta que hemos hecho un análisis comparativo entre el texto teatral y el de la lucha libre donde la principal similitud entre ambos era su concepción para ser representado, es lógico asumir que la representación en la lucha libre es también un conjunto de códigos representados.

A su vez, podemos considerar la pauta que hemos analizado en el segmento anterior como el texto del que habla Ubersfeld, sobretodo porque en este podemos encontrar una serie de signos textuales que aportarán a la posterior representación. Sin embargo, para llegar a esta conclusión primero debemos definir ciertos factores que hemos discriminado.

En primer lugar, para definir si en la lucha libre existe un símil al signo teatral debemos definir el concepto de signo:

La definición más elemental del signo, una cosa que está en lugar de otra, pone de manifiesto las dos caras de esta noción: el signo como objeto y como acción, o dicho de otro modo, su carácter estático de un lado y dinámico del otro. Eso nos obliga a considerar el signo en sí, pero también en su funcionamiento, lo que se denomina semiosis. (Kowzan, 1997, pág. 25)

La definición de signo que se ha elegido es parte de la teoría lingüística de Saussure. El signo saussureano presenta dos dimensiones: el significante y el significado (Ubersfeld, 1989, pág. 21). Además, hemos elegido la definición anterior pues hace énfasis en la semiosis como parte fundamental del signo. De esta manera, comprendemos que la semiosis constituye una característica central de este: el proceso comunicativo que implica la significación.

La significación, según Kowzan, ‘concierno al funcionamiento de significante y significado, y está en relación con noción de sentido’ (1997, pág. 145). Es decir, la significación nos permite “poner una cosa en lugar de otra”, o en términos más pertinentes, darle un significado particular a un significante con la intención de que sea interpretado por cómo se ha dado el significado y no por lo que representa dicho significante.

Asimismo, es fundamental entender que este proceso está directamente ligado a la comunicación pues cualquier signo debe ser codificado por un emisor y decodificado por un receptor (Kowzan, 1997, pág. 250).

El proceso de comunicación es crucial para la significación. Esto es porque la comunicación existe solamente cuando un signo es emitido intencionalmente por un emisor para ser percibido por un receptor, por lo que no hay comunicación cuando un fenómeno se produce sin voluntad de significar (Kowzan, 1997, págs. 140-141).

En ese sentido, podemos afirmar que la representación teatral, en su definición como conjunto de signos representados, constituye una emisión intencional de signos. Anne Ubersfeld confirma esta afirmación:

La representación teatral constituye un conjunto (o sistema) de signos de naturaleza diversa que pone de manifiesto un proceso de comunicación en el que concurren una serie compleja de emisores, una serie de mensajes y un receptor múltiple presente en un mismo lugar. Que el receptor no pueda, por lo general, responder en el mismo código del emisor no implica, en modo alguno, que no se dé comunicación. (1989, pág. 20)

Teniendo todo lo anterior en cuenta, podemos definir al signo teatral como un signo artificial, y por lo tanto intencional, que se manifiesta y se desarrolla a través de la representación de un espectáculo teatral (Kowzan, 1997, págs. 250-251).

Asimismo, el teatro constituye un mecanismo de comunicación en el cual estos signos son codificados por quienes lo producen (actores, director, dramaturgo) para ser decodificados por un receptor. Este receptor es el espectador, el cual es el 'verdadero destinatario de todo lo representado' (Kowzan, 1997, pág. 155).

Por lo tanto, al analizar comparativamente el teatro y la lucha libre, podemos afirmar que esta última sí constituye una serie de signos representados. A su vez, estos signos son producidos por un emisor y recibidos por un receptor. Este proceso se denomina significación y está inherentemente ligado con el proceso de comunicación. Por ende, el espectáculo de la lucha libre profesional, como el teatro, se erige a través de un proceso comunicativo en donde el público es el principal receptor del mensaje.

Es así que identificamos en esta disciplina una capacidad de construir significados a través de la comunicación entre quienes producen el espectáculo y quienes lo consumen. En teoría, la lucha libre estaría conformada por un conjunto de signos que podrían considerarse teatrales según la relación que hemos explorado entre ambos. Sin embargo, el signo teatral sirve como punto de partida, mas no como definición del signo en la lucha libre.

Si bien no existen teóricos que se hayan propuesto definir el signo en materia de lucha libre, el autor francés Roland Barthes hace un análisis semiótico de la disciplina en su artículo *The World of Wrestling*. En este análisis, Barthes argumenta que la lucha libre 'ofrece gestos excesivos, explotados al límite de su significado' y que 'todo signo en la lucha libre está dotado de una claridad absoluta' (1972, págs. 14-15).

En relación a esto, es evidente que la lucha libre es un sistema de signos representados, pero que conserva ciertos códigos particulares que exceden al teatro. Estos códigos están principalmente determinados por la codificación moral de los personajes y por la alta participación del público en la representación.

Por ende, Barthes concluye su artículo argumentado que en la lucha libre todo se presenta exhaustivamente, sin símbolos ni alusiones, en función de ofrecer al público una significación pura y absoluta del mensaje que se está buscando comunicar (1972, pág. 23).

Asimismo, Heather Levi, al dialogar con la teoría del autor francés, argumenta que ‘la estratagema de la lucha libre es inteligible como un proceso de producción de signos en donde tanto los luchadores como el público participan’ (2008, pág. 19).

En función a esto, esta investigación considera que los signos que se producen en la lucha libre poseen características teatrales, pero la disciplina misma concibe una forma de representarlos por su cuenta mediante sus propios códigos.

Por lo tanto, este documento tomará en cuenta que ambas disciplinas poseen un sistema de significación propio, el cual permite una comunicación entre quienes producen el espectáculo y quienes lo consumen.

Sin embargo, el teatro y la lucha libre no confluyen en sus procesos de significación y comunicación. En el primero porque los signos que se producen tienen la particularidad de ser excesivos y de ninguna manera examinan la posibilidad de la subjetividad en su emisión.

En el segundo, por otro lado, el público que consume la lucha libre no solo tiene la capacidad de participar activamente en el proceso comunicativo, sino que quienes fungen de emisores alientan esta relación.

2.2.3.3. Improvisación teatral

Si bien en esta investigación definiremos la improvisación teatral como una herramienta extraída del teatro, esta es en realidad una disciplina que ha sistematizado una ‘técnica que reúne tanto ejercicios, como conceptos y saberes para crear de forma individual o con otros sin partitura o texto premeditado’ (Duarte, 2018, pág. 7).

Es importante resaltar también que esta disciplina busca la construcción de una narrativa en el momento, valiéndose de las decisiones espontáneas de uno mismo. Según Duarte, en la improvisación teatral el artista cumple un rol triple: dramaturgo, director e intérprete (2018, pág. 9).

De esta manera, la improvisación es una herramienta que en el arte teatral se ha utilizado como una fuente creativa para la construcción de historias. Constantin Stanislavski explica lo siguiente:

La creatividad no debe cesar nunca, la única pregunta comienza en el escoger el material para basarla. En nuestro tipo de actuación usamos frecuentemente la improvisación.... Este tipo de creatividad genera frescura e inmediatez en la *performance* [...]. La improvisación es una excelente manera de desarrollar la imaginación. (Manual del actor, 1982, pág. 78)

Para Omar Argentino 'improvisar es acordar; establecer y renovar continuamente los acuerdos establecidos con uno, con el compañero, y si lo hubiera, con el público' (2013, pág. 24). Esta definición nos permite ver la volatilidad que puede presentar una interpretación desde la improvisación teatral, lo cual nos remite a la volatilidad de la performance en un show de lucha libre.

Además de la posibilidad que el público en vivo afecte el desarrollo de la performance, las luchas no están ensayadas o coreografiadas. Como argumenta Sharon Mazer, las 'performances son improvisadas, construidas momento a momento utilizando secuencias de movimientos acorde al entrenamiento y a los escenarios que son decididos con anterioridad' (1998, pág. 23).

Además, Di Benedetto expone que los luchadores construyen la coreografía tanto antes de la performance como durante esta, siempre teniendo en cuenta la

disposición del promotor (2017, pág. 27). La improvisación es intrínseca en el quehacer del luchador, por lo que tiene sentido exponerlos a esta herramienta teatral.

Asimismo, existen conceptos que integran la improvisación teatral y que pueden funcionar como punto de partida para una posterior evaluación de la utilidad de esta herramienta para un luchador profesional: estatus, espontaneidad y aceptación.

2.2.3.3.1. Estatus

En la improvisación teatral, el estatus significa una acción activa de un sujeto sobre otro. Esta definición espera alejarse de la idea de status social, ya que dentro de la improvisación el estatus se desempeña a través de un vaivén en la relación de los personajes (Johnstone, 1990, págs. 23-24). Bajo esa perspectiva podemos entender al estatus como ‘esa característica cambiante que tienen los sujetos al relacionarse’ (Duarte, 2018, pág. 15).

Cada acción que uno realice en relación a otro puede significar un cambio de estatus. Keith Johnstone ofrece el ejemplo de Charles Chaplin, quien solía representar el rol del último eslabón en la jerarquía para luego bajar el estatus de los demás personajes (1990, pág. 26).

En relación a la lucha libre, el estatus está directamente ligado con la codificación moral de los personajes. Esta relación binaria entra en la definición que propone Duarte, ya que en un combate de la lucha libre podemos presenciar claramente la imposición del bien sobre el mal o viceversa dependiendo del *booking*.

2.2.3.3.2. Espontaneidad

Para Viola Spolin la espontaneidad es ‘un momento de explosión; un momento para expresarse libremente; un momento fuera de balance; la entrada a tu intuición; el momento en que, con toda la atención sensorial, uno no piensa, actúa’ (Spolin, 1999, pág. 370). La espontaneidad implica liberar la imaginación y abandonar los referentes

que hacen que nuestra mente revise e inspeccione la multitud de ideas que se nos ocurren.

El terror que nos imprime la incertidumbre de la espontaneidad al no saber qué camino tomará la improvisación es precisamente lo que se combate a través de la relación con el otro. El hecho de abandonar las expectativas y apoyarse en las ideas del otro para distraer su mente del miedo a sus propias ideas (Duarte, 2018, pág. 18).

2.2.3.3.3. Aceptación

Es el punto de partida de los improvisadores para construir historias tomando en cuenta las propuestas del otro (Argentino, 2013). Es común que un improvisador recurra a la negación puesto que esa es usualmente la manera en que reaccionamos ante la mayoría de estímulos que se nos presentan en la cotidianeidad. Como argumenta Keith Johnstone:

Hay personas que prefieren decir “Sí” y otras “No”. Las que dicen “Sí” son recompensadas por las aventuras que viven, y las que dicen “No”, por la seguridad que logran. Son muchas más las que dicen “No” que las que dicen “Sí”, pero a ambos tipos de personas se les puede enseñar a comportarse como el otro. (1990, pág. 84)

Quien participa de una performance en vivo debe aprender a convivir con el error, aceptando las equivocaciones o los accidentes y, si es posible, utilizarlos a su favor (Duarte, 2018, pág. 19). A través de la aceptación uno busca perder el miedo al ridículo al deshacerse de los prejuicios que usualmente se tienen en relación con la interpretación.

3. Capítulo tres:

“For the benefit of those with flash photography...”³¹

-Edge & Christian³²

3.1. Diseño metodológico

3.1.1. Herramientas teatrales

Como ya hemos expuesto en esta investigación, se ha identificado una serie de herramientas teatrales –estructura dramática, semiótica, improvisación teatral– definidas en el marco teórico de esta investigación. Estas herramientas servirán de base teórico-práctica en la aplicación de ejercicios creados a partir del reconocimiento de aspectos de la lucha libre que podrán ser ejecutados con mayor alcance.

Los ejercicios que plantearemos a continuación buscan desarrollar estas herramientas teatrales al ser aplicadas teórica y prácticamente; en aspectos intrínsecos de la lucha libre como la construcción de narrativas, la interpretación de personajes y capacidad de significación.

3.1.2. Aplicación a la lucha libre

3.1.2.1. Historia del personaje

El primer ejercicio que se planteó a los luchadores es el de la historia del personaje. Este consiste en redactar una historia de máximo dos caras en donde exponga las circunstancias dadas de su *gimmick* y además utilizando una estructura dramática clásica.

Por estructura dramática clásica nos referimos a la división que Aristóteles propone en la Poética como principio, medio y fin:

³¹ <https://www.youtube.com/watch?v=npeAHdUOjM0>

³² https://prowrestling.fandom.com/wiki/Edge_%26_Christian

Principio es lo que no sigue necesariamente a otra cosa, si no que otra cosa le sigue por naturaleza en el ser o en el devenir. Fin, por el contrario, es lo que por naturaleza sigue a otra cosa, o necesariamente o las más de las veces, y no es seguido por ninguna otra. Medio, lo que no sólo sigue a una cosa, sino que es seguido por otra. (págs. 152-153)

Asimismo, el poeta griego consideró que la acción era el elemento básico del drama. Aristóteles ‘asoció la acción con un cambio de fortuna, un vuelco en las relaciones sociales’ (Lawson, 1976, pág. 57). Como ya hemos definido, una acción como esta que genera un cambio de fortuna, puede relacionarse a ‘una acción que implica desarrollo y crecimiento’ (Lawson, 1976, pág. 280), por lo que entra en la definición de acción dramática que propusimos en el marco teórico de esta investigación.

En ese sentido, este ejercicio explorará las tres partes esenciales de la estructura dramática aristotélica a través de cómo se desarrolla la acción dramática en relación a las circunstancias dadas de su *gimmick*. Es decir, el principio marcará el inicio de la acción dramática; el medio abordará su desarrollo; y el fin será la culminación de esta.

Cuando hablamos de circunstancias dadas nos referimos a la definición que otorga Constantin Stanislavski:

(...) la historia de la obra, los hechos, eventos, época, tiempo y lugar de la acción, condiciones de vida, la interpretación de los actores y del director, la puesta en escena, la producción, la escenografía, la utilería, el vestuario, los efectos de luces y sonido (...). (1982, págs. 39-40)

Para Stanislavski, las circunstancias dadas funcionan como base para que un actor pueda crear e interpretar su papel correctamente. Sin embargo, la investigación busca enfocar este ejercicio en ampliar el conocimiento que el luchador tiene de su

propio *gimmick*. Es decir, se busca enfocarse en la producción de material escrito que será abordado narrativamente, mas no dramáticamente.

En este ejercicio en específico, las circunstancias dadas no abarcarán la historia de la obra pues no existe una per se. Lo que abarca es la época, el tiempo y el lugar de la acción, las condiciones de vida, los hechos y eventos que ha experimentado su *gimmick* antes de volverse luchador .

Finalmente, tanto actor como director se puede relacionar directamente con luchador y *booker*, respectivamente. Mientras tanto, todo lo que se refiere a puesta en escena está restringido al ring o en relación a este.

3.1.2.2. *Fantasy Booking*

Se propondrá un ejercicio donde cada uno de los luchadores tomará el rol de *booker* para redactar un texto que llamaremos *fantasy booking*. Este texto buscará que los luchadores realicen su propio *booking* a través de cuatro eventos de Gladiadores en donde podrán contar la historia que deseen, siempre y cuando cumpla con las reglas y requisitos que propondremos.

Estas reglas implican que dentro del *Fantasy Booking* se incluyan aspectos de la lucha libre que puedan influir en el desarrollo de un personaje. Las reglas son las siguientes:

- ▶ Una *promo*³³
- ▶ Un *turn*³⁴
- ▶ Mínimo tres luchas
- ▶ Máximo cinco personajes

³³ El concepto *promo* será definido en el siguiente apartado.

³⁴ El concepto *turn* se utiliza en el argot de la lucha libre norteamericana cuando se da un cambio de alineación en la codificación moral de un *gimmick*. Es decir, cuando un personaje cambia el bien por el mal, o viceversa.

- ▶ Sólo luchadores nacionales
- ▶ Sólo personajes que han aparecido en Gladiadores

Además de estas reglas se les propondrá variaciones, las cuales tendrán un efecto en el desarrollo de su personaje en *fantasy booking*. Estas serán elegidas alazar:

- ▶ Ganas un título / Pierdes un título
- ▶ Te lesionas / Te despiden
- ▶ Facción / *Tag Team*³⁵

Este ejercicio del *fantasy booking* pretende generar un texto de la lucha libre que pueda ser punto de partida para un análisis teatral. Autores como Castleberry (2018) y Toepfer (2011) utilizan el término *wrestling text* para referirse a un texto de la lucha libre, pero desde una perspectiva propia de los estudios de televisión. Castleberry argumenta que ‘la programación de la lucha libre constituye un texto al que se puede acceder y analizar a nivel de contenido’ (2018, pág. 108).

Sin embargo, teniendo en cuenta que el principal punto de partida para el análisis es el contenido, consideramos que un texto de lucha libre tiene potencial de ser analizado bajo múltiples ópticas además de los estudios de la televisión. Es por eso que este ejercicio plantea observar el texto generado desde el *fantasy booking* como un texto dramático en términos teatrales.

Un texto dramático, según García Barrientos, es ‘el objeto teórico que permite delimitar en la obra el drama que la contiene’ (2017, pág. 35). Por lo tanto, el objetivo de este ejercicio es la construcción de un texto dramático de la lucha libre que permita

³⁵ Un *tag team* es el término norteamericano que se utiliza para referirse a un equipo compuesto por dos luchadores. Una facción, por otro lado, necesariamente incluye más de dos luchadores.

restringir el drama o conflicto en los límites textuales del *fantasy booking*, el cual cumple una función análoga a la obra de teatro. Para García Barrientos los límites textuales son específicos y se reducen en que el título señala el inicio, mientras que el final puede expresarse mediante acotaciones (2017, pág. 37).

Siendo la lucha libre una disciplina capaz de contar historias a través de semanas, meses e incluso años (Laine, 2017, pág. 41), es crucial la división y delimitación de cuatro shows de Gladiadores. De esta forma, los luchadores podrán identificar claramente las limitaciones textuales en su *fantasy booking*, lo que nos permitirá realizar un análisis desde las teorías que propone Stanislavski acerca de la acción, justificada y concreta, como principal motor de la interpretación del actor en escena (1982, pág. 7).

Se analizará el texto partiendo desde identificación de la acción dramática del personaje (¿qué quiero?) para luego completar el análisis con las siete preguntas del actor (¿para qué lo quiero?, ¿cómo lo consigo?, ¿qué me lo impide?, ¿quién soy?, ¿dónde estoy?, ¿cuándo es?), ejercicio propuesto por Uta Hagen (El arte de actuar, 1990).

3.1.2.3. La promo

Sharon Mazer afirma que ‘el performance de la lucha libre combina una asombrosa capacidad atlética con una prodigiosa capacidad teatral’ (1998, pág. 18). Son estas dos cualidades, tanto la atlética como la teatral, desde donde se puede evaluar el potencial de un luchador.

Como expone Claire Warden ‘los luchadores son usualmente definidos como “buenos trabajadores” o “buenos en el micro”. Los mejores son ambos, pero los dos son vistos como diferentes ámbitos de la performance de la lucha libre’ (2017, pág. 17).

Con “buenos trabajadores” se refiere a aquellos luchadores que están técnicamente y atléticamente dotados en los movimientos de lucha libre, mientras que con “buenos en el micro” hace referencia a aquellos luchadores dotados para realizar hablar en público o realizar una *promo*.

El término *promo* proviene de la palabra en inglés *promotion* y constituye una herramienta ampliamente utilizada en la lucha libre, tanto por luchadores como por no luchadores, para literalmente promocionar un evento, una lucha, una rivalidad o un *gimmick*. Para Warden el discurso (la *promo*) es un acto físico ya que la lucha libre es un espacio en donde el discurso está fisicalizado, es decir, un espacio en donde la palabra hace en lugar de describir (2017, págs. 17-18).

Claire Warden también argumenta que la *promo* ‘puede ser percibida como diálogo o monólogo, ilustrando los rasgos de la personalidad del personaje así como configurando historias’ (2017, pág. 18). Es necesario, a continuación, definir qué entendemos por monólogo y diálogo. En relación al monólogo Stanislavski expone lo siguiente:

¿Cuándo hablamos con nosotros mismos? Siempre que estamos tan agitados que no podemos contenernos; o cuando luchamos con alguna idea difícil de asimilar, cuando estamos haciendo un esfuerzo para memorizar algo y tratando de grabarlo en nuestra conciencia diciéndolo en voz alta, o cuando liberamos nuestros sentimientos... expresándolos. Estas ocasiones son raras en la vida real, pero frecuentes en el escenario. (1982, pág. 101)

Esta definición resulta limitada para esta investigación, sobretodo porque hemos planteado que la *promo* implica promocionar algo en específico, ya sea un evento, una lucha o un personaje. Si bien aceptamos la premisa que nos brinda Stanislavski acerca

de que el monólogo representa a un personaje 'hablando solo', no es suficiente para considerar a una *promo* como un discurso que hace.

Sin embargo, el monólogo al ser teatral, supone un alocutario presente y mudo, es decir, el espectador (Ubersfeld, 2004, pág. 21). El espectador es, finalmente, a quien el luchador se dirige al interpretar una *promo*, como un personaje en el teatro busca comunicarse con el público a través de un monólogo. Ubersfeld menciona que el personaje que utiliza esta herramienta 'no monologa porque no hay nadie a quien él se pueda dirigir, sino porque está sólo para manifestar su soledad, su dilema y su patética búsqueda de una solución' (2004, pág. 22).

Estas consideraciones acerca del monólogo sí se aproximan a lo que busca provocar una *promo* en la lucha libre. El luchador, al estar solo en el ring o frente a la cámara, busca siempre promocionarse hacia el público, teniendo en cuenta el importante rol que este cumple dentro del espectáculo de la lucha libre y que ya hemos abordado en el marco teórico de esta investigación.

Por otro lado, para Anne Ubersfeld 'el diálogo teatral es menos una serie de capas textuales con dos o más sujetos de la enunciación que la emergencia verbal de una situación de palabra que exige dos elementos enfrentados' (1989, pág. 197).

Aquí la concepción de *promo* debe alterarse puesto que los fundamentos de un monólogo sólo involucran la presencia de un locutor que promocioe algún aspecto específico de la lucha libre. A la hora de hablar de una *promo* como diálogo se debe considerar inmediatamente la necesidad de enfrentar dos posiciones, es decir, a dos luchadores.

Para García Barrientos el diálogo 'es el componente verbal del drama, dicho efectivamente por los actores-personajes en la escenificación y transcrito en el texto dramático' (2017, pág. 43).

Esto implica que por definición, el diálogo es un medio en donde la acción dramática puede desarrollarse. Sin embargo, si bien el diálogo está constituido por dos locutores, este se habla frente a un testigo –el público– el cual es finalmente el destinatario real de la información que se genera en el enfrentamiento dialógico (Ubersfeld, 2004, pág. 27).

Este ejercicio consiste en representar una *promo*. Debido a que se ha proyectado dividir a los luchadores en grupos, las *promos* que se realicen serán abordadas como un diálogo teatral.

Como hemos definido en el apartado *Fantasy Booking*, cada grupo generará un texto de lucha libre análogo a una obra teatral. Para la realización de este texto se han considerado ciertas reglas, siendo una de ellas la inclusión de un *promo* en la construcción. Estas *promos* deben estar contextualizadas dentro de la historia que quiere contar cada grupo.

Asimismo, el objetivo del ejercicio de la *promo* –la cual será enteramente desarrollada por cada uno de los grupos– es presentarla como una puesta en escena. Una puesta en escena ‘es entendida como transposición de la escritura dramática, e implica un proceso en el cual se debe hacer evidente el sentido profundo del texto dramático, la explicación del texto en acción’ (Diéguez, 2014, pág. 34).

En ese sentido, esta puesta en escena servirá también para evaluar la eficacia de otras herramientas teatrales en relación a la interpretación como la improvisación teatral, el concepto de acción dramática y el ejercicio de las siete preguntas del actor (¿quién soy?, ¿cuándo es?, ¿dónde estoy?, ¿qué quiero?, ¿para qué lo quiero?, ¿cómo lo consigo?, ¿qué me lo impide?) propuesto Uta Hagen. (El arte de actuar, 1990).

Finalmente, es necesario especificar que esta puesta en escena no tendrá público, pero será documentada audiovisualmente.

4. Capítulo cuatro:

“And if you’re not down with that, we’ve got two words for ya!”³⁶

-D-Generation X³⁷

4.1. Laboratorio de Lucha Libre: Taller de construcción y desarrollo del *gimmick* para luchadores profesionales.

El ‘Laboratorio de lucha libre: taller de construcción y desarrollo del *gimmick* para luchadores profesionales’ fue un taller intensivo de seis sesiones repartidas a lo largo de cuatro semanas y se llevó a cabo en colaboración con la empresa de lucha libre Gladiadores, quienes habilitaron el Danzak Arena y brindaron todas las facilidades para contactar a luchadores y alumnos del dojo.

El nombre de este taller está inspirado en el Laboratorio Teatral que Jerzy Grotowski creó en 1959. Este proyecto recoge el término laboratorio para referirse a un espacio ‘dedicado a la investigación del arte teatral y del arte del actor en particular (Grotowski, 1970, pág. 3). De esta manera, dado que el laboratorio de lucha libre también será un espacio de investigación de la naturaleza de la lucha así como del trabajo del luchador como artista, nos pareció que ‘laboratorio’ era el término más adecuado.

Este taller buscó introducir en el imaginario de los luchadores una serie de herramientas teatrales con la intención de potenciar su proceso creativo en relación a la construcción y el desarrollo del *gimmick*.

Los sujetos pasaron por clases teóricas donde se abordó la estructura dramática y la semiótica, pero desde el punto de vista de la lucha libre y cómo estos aspectos podrían

³⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=QKS-F2ibLN8>

³⁷ https://prowrestling.fandom.com/wiki/D-Generation_X

aplicarse a esta. Además, se les expuso a herramientas prácticas para la interpretación como la improvisación teatral y el concepto de acción dramática.

Teniendo en cuenta las herramientas teatrales identificadas, se buscó idear una serie de ejercicios en los que los luchadores pudieran aplicar los conocimientos expuestos por el taller en aspectos propios de la lucha libre. Es así como se estructuraron los siguientes tres ejercicios ya abordados en el capítulo anterior:

4.1.1. Sobre el ejercicio de la historia del personaje

Se les pidió a los luchadores escribir una historia que busque contar la historia de su personaje sin contemplar su desarrollo dentro del ring. Es decir, se buscará que los luchadores realicen un prólogo de la historia de su personaje en la lucha libre, antes que este decidiera volverse luchador. Se les pidió a los luchadores que utilicen una estructura dramática clásica en la realización de este ejercicio narrativo.

4.1.2. Sobre el ejercicio del *fantasy booking*

El *fantasy booking* se refiere a una práctica usual entre la comunidad de lucha libre en internet (IWC)³⁸ que consta de especular acerca de la dirección que tomará la narrativa de empresas de lucha libre, como si ejercieran la función de un *booker* (Toepfer, 2011, págs. 266-268).

De esta manera, les propondré un ejercicio en donde cada uno de los luchadores tomará el rol de *booker* en su propio *fantasy booking*. Se delimitará una cantidad de cuatro eventos de la empresa Gladiadores en donde el luchador podrá desarrollar la historia que desee, siempre y cuando cumpla con las reglas y requisitos que se han propuesto anteriormente.

³⁸ La comunidad de lucha libre en internet o IWC por sus siglas en inglés es una comunidad de fanáticos de lucha libre que manifiestan su pasión por la disciplina a través del internet. (Toepfer, *The Playful Audience: Professional wrestling, media fandom, and the omnipresence of media*, 2011, pág. 19)

El ejercicio del *fantasy booking* busca generar un texto propio de la lucha libre, así como el texto teatral, desde donde podremos hacer múltiples análisis teóricos y prácticos utilizando las herramientas teatrales que han sido identificadas para potenciar el desarrollo del *gimmick*.

4.1.3. Sobre el ejercicio de la *promo*

La *promo*, que puede ser comparada con un diálogo o un monólogo en el teatro, tiene como objetivo evidenciar los rasgos de personalidad del *gimmick*. Además, posee una cualidad dramática al ser también utilizada como una herramienta para la construcción de narrativas en la lucha libre. El ejercicio de la *promo* está directamente relacionado con el *fantasy booking*, pues es desde este último de donde partirá el contexto de la *promo*.

Se les explicó a los luchadores el concepto de acción dramática, además del ejercicio de las siete preguntas del actor propuesto por Uta Hagen (El arte de actuar, 1990). Una vez concluido este análisis se procederá a la puesta en escena en donde los luchadores, divididos en grupos, presentaran una *promo* que será registrada audiovisualmente.

4.2. Objetivos

-Hacer que los luchadores desarrollen sus capacidades creativas a través de ejercicios de narrativa como la historia del personaje y el *fantasy booking*. Este último pretende hacer que los luchadores cumplan un rol diferente al tener que fungir de *bookers*.

-Generar, a través del *fantasy booking*, un texto de la lucha libre que servirá de base para un análisis teórico y práctico desde las herramientas teatrales que se han identificado.

-Potenciar la capacidad de interpretación de los luchadores para realizar una *promo* apoyándose en la improvisación teatral, la identificación de una acción dramática y de las siete preguntas del actor. Asimismo, se potenciarán sus capacidades creativas al ser ellos mismos quienes escriban y estructuren la *promo*.

4.3. Guía de observación

4.3.1. Primera y segunda sesión

Las primeras dos sesiones fueron de improvisación teatral. Con esta herramienta se buscó que los sujetos trabajen aspectos fundamentales de la disciplina como la aceptación, la escucha, la espontaneidad y el estatus con la intención que estos factores potencien el desarrollo de su personaje.

Por pedido expreso del profesor, Gabriel Poémape, las sesiones se plantearon como clases abiertas a las que fueron invitados todos los miembros de la empresa Gladiadores. Por cada sesión hubo un promedio de ocho personas.

En relación a esto cabe destacar el caso de Alexa Jade, quien participó en ambas sesiones de improvisación teatral pero que no pudo continuar con el taller debido a compromisos personales relacionados con un viaje. Jhoan Stambuk, Aldo Stone y Magnum no participaron de estas sesiones, mientras que Falcon Kidd participó solamente de la segunda. Los demás participantes especificados anteriormente completaron las dos sesiones.

En lo que a la sesión en sí se refiere, noté mucho compromiso de parte de los participantes. Se involucraron rápidamente al juego que les proponía la improvisación teatral y se dejaron sorprender por los ejercicios que Gabriel planteó. Sorprendentemente, no se dedicaron a juzgar los extravagantes ejercicios que se propusieron permitiéndose equivocarse y “hacer el ridículo”.

Me gustaría resaltar el ejercicio llamado ‘Me gusta / Me llega’ que busca darle una plataforma al alumno para expresarse libremente del tema que quiera, especificando si es que disfruta o no una actividad dada. Este juego permite al grupo conocer las individualidades que lo conforman desde la aceptación de uno mismo, buscando así que los sujetos pierdan el miedo a ser juzgados por sus compañeros.

Además, es preciso hablar del caso de Gustavo; quien, lastimosamente, no pudo continuar con el taller pero completó ambas sesiones de improvisación teatral. Gustavo fue sincero desde el principio al compartir con el grupo la alegría que había sentido al haber tenido un espacio en donde pudo ser él mismo, fuera de las restricciones que él sentía le imponían sus padres.

Estas sesiones de improvisación teatral me hicieron entrar en cuenta de la diferencia que encontraría en este taller debido al drástico cambio en relación a los participantes. La corta edad de la mayoría (entre 16 y 20 años) presentaría un reto distinto para lo que restaba del taller.

4.3.2. Tercera sesión

En esta sesión se integraron al taller Magnum, Aldo Stone y Jhoan Stambuk; quienes no habían podido pasar por las sesiones de improvisación teatral. Asimismo, Falcon Kidd no pudo asistir por problemas personales.

Esta sesión fue principalmente una clase teórica en la que el profesor Adolfo Bustamante se dedicó a enseñarles acerca de estructura narrativa. Se les explicó lo que era el conflicto y su importancia a la hora de contar una historia, siempre haciendo paralelos con la lucha libre. Finalmente, se les enseñó la estructura dramática clásica propuesta por Aristóteles en La Poética: inicio – medio – desenlace.

Con esta información se pasó a la siguiente parte de la sesión la cual consistía en el primer ejercicio del taller: la historia del personaje. Se alentó a los alumnos utilizar

la estructura básica que les habíamos planteado, además de presentarles un ejemplo a través de Armando Bates, el personaje que he desarrollado dentro de Gladiadores.

Si bien, la historia que utilicé de ejemplo alejaba completamente al personaje de mi propia realidad, la mayoría de los muchachos optaron por desarrollar historias sumamente realistas enfocándose en su propia historia de vida más que en una versión ficticia. En estos casos en particular podemos observar la gran importancia que tiene el propio imaginario del luchador a la hora de la construcción de su personaje y confirma la hipótesis que un personaje es más efectivo cuando se usan las propias historias del luchador que lo interpreta.

Vale aclarar que quienes aún no habían debutado profesionalmente no tenían un nombre de luchador, por lo que se les exigió que escogieran uno.

Conociendo el contexto de los personajes de cada uno, se les propuso el siguiente ejercicio: el *fantasy booking*. Los alumnos pasaron a dividirse en tres grupos: el primer grupo estuvo conformado por Farid, Falcon Kidd y Jhoan Stambuk; el segundo grupo por Cava, Destiny y Magnum; y el tercer y último grupo estuvo compuesto por Rasec, Aldo Stone y JoC.

El proceso de creación del Fantasy Booking implicaba trabajo en equipo, por lo que se les dio lo que restaba de la clase para que pudieran ponerse de acuerdo y escribir un bosquejo del ejercicio en una hoja de papel. Luego del tiempo establecido fue necesario hacer correcciones y resolver dudas, por lo que se dejó de tarea realizar el Fantasy Booking como una presentación de Power Point, la cual debía estar lista para la siguiente clase.

4.3.3. Cuarta Sesión

Esta sesión comenzó como clase teórica acerca de un aspecto importante dentro del espectáculo de la lucha libre: la *PROMO*.

Se les mostró a los alumnos ejemplos de PROMOS realizadas por luchadores internacionales, señalando aspectos que hacían de ellas un ejemplo para seguir. A continuación, se expuso una nueva herramienta práctica extraída desde el teatro: la acción dramática.

Se propuso hacer un análisis dramático del *Fantasy Booking* en el que debían identificar la acción dramática de su personaje y realizar las siete preguntas del actor. Sin embargo, antes de poner en marcha este ejercicio debimos concentrarnos en trabajar en los *Fantasy Booking*.

El *fantasy booking* del segundo grupo (Cava, Destiny y Magnum) no necesitó correcciones, lastimosamente Magnum no pudo estar presente por temas laborales. El *fantasy booking* del tercer grupo (Rasec, Aldo Stone y JoC) tuvo algunas deficiencias ya que se contaban demasiadas historias, así que se tuvo que discriminar y editar algunos segmentos hasta que el ejercicio tomó coherencia.

Por otro lado, Jhoan Stambuk del primer grupo no pudo continuar en el taller por motivos profesionales, así que se tuvo que reconstruir el *fantasy booking* esta vez enfocándose exclusivamente en Farid y Falcon Kidd. Una vez todos los textos estuvieron corregidos se procedió a darles lo que restaba de la sesión para que realizaran el ejercicio planteado.

4.3.4. Quinta sesión

Esta clase práctica se extendió debido a que se tocó un tema muy importante dentro de esta investigación: el signo. Se les explicó qué significa un signo y cómo funcionaba en el espectáculo, tanto teatral como el de la lucha libre.

Se buscó hacer un paralelo con la disciplina de la lucha, haciendo que los muchachos identifiquen diferentes elementos que fungan como signos dentro de esta disciplina como las frases memorables, los gestos específicos de cada luchador, las

poses que realiza, el vestuario que lleva, los indumentos que utiliza, los movimientos que usa en la lucha e incluso su fisonomía.

Todos estos elementos se consideran signos porque no solo representan lo que son literalmente, sino que tiene un significado directamente relacionado con el luchador en cuestión y que pretenden darle un tipo de información específica al público. Para esto se utilizaron ejemplos de luchadores internacionales como The Rock, Triple H y John Cena, así como ejemplos más cercanos a los alumnos como el Virrey Rafael de Salamanca o Zero, ambos luchadores de la empresa Gladiadores.

Una vez culminada la parte teórica de la clase, se les pidió reunirse en grupos para estructurar la *promo* que sería presentada la siguiente sesión. Se les dio lo que quedaba de la sesión para preparar el ejercicio mientras que Adolfo y yo paseábamos de grupo en grupo asesorando a los luchadores en la interpretación de sus *promos*. Se decidió grabar los ensayos para que los alumnos pudieran observar sus errores. Se les compartieron sus videos para que pudieran utilizarlo para ensayar las líneas que ellos mismos habían escrito para la *promo*.

Vale aclarar que el grupo dos no pudo trabajar a plenitud puesto que Magnum no se presentó a la sesión, nuevamente por cuestiones laborales.

4.3.5. Sexta sesión

La última sesión solo fue dedicada a grabar las *promos* que se habían estructurado satisfactoriamente la sesión anterior.

El primer grupo, conformado por Falcon Kidd y Farid, fueron los primeros en grabar. Esta *promo* fue grabada encima del ring y contaba la historia del careo entre Falcon Kidd, quien había logrado ganar el título máximo de Generación Lucha Libre y su ex compañero de equipo, Farid, el cual lo había traicionado y ahora exigía una oportunidad titular.

El tercer grupo, conformado por Rasec, JoC y Aldo Stone, había planteado una secuencia de acción más compleja, incluyendo incluso un conato de pelea entre los participantes, por lo que tomó más tiempo lograr una buena toma de esta *promo*.

El segundo grupo fue el que más rápido se grabó. Este grupo propuso una entrevista en la que Destiny hablaba de Magnum para luego ser interrumpida por Cava. Es preciso aclarar que Magnum tampoco estuvo presente en esta sesión por temas laborales, por lo que Cava y Destiny tuvieron que reconfigurar la estructura de la *promo* que habían planteado en el *fantasy booking*.

4.4. Cronograma

FECHA	TEMAS	ACTIVIDADES	OBSERVACIONES
1ra sesión Sábado 30 de noviembre	Improvisación Teatral	-Juegos de improvisación teatral	Profesor: Gabriel Poémape 1:30pm – 3:30pm
2da sesión Domingo 1 de diciembre	Improvisación Teatral	-Juegos de improvisación teatral	Profesor: Gabriel Poémape 12:30m – 2:30pm
3ra sesión Domingo 8 de diciembre	Narrativa – Texto dramático	Ejercicio: Historia del personaje	Profesor: Adolfo Bustamante 1:30pm a 3pm

		Reglas del <i>Fantasy booking</i>	Tarea: <i>Fantasy booking</i>
4ta sesión	Semiótica Teatral -El signo en el teatro -El signo en la lucha libre	-Identificación de los signos característicos de la lucha libre (movimientos, frases/ <i>catchphrases</i> , gestos, poses/ <i>taunts</i> vestuario, indumentos, cuerpo.) Ejercicio: -Construcción de la <i>promo</i> en grupos	Profesor: Adolfo Bustamante 1:30pm a 3pm Presentación final del <i>Fantasy booking</i>
Domingo 15 de diciembre			
5ta sesión	Stanislavsky – La acción Uta Hagen – Las siete	Ejercicios: -Análisis de la acción dramática del personaje desde el <i>Fantasy Booking</i>	Profesor Adolfo Bustamante 1:30pm a 3pm Tarea: La <i>promo</i>
Sábado 21 de diciembre			

	preguntas del actor	-Las siete preguntas del actor desde el <i>Fantasy Booking</i>	
6ta sesión Domingo 22 de diciembre		Ejercicio: <i>La promo</i>	GRUPO 1: Farid y Falcon Kidd GRUPO 2: Aldo Stone, Rasec y Jo C GRUPO 3: Cava, Destiny y Magnum

4.5. Evaluación de los participantes

Esta evaluación es un compilado de entrevistas realizadas a dos de los *bookers* de Gladiadores (Mingo y TVK). Asimismo, incluirá también una evaluación que considerará mi opinión y las opiniones de quienes fungieron de profesores en el taller (Adolfo Bustamante y Gabriel Poémape).

En el caso de los *bookers*, se les pidió evaluar los resultados de dos de los ejercicios planteados en el taller: el *fantasy booking* y la *promo*. A quienes fueron profesores, en cambio, se les pidió que en su evaluación tomen en cuenta el proceso por el que pasaron los alumnos, incluyendo su propia experiencia al haberles enseñado.

En las entrevistas realizadas se evaluó a los alumnos por grupos, pero se alentó a los evaluadores a personalizar sus correcciones o recomendaciones para cada

uno de los sujetos. Los ejes de esta evaluación fueron dos: el contenido y la interpretación.

Con interpretación este documento se refiere a ‘dar a una cosa, mediante determinadas reglas o instrucciones, un sentido real o imaginario’ (Abirached, 2011, pág. 75), es decir, la capacidad del sujeto para construir la mayor cantidad de signos reconocibles por el espectador de lucha libre, el cual en este caso estará representado por quienes hemos realizado las evaluaciones.

4.5.1. Grupo 1: Farid y Falcon Kidd

Debido a que Jhoan Stambuk dejó de participar del taller, el *fantasy booking* de este grupo tuvo que ser reestructurado para que el protagonismo gire en torno de Farid y Falcon Kidd. La historia original no contemplaba ignorar el desarrollo del personaje de Jhoan Stambuk, pero se tuvo que solucionar ya que eran ellos quienes finalmente tendrían que presentar el ejercicio de la *promo*.

En ese sentido, considero que la historia fue efectiva, pero presentaba poca coherencia. Mingo expone perfectamente las deficiencias de este *fantasy booking*:

Para mí no tiene lógica y ahí, ponte, Stambuk sale de la rivalidad en un Segundo. Entiendo que la idea es la rivalidad entre Farid y Falcon Kidd, pero a un campeón de peso y de trayectoria no lo sacas del *bookeo* en un segundo. Si tu problema es con él no vas y atacas al otro, sobre todo si es el excampeón. Porque no tiene necesidad de tocarlo, es más, lo quemas porque es como, mira, Farid puede con dos a la vez. No hace contrapeso, siento que es demasiado. (Mingo, 13 de enero de 2020)

Sin embargo, en relación a la interpretación, sorprendió gratamente el desempeño de ambos participantes. Sobre todo con Farid, quien tuvo la particular dificultad de tener que interpretar una versión distinta del personaje que interpreta en

los eventos de Gladiadores. Si bien Farid suele ser reservado al momento de interactuar coloquialmente con los luchadores más experimentados, al momento de luchar adquiere una notoria intensidad.

TVK expone que Farid ‘de por sí es intenso, los que lo han visto luchar saben que alguien más intenso de repente no van a encontrar, incluso pega bien fuerte, es aguerrido, entonces creo que la faceta *heel* que le cae mejor es la del rabioso.’ (TVK, 20 de enero de 2020). Conuerdo con que esa característica es la que le ha permitido a Farid transicionar naturalmente de su personaje *babyface* hacia esta versión *heel* de su personaje.

De igual manera, el trabajo de Falcon Kidd sorprendió por la dificultad que implica interpretar un personaje *babyface*. Para quienes recién empiezan en la lucha libre, es complicado mantener la alineación moral en el momento de la interpretación. Más aún si es que se está poniendo en escena una discusión, pues es inevitable que en algún momento el diálogo se torne intenso.

Un *babyface* siempre debe canalizar en su interpretación el valor por superarse a sí mismo, para no caer en faltas de respeto a sus contrincantes. Esta última es una facultad asociada usualmente con un personaje *heel*.

Como expone TVK, esta noción de un *babyface* puede verse en la interpretación de Falcon Kidd:

(...) me gustó lo de Falcon Kidd porque es el clásico *face underdog* que no es el más fuerte, no es el más grande pero aun así tiene la maña para sacar adelante luchas. Me gusta porque es un *face* respetuoso y agradecido (...). (TVK, 20 de enero de 2020)

El *gimmick* de Falcon Kidd resulta un *babyface* de facto, por lo que es probable que este ejercicio le servirá mucho en un futuro. Mingo confirma este argumento cuando comenta lo siguiente:

Hacer de *face* es difícil porque normalmente siempre uno quiere hacer de heel y se nota. Pero, ponte, es algo que él sí tiene que meterle más porque va a ser face natural (por su *gimmick* de superhéroe) (Mingo, 13 de enero de 2020).

Por lo tanto, consideramos necesario que Falcon Kidd se exponga a este tipo de situaciones para que pueda desarrollar correctamente el personaje que está interpretando.

El principal problema de Farid y Falcon Kidd fue el uso deficiente de la palabra. Ambos tuvieron problemas a la hora de memorizar sus líneas y, en el momento de la interpretación, ambos se mostraron nerviosos lo que los llevó a cometer furcios. La corta de edad de ambos (16 y 18 años, respectivamente) invita a pensar que tienen un gran margen de crecimiento, así que con la práctica y el entrenamiento mejorarán.

Mientras tanto, han sorprendido gratamente a los *bookers* de Gladiadores. TVK confirma esto cuando dice que ‘sí hay aptitudes para explotar ahí pero hay que trabajar bastante en lo que es dicción, hablar, actuar, jugar con el público. *Timing*, más práctica, más entrenamiento, más clases’ (TVK, 20 de enero de 2020).

4.5.2. Grupo 2: Destiny, Cava y Magnum

Se cambió la *promo* que se tenía planteada en el *fantasy booking* puesto que Magnum no pudo presentarse a grabar por motivos laborales. Cava y Destiny reformularon la *promo* para que solo fuera necesario la presencia de ambos, sin mayores problemas.

Este *fantasy booking* tuvo la peculiaridad de ser el único de los tres en el que la historia no revolvía alrededor de un título. Esto resulta positivo, pues demuestra que la competencia por un premio no es el único motor para contar una historia en la lucha libre. En relación a esto TVK comenta lo siguiente:

Los ángulos (rivalidades) salen de cualquier lado. La lucha libre es una exageración de las relaciones humanas. Así como eres pata de alguien, de un día para otro puede pasar algo y te alejas, acá lo exageramos y en vez de pelearse a palabras metemos sillas, metemos lucha libre, metemos fisicalidad. (TVK, 20 de enero de 2020)

Esta *promo* fue la única que no se llevó a cabo sobre el ring. En cambio, esta fue planteada como una entrevista a Destiny, la cual sería finalmente interrumpida por Cava. En los demás grupos, los luchadores dirigían su discurso hacia el público a través de la cámara. Cuando otro luchador entraba en escena, cambiaban la dirección de su discurso.

Al haber planteado una entrevista, Destiny se vio en la necesidad de dirigir su mirada al entrevistador que le hacía las preguntas. Sin embargo, al momento de responderlas, la dirección de su discurso se trasladó hacia la cámara. Esto generó una confusión en la luchadora. TVK lo explica:

Lo que me gusta pero creo que pudo haber sido mejor ejecutado es que se combinan dos estilos: primero es una especie de entrevista, con las famosas entrevistas *backstage*, porque hay alguien entrevistando a Destiny. Le están haciendo preguntas y ella está respondiendo. Entonces, en ella hay una especie de confusión: ¿responde o lo hace como *promo*? Se pueden combinar las cosas pero para eso se necesita un poquito más de experiencia. (Destiny) no la tenía, se nota pues ¿no? No sabe a dónde mirar. (TVK, 20 de enero de 2020).

Lo que Destiny aplicó satisfactoriamente en su *promo* fue la inclusión de una frase temática para su personaje: “hoy vas a saber cuál es tu destino”. Este tipo de frases son signos evidentes en la lucha libre, que permiten al público un entendimiento preciso del discurso del luchador. Mingo confirma esto cuando argumenta que ‘el *catchphrase* ese del destino es evidente que es por su nombre y bacán, porque lo va a usar siempre’ (Mingo, 13 de enero de 2020).

Sin embargo, TVK insiste en que debió ser más clara en el rol de su personaje: ‘yo la hubiera hecho una *face* más respetuosa hasta el momento de la traición. Es mucho más sorprendente que un *face* bueno y respetuoso haga un *heel turn* traicionando.’ (TVK, 20 de enero de 2020).

En el *fantasy booking* de este grupo, Destiny finalmente traiciona a Magnum y se alinea con Cava. Es por esto que esta investigación comparte la opinión de TVK, ya que es necesario mantener claros los signos que se proyectan para no confundir al público.

Asimismo, consideramos que Destiny se mostró nerviosa al momento de la *promo*. Como bien nota Mingo: ‘muchas veces mira hacia arriba, que es la mirada clásica que haces cuando no quieres ver, o sea, es la incomodidad, a veces cuando estás incómodo miras a cualquier otro lado menos a la cámara o al que te está hablando’ (Mingo, 13 de enero 2020). Esto, en definitiva, responde a que es la primera vez que ella se enfrenta a este tipo de desafío.

Por otro lado, el desempeño de Cava fue óptimo. Este luchador siempre ha resaltado por sus habilidades para comunicarse efectivamente con el público. De todos los participantes del taller, Cava es el que cuenta con más experiencia en la industria nacional. Esta es la principal virtud que resalta Mingo:

(...) de hecho se nota que Cava ya sabe lo que está haciendo, entonces de hecho dice cosas que él ya ha dicho antes y lo cual es bacán porque no te vas a inventar frases nuevas todos los días, entonces repites cosas con las que la gente se identifica, estas frases de “lo más real” y “los alucinados”, soltar sus lisuras, que dentro del lenguaje que usa Cava tiene sentido y que es parte de su personaje. (Mingo, 13 de enero 2020)

Nuevamente notamos la importancia de los signos transmitidos por los luchadores a través de frases temáticas. Estas frases son utilizadas regularmente por el personaje cuando se desempeña en la empresa Gladiadores, por lo que es indudable asumir que el luchador está en completa consciencia de la efectividad de esas palabras.

A su vez, la *promo* de Cava demuestra mucha coherencia en su estructura. Este luchador tiene en cuenta que, en una *promo*, la información debe ser regulada para mantener el interés del espectador. Al respecto, TVK argumenta:

(Cava) es un luchador más experimentado y como se nota, él tiene un manejo de cámara mucho mejor, tiene más pausa. Va creando la atmósfera de que es un reto, o sea, te demuestra que está picón pero va construyendo la *promo* de abajo hacia arriba. Se nota que tiene más experiencia. (TVK, 20 de enero de 2020)

4.5.3. Grupo 3: Aldo Stone, Rasec y JoC

Este grupo fue un reto particular desde el principio. El primer bosquejo de *fantasy booking* era sumamente confuso debido a que intentaron confluír tres historias: la del campeonato vacante, la victoria de JoC y la traición de Aldo Stone a Rasec. En ese sentido, los miembros del grupo tuvieron que reorganizar la secuencia de eventos hasta que la historia estuviese clara y sin ningún material extra que desviase la atención del conflicto central.

El contenido de este *fantasy booking* dividió la opinión de los evaluadores.

TVK, por un lado, menciona lo siguiente:

(...) me parece bacán, es lucha libre *textbook*, ¿no? Cuando tienes un campeonato en el que están envueltos tres personas, entonces siempre hay que buscarle una manera de que los tres encajen de alguna forma. Los otros dos que no son campeones me parece positivo que no solo vayan por el cinturón, que todo el mundo quiere el cinturón, sino que hay algo entre ellos dos. (...) Eso se entiende por *textbook*: una pareja *face*, uno lo traiciona al otro y se vuelve *heel*. En contenido está bacán, me gusta la historia porque hubo un *Battle Royal*³⁹, retó uno, lo frenó el otro y de ahí le toca retar otro, y al final hay un resultado. (TVK, 20 de enero de 2020).

Mingo, por otro lado, considera que la historia es confusa puesto que ninguno de los tres participantes pudo definir su alineación moral en relación con el otro:

Para mí los tres son *heels* porque los tres se dicen cosas del otro. Por lo visto han hecho algo, es como que los tres tienen algo. Cuando el *heel* le reclama al *face*, le reclama que es un tonto, aniñado, o sea la clásica, es bueno y no puedes decir muchas cosas malas de él porque es bueno pues. Entonces lo que haces es juzgarlo porque es tan buena gente. Lo tratas de llevar al lado oscuro. Acá todos han hecho un tipo de trampa, entonces es como que los tres son *heels*, pues. O sea para mi yo los veo y es como que: por qué el otro lo traiciona al otro, el otro lo lesionó al otro, el otro le recuerda a los dos y también les hizo trampa a los otros para ganar. (Mingo, 13 de enero 2020)

³⁹ https://prowrestling.fandom.com/wiki/Battle_Royal

Este grupo fue el único en el que los tres miembros originales participaron de la puesta en escena, así que se tuvo que organizar de tal manera que cada uno tuviera una participación importante.

En relación a Aldo Stone, su desempeño en la *promo* fue sobresaliente como se tenía previsto por su bagaje actoral. Sin embargo, su limitada familiaridad con los códigos de la lucha libre se tradujo a un discurso que no colmó con las expectativas en relación a su contenido.

De igual manera, TVK elogia el trabajo de Aldo Stone:

(...) me gustó Aldo Stone, se nota que siente, se le nota la rabia. Creo que Rasec falla un poco, o sea, él es el único *face* de la tripleta, el único bueno. Él es el que debería resaltar en personalidad, él es el que tiene la razón entonces su argumento debería ser más fuerte que el del *heel* y al final parece que el argumento más fuerte es el del *heel*, porque él es a quien se le nota más molesto. (TVK, 20 de enero 2020)

Mingo, por otro lado, aporta una opinión certera en relación a ambos:

(...) igual siento que (son necesarias) estas posturas de verse más convincente, más seguro, pero es como que normal en la gente que recién lo está haciendo. Ponte, se le nota más bacán a Aldo Stone hablando, pero igual. Y de hecho, ponte, por ratos a Rasec se le ve bacán. Tiene más postura en el ring que los otros dos, eso es evidente. Se nota quién tiene más tiempo entrenando. (Mingo, 13 de enero 2020)

Teniendo en cuenta que Rasec no tiene ningún bagaje escénico, sorprendió que su interpretación fuera sumamente natural. A diferencia de Aldo Stone, que se ajustó

hacia un código menos naturalista. Esta naturalidad fue crucial puesto que le aportó el realismo necesario al drama.

A su vez si bien el ring de lucha libre es un escenario, debemos considerar que este mantiene sus propias particularidades. Por lo tanto, consideramos natural que quien tienen más tiempo entrenando lucha libre estará más familiarizado con las dimensiones del ring. Sobre todo, en relación a las diferentes partes que lo conforman como las cuerdas y los esquineros.

Podemos confirmar esto al compartir un ejemplo: Aldo Stone debía recibir un golpe en la cara y caer hacia las cuerdas. Debido a un error de cálculo, al lanzarse atravesó las cuerdas y cayó fuera del ring. Felizmente, se había colocado colchonetas alrededor de este. Si bien no fue una situación que lamentar se debe tomar en cuenta para futuras versiones de este taller. La habituación al ring de lucha libre es crucial.

De los tres, JoC fue el participante que más problemas tuvo con la interpretación. Esto se debió, principalmente, a sus evidentes limitaciones interpretativas. En ese sentido, cabe recalcar que no solo hacemos mención a la capacidad actoral de JoC, sino también a su incapacidad para interpretar a un campeón convincente.

En relación a la interpretación de JoC, Mingo expone lo siguiente:

(...) la parte del *acting* sí es light pues. Se nota que le cuesta un montón, que se demora. Y esto del *timing* es preciso. (...) O sea, no me sorprende su *acting* porque no es actor y no lo ha hecho nunca. Entonces suele pasar la primera vez que alguien hace una *promo*. Y sobre todo con una *promo* de este tipo porque no es ni siquiera que eres tú presentándote a la cámara y te graban treinta veces, es una viñeta con más gente. Entonces es más difícil. (Mingo, 13 de enero de 2020).

TVK, por otro lado, hace énfasis en el rol de campeón que tuvo que cumplir

JoC:

Y el campeón, bueno ahí también hay un problema de interpretación. El campeón no parece campeón, parece un *lowcarder* que se mete a la colada de los dos *main eventers*. Ahí falla un poco la interpretación. (...) la *promo* pudo haber sido mejor trabajada para que el *face* quede mejor y el campeón quede un poco mejor. Y no es necesario que el campeón se vea fuerte para lucir bien porque un campeón puede ser un campeón *heel* cobarde, puede escaparse como de hecho se escapó del ataque con esa cosa de metal. Pero se necesita más presencia, más imponencia. Si eres *heel* y estos dos, que son tus dos retadores, se están peleando el uno con el otro, te están dejando fuera. O sea, yo soy el campeón y me están dejando fuera. Entonces, ¿un poco más de rabia, no? Molestia. Oye qué pasa, aquí el importante soy yo. (TVK, 20 de enero de 2020)

Si bien la interpretación de JoC fue monótona y el contenido de su discurso no logró establecer su estatus como campeón, este participante mostró mucho empeño en la representación a pesar de sus evidentes limitaciones interpretativas.

En su desenvolvimiento se vio claramente la disposición por cumplir con su rol, a pesar de las dificultades antes mencionadas. Sobre todo, se mostró receptivo ante los consejos que se le brindaron. Como expone Mingo, la actitud es muy importante para alguien que busca ser luchador:

Pero se nota que al menos le mete sus ganas. Y quieras o no, en un show en vivo, la actitud compensa cualquier otra vaina. Hay gente que hace malas *promos* y es mala hablando pero tiene más actitud en el ring. Lo ves así convincente y te habla y le crees. En realidad te está diciendo cualquier cosa,

argumentos feos o puro furcio, pero la actitud compensa muchas veces en el show en vivo. (Mingo, 13 de enero de 2020)

Rasec y JoC tuvieron la oportunidad de participar en ambas sesiones de improvisación, por lo que considero que esta herramienta fue fundamental para su desempeño en la *promo*. Sobre todo la noción de aceptación, ya que esta contribuyó de manera positiva a la confianza de los participantes. En ese sentido, TVK, al también ser parte de las sesiones de improvisación, comenta lo siguiente:

A mí me gustó lo que vi en la clase de impro porque los vi soltarse de una manera que no los había visto antes y probablemente si no hubiera tenido esa experiencia esta *promo* hubiera salido de repente con menor nivel. (TVK, 20 de enero de 2020)

Consideramos que fue notoria la confianza que habían ganado en sí mismos y en sus compañeros, lo cual les permitió cumplir eficazmente con el ejercicio.

5. Conclusiones

“And that’s the bottom line ‘cause Stone Cold said so!”⁴⁰

- ‘Stone Cold’ Steve Austin⁴¹

Esta investigación ha permitido establecer un diálogo entre el teatro y la lucha libre a partir de la construcción del personaje.

Bajo esa premisa, hemos admitido que tanto el personaje teatral como el personaje de la lucha libre comparten similitudes que permiten que este último sea analizado desde una óptica teatral. Esto es porque ambas concepciones de personaje constituyen un personaje dramático, es decir, un personaje que sigue una línea de acción, que realiza acciones –que hace– y que esas acciones le permiten desarrollarse y evolucionar dentro de los límites textuales del texto dramático.

Sin embargo, he establecido que los límites textuales en el texto de la lucha libre no están definidos predeterminadamente como sí lo están en una obra de teatro; por lo que era necesario buscar un formato análogo del texto teatral.

Es así como nace la idea de presentar el *fantasy booking* como un texto de lucha libre desde el cual se puede realizar un análisis teórico-práctico utilizando las herramientas teatrales para la construcción y desarrollo del personaje que se han investigado y posteriormente aplicado en el taller que se llevó a cabo. Este texto nos permitió delimitar el objeto de análisis desde donde se pueden adaptar estas herramientas teatrales para cumplir el objetivo final de esta investigación: potenciar las capacidades de un luchador para la construcción y desarrollo de su *gimmick*, tanto dentro del ring como fuera.

⁴⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=NWrDh9fKicw>

⁴¹ <https://www.wwe.com/superstars/stone-cold-steve-austin>

Si bien el personaje teatral, como el personaje en la lucha libre, son netamente dramáticos; la construcción del segundo implica una serie de códigos y restricciones que no se presentan necesariamente en el teatro. Por ejemplo, la necesidad de alineación en un espectro de moralidad dual (el bien y el mal) y el cumplimiento de roles; que, además de responder a una narrativa están directamente relacionados a las necesidades que presenta el espectáculo; usualmente determinados por el *booker* en función al público.

El personaje, en la lucha libre, es un personaje dramático; pero no es un personaje teatral. Para todos los autores consultados en esta investigación, la lucha libre presenta particularidades teatrales que finalmente le brindan identidad a esta disciplina.

La lucha libre no puede ser considerada deporte desde un punto de vista moderno pues no es una competencia real; pero de todas formas constituye una práctica altamente atlética que requiere una cultivación física y mental.

La lucha libre es un espectáculo, pero excede esta definición por sus cualidades performáticas estrechamente relacionadas con el *performance art*. En la lucha libre los movimientos físicamente exigentes suceden realmente, estos constituyen un abanico de signos de carácter físico que contemplan la performatividad de la fuerza, la habilidad física y el dolor como un medio para contar una historia visualmente.

De esta manera, hemos decidido recoger todas estas potencialidades para intentar definir a la lucha libre como un espectáculo deportivo establecido sobre convenciones de teatralidad y performance; que busca representar escénicamente una competencia real, con la intención de contarle una o un conjunto de historias a un público comprometido.

En lo que se refiere al taller: a pesar que, existieron más obstáculos de los que se tenía previsto, este se desarrolló con eficiencia. Sin embargo, consideramos que de ninguna manera colmó las expectativas que se tuvieron al concebir este proyecto.

Esto es debido al estrecho espacio de tiempo que se tuvo para implementar la metodología, lo que convirtió al taller en intensivo cuando la idea era mantener un seguimiento moderado de cómo los participantes entendían y aplicaban las herramientas teatrales que se les había expuesto.

La modificación más importante fue la exclusión del ejercicio del *sparring* de la estructura metodológica, lo cual limitó el análisis interpretativo de las herramientas teatrales brindadas. Sin embargo, permitió enfocarnos netamente en la realización y profundización del ejercicio de la *promo*, la cual resultó sumamente beneficiosa y gratificante para quienes llevaron este taller.

La comunicación con la directiva de Gladiadores no fue tan fluida como se hubiese querido; principalmente por el poco compromiso que mostró la empresa en relación a la estructuración de la metodología y por no interceder para que quienes habían aceptado participar del taller cumplan con asistir a las sesiones.

Sin embargo, considero que al presenciar el resultado, la directiva de Gladiadores ha entrado en cuenta de lo valioso que puede ser exponer a los luchadores de su empresa a un proceso en donde adquieran este tipo de herramientas.

Asimismo, los comentarios de la puesta en escena final de la *promo* fueron notablemente favorables entre quienes forman parte del equipo de Gladiadores, desde luchadores profesionales hasta parte del staff. En ese sentido, consideramos que cabe la posibilidad de extender esta investigación al plantearle a la empresa ampliar la formación de los alumnos del Gladiadores Lucha Dojo utilizando esta metodología.

Teniendo en cuenta los objetivos del taller, esta investigación respalda la pertinencia del ejercicio del *fantasy booking* y la implementación de la improvisación teatral en la inherente función lúdica que el espectador cumple en la configuración de un show de lucha libre.

Stephen Di Benedetto considera que ‘la lucha libre juega con los espectadores, ayudándoles a formar parte del drama entre el bien y el mal y les permite participar e influenciar lo que pasa frente a ellos’ (2017, pág. 34).

Asimismo, Shane Toepfer (Toepfer, *The Playful Audience: Professional wrestling, media fandom, and the omnipresence of media*, 2011) hace un análisis de la relación entre quienes producen los textos de la lucha libre y quienes lo consumen. En este, el autor identifica que el comportamiento de los fanáticos de lucha libre constituye una forma de juego; teniendo en cuenta no solamente su participación en el performance en vivo, sino también el consumo de textos multimedia como programas de TV y videojuegos.

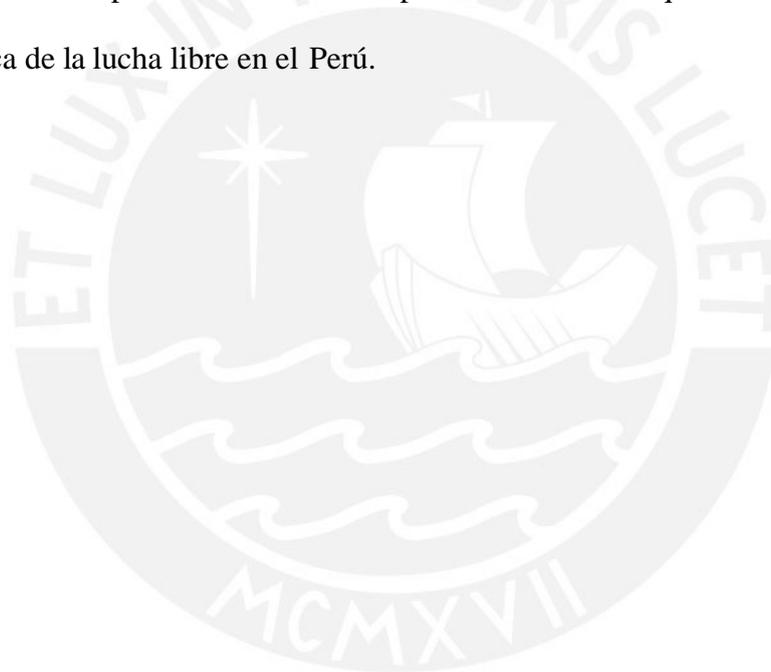
Por lo tanto, la lucha libre ofrece a sus fanáticos una forma de juego para adultos con reglas establecidas, donde tenemos la libertad de ejercitar nuestro deseo de transgredir los límites de la etiqueta social (Di Benedetto, 2017, págs. 26-33). Es por esto que considero que tanto la improvisación teatral como el ejercicio del *fantasy booking* son claves para esta metodología, pues comparten este enfoque lúdico.

Quienes practican la lucha libre usualmente comienzan su acercamiento a la disciplina como simples pero fervientes fanáticos. Es por esto que, brindarles herramientas que busquen abordar lúdicamente la lucha libre (tal cual lo hacían cuando eran fanáticos) me parece crucial para esta metodología. Considero que estas virtudes han sido las que han capturado el interés de quienes conforman el público objetivo de este taller.

Asimismo, conviene profundizar en esta metodología con otras herramientas interpretativas, sobre todo en relación a la técnica de la voz. Es por esto que, me atrevo a manifestar que es factible retomar la producción del taller en un futuro; teniendo a favor un espacio mayor de tiempo sin fechas límites ni restricciones netamente académicas.

Por otro lado, resultaría vital contar en este proceso de enseñanza con la activa participación del Gladiadores Lucha Dojo y de sus profesores.

Para impulsar el crecimiento de esta disciplina, es imprescindible habilitar un espacio donde se pueda desarrollar la capacidad creativa de quienes desean dedicarse a la práctica de la lucha libre en el Perú.



6. Referencias bibliográficas

- Abirached, R. (2011). *La crisis del personaje en el teatro moderno* (2 ed.). (B. Ortiz de Gondra, Trad.) Madrid: ADE.
- Alonso de Santos, J. L. (1999). *La escritura dramática* (2 ed.). Madrid: Castalia.
- Argentino, O. (2013). *Del salto al vuelo*. Buenos Aires: Improtour.
- Barthes, R. (1972). The World of Wrestling. En R. Barthes, *Mythologies* (págs. 15-25). New York: Hill and Wang.
- Beekman, S. M. (2006). *Ringside: a history of professional wrestling in America*. Westport: PRAEGER.
- Bustamante Siura, A. (2019). *El arte de luchar: elementos de teatralidad en la composición y escenificación del evento de lucha libre peruana "Conquista 2018"*. Lima: Escuela de Posgrado PUCP.
- Castleberry, G. L. (2018). Squared Circle Intentionalities: What a framework for "wrestling studies" can look like. *The Popular Culture Studies Journal*, 6(1), 100-120.
- Castleberry, G. L., Reinhard, C. D., Foy, M., & Olson, C. J. (2018). Introduction: Why Professional Wrestling Studies Now? Legitimizing a Field of Interdisciplinary Study. *The Popular Culture Journal*, 6(1), 65-81.
- Chow, B., Laine, E., & Warden, C. (2017). Hamlet doesn't blade: Professional wrestling, theatre and performance. En B. Chow, E. Laine, & C. Warden (Edits.), *Performance and Professional Wrestling*. New York: Routledge.

- Di Benedetto, S. (2017). Playful engagements: Wrestling with the attendant masses. En B. Chow, E. Laine, & C. Warden (Edits.), *Performance and Professional Wrestling* (págs. 26-35). London: Routledge.
- Diéguez, I. (2014). *Escenarios liminales*. México, D.F.: Paso de Gato.
- Duarte, M. J. (2018). *La improvisación teatral como herramienta para la formación del actor: Caso del Taller/Laboratorio de improvisación dirigido a un grupo de egresados del Nivel I del XXV Taller de Formación Actoral de*. Lima: PUCP.
- Obtenido de
[http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/12086/Duarte_Soldevilla_Improvisaci%
c3%b3n_teatral_herramienta1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/12086/Duarte_Soldevilla_Improvisaci%c3%b3n_teatral_herramienta1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Ezell, J. (2017). The dissipation of "heat": Changing role(s) of audience in professional wrestling in the United States. En B. Chow, E. Laine, & C. Warden (Edits.), *Performance and Professional Wrestling* (págs. 9-16). London: Routledge.
- García Barrientos, J.-L. (2017). *Cómo se analiza una obra de teatro*. Madrid: Síntesis.
- García Yebra, V. (1974). *La Poética de Aristóteles* (1 ed.). (V. García Yebra, Ed., & V. García Yebra, Trad.) Madrid: Gredos.
- Grotowski, J. (1970). *Hacia un Teatro Pobre*. Barcelona: Anthropos.
- Hagen, U. (1990). *El arte de actuar*. Ciudad de México: Árbol Editorial.
- 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.
- Johnstone, K. (1990). *Impro*. New York: Routledge.

- Kowzan, T. (1997). *El signo y el teatro*. (M. Bobes, & J. Maestro, Trads.) Madrid: Arco/Libros.
- Laine, E. (2017). Stadium-sized theatre: WWE and the world of professional wrestling. En B. Chow, E. Laine, & C. Warden (Edits.), *Performance and Professional Wrestling* (págs. 39-47). New York: Routledge.
- Laine, E. (2018). Professional Wrestling Scholarship: Legitimacy and Kayfabe. *The Popular Culture Studies Journal*, 6(1), 82-99.
- Lawson, J. H. (1976). *Teoría y Técnica de la Dramaturgia*. La Habana: Arte Y Literatura.
- Levi, H. (2008). *The World of Lucha Libre: Secrets, Revelations and Mexican national identity*. Durham: Duke University Press.
- Maestro, J. G. (1996). *Didáctica y Teoría del Teatro. Signo y Método*. Asturias: Servicio de Publicaciones del Principado de Asturias.
- Matysik, L. (2009). *Drawing Heat the Hard Way: How Wrestling Really Works*. Toronto: ECW Press.
- Mazer, S. (1998). *Professional Wrestling: Sport and Spectacle*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Mingo. (13 de Enero de 2020). Evaluaciones de la promo. Anexos. En tesis: Construcción y desarrollo del personaje en la lucha libre profesional en el Perú. (L. C. Reátegui, Entrevistador)
- Pavis, P. (1983). *Diccionario del teatro*. (J. Melendres, Trad.) Barcelona: Paidós.
- Prieto, A. (2009). ¡Lucha Libre! Actuaciones de teatralidad y performance. *Actualidad de las artes escénicas. Perspectiva Latinoamericana*, 116-143.

- Schechner, R. (2000). *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. (M. Diz, Trad.) Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Spolin, V. (1999). *Improvisation for the Theater*. Evanston, Illinois: Northwestern University Press.
- Stanislavski, C. (1982). *Manual del actor* (12 ed.). (R. Cárdenas Barrios, Trad.) Ciudad de México: Diana.
- Taylor, D. (2011). Introducción. Performance, teoría y práctica. En *Estudios avanzados del performance* (págs. 7-30). Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Toepfer, S. M. (2006). *A Community of Smarks: Professional wrestling and the changing relationship between textual producers and consumers*. Georgia State University.
- Toepfer, S. M. (2011). *The Playful Audience: Professional wrestling, media fandom, and the omnipresence of media*. Georgia State University.
- TVK. (20 de Enero de 2020). Evaluaciones de la promo. Anexos. En tesis: Construcción y desarrollo del personaje en la lucha libre profesional en el Perú. (L. C. Reátegui, Entrevistador)
- Ubersfeld, A. (1989). *Semiótica Teatral*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Ubersfeld, A. (2004). *El Diálogo Teatral*. (A. M. Córdoba, Trad.) Buenos Aires: Galerna.
- Villegas, J. (2011). *Historia del teatro y las teatralidades en América Latina*. California: GESTOS.
- Warden, C. (2017). Pops and promos: Speech and silence in professional wrestling. En B. Chow, E. Laine, & C. Warden (Edits.), *Performance and Professional Wrestling* (págs. 17-25). London: Routledge.

Ware, N. (2017). Wrestling's not real, it's hyperreal: Professional wrestling video games. En B. Chow, E. Laine, & C. Warden (Edits.), *Performance and Professional Wrestling* (págs. 48-56). London: Routledge.



i. Evaluaciones de la *promo*

a. Grupo 1: Farid y Falcon Kidd

1. Mingo

‘(En relación al *Fantasy Booking*) es muy rápido todo. Entiendo la estructura: los nuevos que llegan con harto *push* de arranque, no es el nuevo clásico que va subiendo, pero para mí no tiene sentido que después que pierdas una lucha en equipo te den una oportunidad por el título. Vendría más a ser como relleno para llegar a eso (ganar el título).

Para mí suena más a un relleno, pero no es un premio porque es como: ¿por qué le das un premio si acaba de perder? ¿Cuál es el punto? Para mí no tiene lógica y ahí, ponte, (Jhoan) Stambuk sale de la rivalidad en un segundo. Entiendo que la idea es la rivalidad entre ellos (Farid y Falcon Kidd), pero a un campeón de peso y de trayectoria no lo sacas del bookeo en un segundo. Si tu problema (de Farid) es con él (Falcon Kidd) no vas y atacas al otro (Jhoan Stambuk) sobre todo si es el excampeón. Porque no tiene necesidad de tocarlo, es más, lo quemas (a Stambuk) porque es como, mira, este (Farid) puede con dos a la vez. No hace contrapeso, siento que es demasiado.

(En relación con la *promo*) bacán, mejor de lo que esperaba de cualquiera de los dos. El argumento si no pasa nada porque Falcon Kidd, que en teoría es el campeón *face*, se ve medio *heel*. Igual está bacán esto que en el argumento se usen cosas reales porque la gente (el público) se las sabe y es chévere que estén tocando carne. Pero, ponte, esa parte (en que) Falcon Kidd reta a Farid, pero ¿por qué si yo soy el campeón? Yo no te reto a ti, yo te doy una oportunidad. Son palabras clave porque

el que reta es el que no es campeón y el que es campeón le da una oportunidad a quien sea.

Por eso te digo, el argumento (contenido) está medio raro, pero el *acting* (interpretación) de hecho está mucho más bacán de lo que esperaba. Hacer de *face* es difícil porque normalmente siempre uno quiere hacer de *heel* y se nota. Pero, ponte es algo que él (Falcon Kidd) sí tiene que meterle más porque va a ser *face* natural (por su *gimmick* de superhéroe). (En relación a la interpretación de Farid) paja y de hecho se ve la intensidad. Igual no esperaba que hicieron algo tan piola, o sea esperé cualquier otra cosa pero para ese argumento está bien.'

2. TVK

'(En relación al *Fantasy Booking*) es bacán, los ángulos (rivalidades) de amigos que después son "ex-amigos" son chéveres porque siempre tienen historia que contar. A mí personalmente me gustan mucho las historias que utilizan la vida real como esto de por quién fuiste entrenado, dónde estuviste antes, a ti te regalos tal y tal. Porque la gente, aparte de conocer las historias que contamos, también conoce algo de la historia real. Entonces, en ese sentido, el contenido me parece bueno.

En la ejecución (la interpretación), me gustó lo de Falcon Kidd porque es el clásico *face underdog* que no es el más fuerte, no es el más grande pero aun así tiene la maña para sacar adelante luchas. Me gusta porque es un *face* respetuoso y agradecido, mientras que Farid (tiene) la motivación. Su motivación es la envidia a quien era su amigo. Que él (Falcon Kidd) haya logrado esto (ganar el título) antes que él pues le corroe la envidia.

Ahora, en ejecución (interpretación) me gustó más Falcon Kidd, creo que Farid necesitaba un poco más de *speech* (diálogo). Un poco más de profundidad de historia,

creo que la historia la debió contar él. Falcon Kidd no tiene mucho que contar porque él ha venido desde abajo, se ganó su oportunidad, se la dieron y ganó (el título). Pero el que ha traicionado (a Falcon Kidd) es Farid, entonces él tiene que dar las razones por las cuales lo ha traicionado, entonces esas razones las tiene que dar en una *promo* más extensa porque es una historia que tiene que contar. Explicas por qué (la traición) y también explicas qué es lo que te ha quitado. Creo que se pudo haber trabajado mejor la parte en la que él (Farid) le habla de sus maestros porque dice que a él (Falcon Kidd) lo entrenó un don nadie y eso es lo que le molesta al luchador porque el luchador *face* siempre tiene esta devoción por sus maestros. En las *promos* es muy importante la pausa para respirar y para que la gente (el público) lo viva. Las *promos* son momentos.

(En relación a la interpretación de Farid) me gusta porque el de por sí es intenso, lo que lo han visto luchar saben que alguien más intenso de repente no van a encontrar. Incluso pega bien fuerte, es aguerrido, entonces creo que la faceta *heel* que le cae mejor es la del rabioso.

Porque hay bastantes maneras de ser *heel*: hay el *heel* panudo, el cobarde, el gracioso, el *heel* malo recontra malo, el dominante, el *heel* dueño de la empresa y hay el *heel* rabioso. La rabia y la envidia lo corroen, lo descontrola, entonces en ese sentido a mí me ha gustado. De hecho, es raro verlo así porque él es una de las personas más sonrientes que uno puede encontrar, entonces creo que sí hay aptitudes para explotar ahí pero hay que trabajar bastante en lo que es dicción, hablar, actuar, jugar con el público. *Timing*, más práctica, más entrenamiento, más clases.'

b. Grupo 2: Destiny, Cava y Magnum

1. Mingo

‘(En relación al *Fantasy Booking*) es que es raro porque hay unos personajes que ya tienen una personalidad y hay otros que no. Ponte yo siento que he leído muchas veces la palabra reñido. Si alguien gana o alguien pierde, alguien tiene que ser superior, si todas las luchas son reñidas no tiene subidas y bajadas. Esto lo puedes escribir pero de ahí la acompañas con esta parte: cómo se ven, cómo lucen, qué tal lo hacen, qué tal hablas, eso es lo que al final te termina convenciendo si es que esto se puede dar o no. Porque en el papel lo ves y dices, de hecho es algo medio tradicional: gente nueva (Magnum) que le gana a alguien y ese alguien (Cava) se pica, alguien hace un *heel turn* (Destiny).

Dentro de la narrativa (de la lucha libre) puede funcionar cualquier cosa, el tema es cómo lo terminas contando, si es convincente. Yo creo que creativamente puedes armar cualquier cosa, pero yo hubiera puesto más aristas porque no puede ser todo reñido porque si no, no hay alguien superior nunca. (En relación a la *promo*) siento que me confundí un montón. El *acting* (la interpretación) pasa piola. Por ejemplo, en su argumento (el de Destiny) dice que es un orgullo pero la insulta. Entonces, ¿te cae bien o te cae mal? No te puede caer bien y mal porque cuando te cae bien y mal es una relación larga.

De hecho, ella se ve muy achorada como para que luego Cava le diga que se vaya y ella se vaya normal. Es como, ¿cómo te vas a ir así? Si estás achoradada (Destiny), no me voy a ir así. Siento que he visto dos personajes a la vez, pero igual eso se va arreglando. (En relación a la interpretación de Destiny) eso me pareció chévere, solo siento que el argumento (contenido) no es convincente porque siento que ha hecho

dos cosas a la vez. Las partes donde ella es más intensa se nota. Ponte, el *catchphrase* ese del destino es evidente que es por su nombre y bacán, porque lo va a usar siempre.

Debe ser la primera vez que lo hace, pero por ahí el miedo a mirar la cámara que es lo que le pasa a todo el mundo. Si era entrevistador ella muchas veces mira hacia arriba, que es la mirada clásica que haces cuando no quieres ver, o sea, es la incomodidad, a veces cuando estás incómodo miras a cualquier otro lado menos a la cámara o al que te está hablando.

De hecho, para ser la primera vez que ella se graba haciendo esto (una *promo*) es mucho mejor a muchas cosas (*promos*) que he visto con gente que lo hace siempre hace años y lo hace siempre cada vez peor.

(En relación a la interpretación de Cava) pero de hecho se nota que Cava ya sabe lo que está haciendo, entonces de hecho dice cosas que él ya ha dicho antes y lo cual es bacán porque no te vas a inventar frases nuevas todos los días, entonces repites cosas con las que la gente se identifica, estas frases de “lo más real” y “los alucinados”, soltar sus lisuras, que dentro del lenguaje que usa Cava tiene sentido y que es parte de su personaje.’

2. TVK

‘(En relación al *fantasy booking*) los ángulos (rivalidades) salen de cualquier lado. La lucha libre es una exageración de las relaciones humanas. Así como eres pata de alguien de un día para otro puede pasar algo y te alejas, acá lo exageramos y en vez de pelearse a palabras metemos sillas, metemos lucha libre, metemos fisicalidad. Por eso lo que es contenido me parece bacán.

Lo que me gusta pero creo que pudo haber sido mejor ejecutado es que se combinan dos estilos: primero es una especie de entrevista, con las famosas entrevistas *backstage*, porque hay alguien entrevistando a Destiny. Le están haciendo preguntas y

ella está respondiendo. Entonces, en ella hay una especie de confusión: ¿responde o lo hace como *promo*? Se pueden combinar las cosas pero para eso se necesita un poquito más de experiencia. (Destiny) no la tenía, se nota pues ¿no? No sabe a dónde mirar.

Tranquilamente puedes combinar ambas porque le respondes a tu entrevistado. Pero cuando te refieres a quien te vas a referir, Alyssa Webb por ejemplo, como estaba hablando ella (Destiny), ya ahí sí puedes mirar a la cámara.

Pero la *promo* después mutó a *promo* total, porque aparece Cava que ya es un luchador más experimentado y como se nota, él tiene un manejo de cámara mucho mejor, tiene más pausa. Va creando la atmósfera de que es un reto, o sea, te demuestra que está picón pero va construyendo la *promo* de abajo hacia arriba. Se nota que tiene más experiencia.

(En relación a la interpretación de Destiny) es medio barrio, incluso había momentos en que se le veía muy similar a Cava, cosa que un *booker* utilizaría a futuro. Varias veces se ve que dos que están chocando después salen (se vuelven) aliados. Yo la hubiera hecho una *face* más respetuosa hasta el momento de la traición. Es mucho más sorprendente que un *face* bueno y respetuoso haga un *heel turn* traicionando.’

c. Grupo 3: Aldo Stone, Rasec y JoC

1. Mingo

‘Para mí los tres son *heels* porque los tres se dicen cosas del otro. Por lo visto han hecho algo, es como que los tres tienen algo. Cuando el *heel* le reclama al *face*, le reclama que es un tonto, aniñado, o sea la clásica, es bueno y no puedes decir muchas cosas malas de él porque es bueno pues. Entonces lo que haces es juzgarlo porque es tan buena gente. Lo tratas de llevar al lado oscuro.

Acá todos han hecho un tipo de trampa, entonces es como que los tres son *heels*, pues. O sea para mi yo los veo y es como que: porque el otro lo traiciona al

otro, el otro lo lesionó al otro, el otro le recuerda a los dos y también les hizo trampa a los otros para ganar.

Y ponte, entiendo que JoC debe ser el más *face* de los tres, en teoría. Ya entonces, pero no se ve *face* pues. Sí, también creo que su *acting* no es muy bueno entonces no te convence pues. De hecho me costó un montón entender quién era el *face*, porque tampoco hace nada, no hace mucho para convencerme. Y ya pues, la parte del *acting* si es light pues. Se nota que le cuesta un montón, que se demora. Y esto del *timing* es preciso.

(Antes que entrara JoC) lo sentí mejor, pero igual me costó. Recién después entiendo que los dos han sido un *tag team heel* o algo así. Entonces ya entiendo pues, son dos *heels* enfrentándose para ver quién es más *heel*. (En la relación a la interpretación) bien, igual siento que (son necesarias) estas posturas de verse más convincente, más seguro, pero es como que normal en la gente que recién lo está haciendo.

Ponte, se le nota más bacán a Aldo Stone hablando, pero igual. Y de hecho, ponte, por ratos a Rasec se le ve bacán. Tiene más postura en el ring que los otros dos, eso es evidente. Se nota quién tiene más tiempo entrenando.

(En relación al trabajo de JoC) me parece bastante, siempre lo veo calladito. O sea, no me sorprende su *acting* porque no es actor y no lo ha hecho nunca. Entonces suele pasar la primera vez que alguien hace una *promo*. Y sobre todo con una *promo* de este tipo porque no es ni siquiera que eres tú presentándote a la cámara y te graban treinta veces, es una viñeta con más gente. Entonces es más difícil.

Pero se nota que al menos le mete sus ganas. Y quieras o no, en un show en vivo, la actitud compensa cualquier otra vaina. Hay gente que hace malas *promos* y es mala hablando pero tiene más actitud en el ring. Lo ves así convincente y te habla y le

crees. En realidad te está diciendo cualquier cosa, argumentos feos o puro furcio, pero la actitud compensa muchas veces en el show en vivo. En una *promo* no, en una *promo* es tranca.’

2. TVK

‘(Sobre el contenido del *fantasy booking*) me parece bacán, es lucha libre *textbook*, ¿no? Cuando tienes un campeonato en el que están envueltos tres personas, entonces siempre hay que buscarle una manera de que los tres encajen de alguna forma. Los otros dos que no son campeones me parece positivo que no solo vayan por el cinturón, que todo el mundo quiere el cinturón, sino que hay algo entre ellos dos. En contenido me parece paja.

Me gusta el hecho que alguien que se llamaba Justiciero cambie a *heel* y ahora cambie de nombre, y precisamente se pelee con su ex compañero. Eso se entiende por *textbook*: una pareja face, uno lo traiciona al otro y se vuelve *heel*. En contenido está bacán, me gusta la historia porque hubo un *Battle Royal*, retó uno, lo frenó el otro y de ahí le toca retar otro, y al final hay un resultado.

(En relación a la interpretación de la *promo*) me gustó Aldo Stone, se nota que siente, se le nota la rabia. Creo que Rasec falla un poco, o sea, él es el único *face* de la tripleta, el único bueno. Él es el que debería resaltar en personalidad, él es el que tiene la razón entonces su argumento debería ser más fuerte que el del *heel* y al final parece que el argumento más fuerte es el del *heel*, porque él es a quien se le nota más molesto.

Y el campeón, bueno ahí también hay un problema de interpretación. El campeón no

parece campeón, parece un *lowcarder* que se mete a la colada de los dos *main eventers*. Ahí falla un poco la interpretación. Veo que lo que quisieron hacer es darle

su relativa importancia a los tres, pero en interpretación se luce más el primer *heel*.

Entonces le da la impresión a la gente que la historia se encierra más en él que en los

otros dos, que si uno analiza con lógica: el campeón es el más importante, y si el campeón es *heel* el retador *face* es el segundo más importante, y el retador *heel* va en tercer orden porque él es el picón, ¿pues, no? Pero parece que es al revés.

Claro, la *promo* pudo haber sido mejor trabajada para que el *face* quede mejor y el campeón quede un poco mejor. Y no es necesario que el campeón se vea fuerte para lucir bien porque un campeón puede ser un campeón *heel* cobarde, puede escaparse como de hecho se escapó del ataque con esa cosa de metal.

Pero se necesita más presencia, más imponencia. Si eres *heel* y estos dos, que son tus dos retadores, se están peleando el uno con el otro, te están dejando fuera. O sea, yo soy el campeón y me están dejando fuera. Entonces, ¿un poco más de rabia, no? Molestia. Oye qué pasa, aquí el importante soy yo.

(En relación al desempeño de JoC y Rasec) yo los conozco a ellos dos personalmente, a Aldo Stone no lo conozco, pero a ellos sí los conozco. Es que vamos, son luchadores novatos rodeados por algunos que tienen mayor experiencia. Siempre están con perfil bajo, de hecho no han luchado. Uno todavía no los conoce 100% en esta faceta. A mí me gustó lo que vi en la clase de impro porque los vi soltarse de una manera que no los había visto antes y probablemente si no hubiera tenido esa experiencia esta *promo* hubiera salido de repente con menor nivel.

No sé si, por ejemplo Rasec, sin haberse soltado antes en esta experiencia de impro hubiera podido vérselo intenso al momento de hacer el careo. Pero sí, de hecho eso los ha ayudado bastante.’

ii. Etnografía

Mansilla

Booker y luchador de Gladiadores

<https://vimeo.com/401036193>

Adolfo ‘Fito’ Bustamante

Booker y anunciador de Generación Lucha Libre

<https://vimeo.com/401033690>

Zenshi

Luchador de Major League Wrestling en E.E. U.U.

<https://vimeo.com/401028772>

iii. Registro audiovisual del taller

El taller fue registrado a partir de la tercera sesión. Se decidió no grabar las sesiones de improvisación teatral por temor a que los participantes se cohibieran por la presencia de la cámara.

Sesión del 8 de diciembre del 2019

<https://vimeo.com/401288760>

Sesión del 15 de diciembre 2019

<https://vimeo.com/401284235>

Sesión del 21 de diciembre del 2019

<https://vimeo.com/401260705>

Sesión del 22 de diciembre: Ejercicio ‘La promo’

GRUPO 1: Farid y Falcon Kidd

<https://vimeo.com/400747958>

GRUPO 2: Destiny y Cava

<https://vimeo.com/400780175>

GRUPO 3: Aldo Stone, Rasec y JoC

<https://vimeo.com/400759645>

iv. Material práctico

a. Historia del personaje

A continuación, presentaremos los ejercicios de la historia del personaje que realizaron los participantes del taller. Estas historias no han sido editadas ni corregidas gramaticalmente, para mantener los textos tal y como fueron producidos por los luchadores.

FARID

Farid es un chico de 14 años que está en el colegio. Es muy amigable, es juguetón y le gusta hacer deporte. Pero un día va a un evento de lucha libre y dice que quiere hacer eso. A la edad de 15 años se mete a entrenar lucha libre. Muchas personas le dijeron que no la iba a hacer porque era muy chibolo y que era chiquito. Pero él no les hizo caso y siguió hasta alcanzar su meta. Algunas veces le dificultaba porque tenía colegio pero él se las arreglaba para ir a entrenar. Él con su compañero que empezaron juntos eran los mayores, se podría decir de la camada, y un día los llaman con la noticia de que iban a debutar en una lucha. Él estaba nervioso cuando iba a salir en su debut, pero se le quitó cuando ya subía al ring.

RASEC

Este es un huevón que le gustaba andar en la calle, que ha visto un culo de cosas mientras paraba con sus patas en el barrio. No necesariamente es un vagonetas, porque le va relativamente bien en los estudios, pero prefiere estar en la calle viendo todo lo que sucede a su alrededor.

Pasa que de un momento a otro nota huevadas más intensas, no solo lejanas a él, sino en su círculo más cercano: sus patas se traicionan, la gente a la que admiraba demuestra no ser lo que parecía y se aleja de todo, absolutamente todo.

De un momento a otra se topa con una escuela de lucha y se mete a entrenar ahí, hasta que después de unos meses esta cierra. Un tiempo después abre otra y aunque siente ese temor del abandono de este lugar, decide entrar aunque desconfiando de los demás, de unos más que de otros, sobre todo por su extravagancia.

Él se llama César, pero al decidir darle un giro a su vida se hace llamar Rasec.

JUSTICIERO/ALDO STONE

Jorge es un chico de 23 años que toda su vida trabajó en casa de personas adineradas y con poder. Trabajaba limpiando casas y cortando césped, sacando a pasear a los perros y comprando las cosas. Había trabajado en 15 diferentes casas y de todas ellas fue despedido injustamente, estafado económicamente y humillado por los dueños. Su situación económica era muy mala y estaba a punto de perder todo.

Un día decide acompañar a un amigo al Danzak Arena a ver lucha libre. La pelea del Virrey contra Reptil. Durante esta pelea Jorge ve reflejado en el Virrey todo el poder opresor de las personas adineradas, ya que este siempre se jacta de ser superior. Así que, en un arranque de cólera, sale de entre el público e interviene en la pelea, golpeando inesperadamente al Virrey y haciendo que Reptil gane dicho encuentro.

Reptil se acerca a Jorge después de la pelea para agradecerle y darle una pequeña parte del premio económico que se disputaba en ese encuentro, lo cual emociona a Jorge y decide crear al Justiciero, quien va a luchar contra todos los opresores. Y ganar algo de dinero de paso.

MAGNUM

Magnum es un joven que crece en la zona más peligrosa de su ciudad. Busca la manera de ayudar a su familia económicamente y empieza a cometer delitos menores hasta que una de sus víctimas lo hiere en el rostro dejándolo una marca de por vida. Avergonzado por esa marca empieza a usar una máscara en sus fechorías, llegando a

ser un conocido ladrón. En una ocasión, intenta asaltar a un hombre que se veía imponente. Este lo desarma, lo somete y le quita la máscara. En ese momento el hombre se da cuenta que es muy joven para perderse en el mundo del hampa y decide acogerlo y entrenarlo para que aprenda a ganarse la vida de una manera honrada, sometiendo a sus adversarios.

DESTINY

Destiny es fan de la lucha libre desde pequeña. Su más grande sueño desde que tiene memoria es ser luchadora, sin embargo la cantidad de reglas y sobreprotección que recibía jamás la dejaron perseguir su sueño.

Luego de muchos años de represión, finalmente Destiny deja de ser la chica sumisa que siempre quisieron que fuese, escapando de esa cárcel a la que llamaba casa y logrando después de mucho tiempo comenzar a entrenar sin importarle ahora que reglas debía romper para cumplir su sueño.

JOC

JoC es un chico joven que vivía a merced de lo que los demás querían. No encajaba y se sentía solo, nadie tenía confianza que este chico podría llegar a ser alguien.

Pero él sabía que cuando quería algo daba lo que sea y nunca se rendía. Encontró la lucha libre a una edad muy joven, donde el primer combate que vio fue Shawn Michaels vs Undertaker⁴² y quedó enamorado totalmente de este deporte. Él, cuando lucha, no le importa si el rival es más grande y fuerte, él nunca se va a rendir y va a dar todo en el ring sin importar los daños físicos y mentales que le podían ocasionar porque su único objetivo es demostrar que todo se puede y callarle la boca a los demás.

⁴² <https://www.dailymotion.com/video/x6ckqzb>

Él tiene un estilo de lucha muy arriesgado porque si no lo hace bien, el sale muy herido. Pero no le importa, ya que a pesar de perder él quiere demostrar que no es menos que nadie.

CAVA

Cava es un chico de barrio de La Victoria. Creció entre madrugadas de peloteo, peleas entre barrios y algunos conflictos más.

Pasando el tiempo se da cuenta que la rutina diaria ya no es lo mismo, le cansa todo lo que realiza. Es cuando escucha de una escuela de lucha libre y para salirse de la vida monótona no lo piensa dos veces y decide entrar.

Las cosas al comienzo no son fáciles porque era como volver a empezar. Pero por la forma como él se crió, no se daría por vencido y haría lo que fuera para cumplir sus metas.

Pasado cuatro años desde que decidió entrar al mundo de la lucha libre, ya ve los frutos de su entrenamiento y así como fue su vida lo aplica arriba en el ring. Hacer lo que fuera necesario para triunfar.

GRUPO 1: Farid y Falcon Kidd

LAS 2 PROMESAS DE LA LUCHA LIBRE PERUANA ENFRENTADOS

Fantasy Booking Hecho por Kevin y Farid

Personajes:

Farid

Falcón Kidd

Johan Stambuck

El Virrey

Active Windows
Vea el contenido de esta ventana Windows

Gladiadores 1

- ▶ Johan Stambuck (C) está dispuesto a hacer notar su calidad como campeón Televisivo así que hace un OPEN CHALLENGE.
- ▶ La Gente se sorprende al saber que el reto fue aceptado por FARID (El Talento más joven de la lucha libre peruana)
- ▶ Pero sorpresa Farid no viene solo viene acompañado del Superhéroe Falcon Kidd así formando una amistad de FUTURAS PROMESAS
- ▶ **10 MINUTOS DE UNA INTENSA LUCHA...**
- ▶ Johan Stambuck logra derrotar a Farid en una muy buena lucha, el Público aplaude a los 2 por su buen desempeño
- ▶ Johan Stambuck le da la mano a Farid y Falcon, y Johan sigue celebrando su triunfo.

Active Windows
Vea el contenido de esta ventana Windows

GLADIADORES 2

- ▶ **Farid & Falcon Kidd VS Johan Stambuck (C) & El Virrey**
- ▶ La Directiva de Gladiadores vio muy buena química entre Farid y Falcon Kidd así que decide ponerlos mano a mano contra Johan Stambuck y el Virrey
- ▶ Falcon y Farid entablaron la primera lucha de la noche..
- ▶ Antes de la lucha hubo su respectivo saludo por respeto
- ▶ Farid inicio con un buen desempeño contra El Virrey
- ▶ Luego entro Falcon a medirse con Stambuck
- ▶ **LUEGO DE 15 MINUTOS DE MUCHA LUCHA IMPRESIONANTE**
- ▶ Farid se come un paquetito de Johan Stambuck y la cuenta llega a 3
- ▶ **Y LOS GANDORES SON JOHAN STAMBUCK Y EL VIRREY**
- ▶ Falcon entra a Calmar a Farid que está muy molesto consigo mismo
- ▶ Farid empuja a Falcon y se va muy molesto, Falcon va detrás de Farid a calmarlo.

Active Windows
Vea la configuración de su sistema en Windows

GLADIADORES 3

- ▶ **LA DIRECTIVA VIO EL BUEN DESEMPEÑO DE FALCON KIDD ASI QUE DECIDIÓ PONERLO EN UNA LUCHA CONTRA STAMBUCK POR SU TÍTULO**
- ▶ Falcon Kidd entra acompañado por Farid y Johan Stambuck entra solo
- ▶ Falcon y Johan Stambuck se dan la mano debido al respeto y Empieza la lucha..
- ▶ Falcon Kidd demuestra su mejor repertorio contra Stambuck, usando sus mejores movimientos aéreos
- ▶ Y Johan usa su movimientos más fuertes contra Falcon
- ▶ **DESPUÉS DE 10 MINUTOS DE DARSE CON TODO DE ELLOS Y EL PÚBLICO EUFÓRICO**
- ▶ Falcon pudo lograr engañar a Stambuck y aplica un paquetito y la cuenta llega a 3
- ▶ **EL PÚBLICO NO LO PUEDE CREER!!! "FALCON KIDD ES EL NUEVO CAMPEÓN TELEVISIVO**
- ▶ Farid no lo puede creer..
- ▶ Así que sube al Ring y ataca a Stambuck para desasarse de el
- ▶ Y Luego ataca brutalmente a Falcon Kidd
- ▶ **LUEGO DE UNA TREMENDA PALIZA DE FARID HACIA FALCON..**
- ▶ Farid levanta el Título haciendo referencia de que él va a por ese título.

Active Windows
Vea la configuración de su sistema en Windows

GLADIADORES 4 Contra ataque

- ▶ El Evento empieza con Falcon Kidd agradeciendo a la gente por todo su apoyo
- ▶ Entra Farid..
- ▶ Farid: Tu no te mereces ese título tú eres alguien recién llegado no mereces nada
- ▶ Falcon Kidd: Yo pude hacer lo que tú no pudiste en 2 meses tranquilo ya te pasará
- ▶ Farid: Yo fui entrenado por los mejores del Perú y tú?? Por profesores que ya no existen o nadie los conoce
- ▶ Falcon: Yo empecé con esto con los mejores pero un problema separó a todos y tuve que salir adelante con mis propios méritos
- ▶ Falcon: A mi nadie me regaló un pase a Gladiadores por ser amigos de ellos, yo tuve que luchar contra Chilenos en otras empresas matándome todos los meses para poder resaltar en la escena nacional
- ▶ Farid: A mi no me interesa donde luchaste ahora estás en Gladiadores y te las verás conmigo
- ▶ Falcon: Si eso es cierto ya estoy Gladiadores así que.. ESTÁ NOCHE NOS ENFRENTAREMOS POR MI TÍTULO TELEVISIVO
- ▶ Falcon: Las 2 Promesas de la lucha libre nos enfrentaremos sin límite de tiempo y ahí veremos quien en verdad es el verdadero futuro de esta empresa
- ▶ FALCON TIRA EL MICRÓFONO Y BAJA DEL RING.
- ▶ EVENTO PRINCIPAL DE ESTA NOCHE FALCON KIDD © VS FARID POR EL TÍTULO TELEVISIVO.

Active Windows
Vea el progreso de su computadora en Windows

GLADIADORES 4 Contra ataque (Falcon Kidd vs Farid)

- ▶ Falcon entra saludando a todo su público.
- ▶ Farid entra con nuevo tema y todo molesto
- ▶ Farid y Falcon se carean con el título levantado
- ▶ (EL PÚBLICO EUFÓRICO LOS ALIENTA)
- ▶ Se empiezan a dar con todo además que era una lucha sin límite de tiempo
- ▶ LUEGO DE 15 MINUTOS DE UN LUCHON
- ▶ Farid le aplica un Germán Suplex a Falcon pero el cae parado
- ▶ Falcon da un súper rebote con las Cuerdas y hace su Finisher a Farid Sorpresivamente
- ▶ EL PÚBLICO CUENTA 1,2,3
- ▶ (Falcon Retiene su Título en un combate muy explosivo)
- ▶ Falcon intenta felicitar a Farid, pero el no se deja
- ▶ Falcon celebra y así acaba una rivalidad de Jóvenes Talentos de Gladiadores.

Active Windows
Vea el progreso de su computadora en Windows

GRUPO 2: Destiny, Cava y Magnum

Fantasy Booking creado por

Personajes:

- Cava
- Destiny
- Magnum

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Gladiadores 1

- Dos nuevos talentos se presentan en Gladiadores (Magnum y Destiny) y estos se enfrentan, dando como ganador a Magnum.
- Señal de respeto entre ambos.
- Alissa Webb sale a felicitarlos por la lucha.
- Cava sale a insultar a los nuevos talentos.
- Cava vs. Alissa Webb. Cava gana.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Gladiadores 2

- Magnum vs. Cava.
- Luego de una lucha reñida, gana Magnum, lo que genera la molestia de Cava, ya que, un nuevo lo venció.
- Promo backstage: Destiny/Cava/Magnum.
- Destiny vs. Alissa Webb.
- Magnum apoya a Destiny en su lucha, en la cual ella quiere hacer trampa, sin embargo Magnum la ayuda a recapacitar, lo que genera que ella pierda.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.



Gladiadores 3

- Promo de Cava: reta a Magnum a una revancha.
- Magnum responde al reto, dándole la lucha deseada a Cava.
- Cava vs Magnum. Pelea reñida, gana Cava con trampa. Nbbb
- Destiny traiciona a Magnum.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Gladiadores 4

- Después de todo lo ocurrido, Destiny logra que se dé una lucha en desventaja (Destiny/Cava vs. Magnum). La lucha es bastante reñida, Magnum está a punto de ganar, pero Cava y Destiny se valen de sus malas mañas para terminar llevándose la victoria.
- Cava lesiona a Magnum sólo para burlarse de él.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.



TRES PARA LA GLORIA



PERSONAJES:

Jo C.

Rasec

Justiciero

Apocalipsis

Tag team X

Gladiadores 1: *Easy Money*

- Justiciero y Rasec ganaron un combate contra un tag team importante; Justiciero traiciona a Rasec y exige una oportunidad titular.
- Jo C. ganó un *battle royal* para convertirse en el retador n.º 1 al campeonato Máximo de GLL.
- Apocalipsis (campeón) retiene contra un luchador X y mientras celebra es víctima del ataque de un enmascarado. Jo C. entra al salve despejando alguna posibilidad de que él haya podido ser el atacante. Apocalipsis queda lesionado y es obligado a dejar vacante el título.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Gladiadores 2: *Behind You*

→ **PROMO** de Justiciero y Jo C. para abrir el show

- ◆ Justiciero revela ser él quien lesionó a Apocalipsis, que lo hizo porque, como ya se pudo observar, está dispuesto a todo con tal de hacerse del campeonato Máximo de GLL; traicionar a su “hermano” y atacar a “la máscara más valiosa de Sudamérica” es solo una prueba de ello.
- ◆ Ingresa Jo C. y dice que todo lo que hizo Justiciero está mal. Que él está dispuesto a enfrentarse a él para por fin designar al campeón de la empresa, honrar a su maestro y demostrar de lo que está hecho.
- ◆ Se pacta un encuentro, para esa misma noche, entre Justiciero y Jo C. por el vacante título Máximo de GLL.

→ Justiciero **vs.** Jo C. por el título Máximo de GLL

- ◆ La lucha la domina ampliamente Justiciero, aunque Jo C. demuestra mucha resistencia también. Jo C. es lanzado fuera y cuando Justiciero se dispone a salir, suena la música de Rasec. Este último aparece entre el público y, mientras Justiciero miraba la cortina de Gladiadores, Rasec lo ataca con un bate (de béisbol, no el otro) por detrás resultando en un DQ a favor de Jo C., pero sin obtener el campeonato.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Gladiadores 3: *Who's The Best?*

→ **PROMO** entre Rasec y Justiciero

- ◆ Rasec abre el show diciendo que le dolió la traición de su “hermano”, que la obtención de ese título nunca estuvo en sus planes, pero que ahora quiere esa oportunidad SOLO porque Justiciero también la quiere.
- ◆ Ingresa Justiciero culpándolo de no haber podido progresar antes por haber tenido que arrastrar con Rasec todo el tiempo que fueron *tag team* y que, finalmente, esa noche, apostando ese puesto por la oportunidad titular puede demostrar quién es el mejor de los dos.
- ◆ Se pacta el combate por el puesto de Justiciero en el encuentro por el título Máximo de GLL.

→ Justiciero **vs.** Rasec para decidir quién se enfrentará a Jo C. por el título Máximo de GLL

- ◆ Al inicio, Justiciero y Rasec prueban tener la misma capacidad luchística. Luego, con algunas jugarretas, Justiciero distrae a Rasec y ahora el dominio es absolutamente de el traidor. Finalmente, Rasec pierde la razón y, ante la superioridad de Justiciero decide, golpearlo con un bate (de béisbol, no del otro) dando por ganador a Justiciero.
- ◆ Rasec sigue atacando en el (brazo o pierna) e impidiéndole ser parte de encuentro por el título Máximo de GLL.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Gladiadores 4: *Is Now Or Never*

→ Justiciero **PROMO** con Rasec y Jo C.

- ◆ Justiciero anuncia que hoy se define, finalmente, al campeón Máximo de GLL después de haber hecho DE TODO por obtener esa oportunidad; sin embargo, por culpa de Rasec no podrá ser parte de esta historia y que la responsabilidad recae ahora en su excompañero, en demostrar que no por las huevas finalmente será él quien tome su lugar.
- ◆ Sale Rasec para callar a Justiciero, le dice que él se buscó lo que le sucede ahora y que cada vez que uno traiciona a sus amigos, A SUS HERMANOS, por azar de la vida finalmente recibe lo que se merece.
- ◆ Sale Jo C. a callar a ambos, que esta historia no se nadie más que él porque ha sido el único que ha peleado tanto tiempo por esa oportunidad y que estando ahora en manos de él, no dejará que se le escape. Sale Jo C. Justiciero hace el amago de atacar a Rasec, pero se detiene y se va diciéndole "ojalá no la cagues".

→ Jo C. **vs.** Rasec por el Título Máximo de GLL

- ◆ El encuentro lo domina Rasec aunque con algunos brillos y falsos revives de Jo C. Tras varios intentos de cuenta que no llegan a tres Rasec se va desesperando hasta que al intentar algo definitivo que no le resulta, Jo C. aprovecha para recuperarse, ejecutar su movimiento final (finisher + submission) para llevarse la victoria. El público celebra con Jo C.
- ◆ Rasec se queda sentado cabizbajo en una esquina, entra Justiciero, le canta que por las huevas hizo todo lo que hizo y demás weas que hacen sentir peor a Rasec.

