



La cultura en la Arena de la lucha libre mexicana: una visión etnográfica

Ángel Acuña Delgado¹

Recibido: 8 de febrero de 2016 / Aceptado: 6 de septiembre de 2016

Resumen. La lucha libre profesional mexicana, como expresión popular del pueblo que la produce, sigue teniendo vigencia y ampliando su visibilidad por la difusión mediática. Las transmisiones televisivas, sin embargo, aunque han aumentado el espectro de potenciales espectadores a todas las clases sociales, no ha impedido que la Arena siga siendo un lugar de encuentro esencial para quienes sólo en ese escenario el espectáculo cobra auténtico sentido. Con base fundamentalmente en la experiencia de campo llevada a cabo en la Arena México y la Arena Coliseo de la ciudad de México, centraremos la atención en los rasgos característicos de la lucha libre dentro de ese escenario, en los valores que la definen, el importante papel del público y los sentidos que cobra para él, un acontecimiento que observado en conjunto y con visión panorámica constituye una seña más de la identidad mexicana. Antes de ello describiremos sus antecedentes históricos, características que la configuran como actividad deportiva y competición escenificada, y el proceso seguido durante una función de lucha en la Arena.

Palabras clave: Lucha libre mexicana, cultura, sociedad, espectáculo, deporte.

[en] The Culture in the Arena of Mexican Wrestling: An Ethnographic Vision

Abstract. Mexican professional wrestling, as a popular expression of the people who produce it, continues having validity and expanding its visibility by media dissemination. TV broadcasts, however, even if they have increased the pool of potential viewers to all social classes, has not prevented that the Arena remains an essential meeting place for those who find real sense just in that scenario. Primarily based on field experience held in the Arena Mexico and Arena Coliseo of Mexico city, we will focus on the characteristics of wrestling within that scenario, the values that defines it, the important role of the public and the senses that has for him, an event that observed in conjunction with a panoramic view, constitutes a sign more of Mexican identity. Before that we describe its historical background, the characteristics that shapes it as competition sport, and the process followed during a performance of wrestling in Arena.

Key words: Mexican wrestling, culture, society, show, sport.

Sumario. 1. Introducción. 2. Antecedentes históricos y caracterización de la lucha libre mexicana. 3. Un día en la Arena. 4. Miradas sobre la lucha libre mexicana más allá del deporte y la escenificación. 5. Referencias.

¹ Departamento de Antropología Social, Universidad de Granada. acuna@ugr.es

1. Introducción

Los espectáculos deportivos constituyen en los últimos tiempos acontecimientos que acaparan la atención de grandes multitudes, entretienen, son permanentes motivos de conversación y, además de estar al alcance de todos, proyectados por los medios de comunicación, de manera más o menos regular reúnen en los escenarios donde se celebran a fieles seguidores en un ejercicio de catarsis colectiva, que refuerza los vínculos con el deporte en cuestión y con el club de pertenencia.

En su diversidad, el deporte, ya sea entendido como práctica activa o como espectáculo, como actividad competitiva o de aprovechamiento del tiempo libre, se halla cargado de valores y es por ello interesante observar, más allá de la historia deportiva de cada país o región, con las actividades comunes que aparecen fruto del poder de atracción y difusión que posee, las singularidades existentes, muchas veces como adaptaciones o reinterpretaciones de algo venido de fuera a lo que se añade un sello personal.

La lucha libre mexicana entra dentro de la lucha libre profesional, como la practicada en U.S.A. (*wrestling*), Japón (*puroresu*) y Australia, pero posee ciertas peculiaridades que la hacen única y reconocible tanto dentro como fuera de México. Modalidad deportiva espectacular que por su vigencia y por la atención que despierta resulta buena para pensar al pueblo mexicano. Sin embargo, aún con los muchos testimonios expresados por luchadores, promotores o aficionados, que podemos encontrar en las revistas de lucha, páginas de internet o en documentos audiovisuales, es muy escasa la producción científica existente, apenas unas pocas obras abordan a modo de libro (Heather 2008; Möbius 2007; Vázquez 2012) o artículo/capítulo (Celis 2017a, 2017b; Monsiváis 1995; Villareal 2009) este acontecimiento, del que conocemos su historia, sus rasgos distintivos, la evolución experimentada en los últimos años, y algunos de los significados que tiene tanto para practicantes como para espectadores.

Consciente del importante papel que juega no sólo como reflejo sino como manifestación confirmadora y constructora de valores del pueblo que la mantiene vigente, las preguntas fundamentales que pretendemos responder centran la atención en los aficionados en general y en el público que asiste a las Arenas en especial, para observar en qué medida la lucha libre mexicana constituye una seña de identidad más del pueblo que la produce. En tal sentido veremos qué papel desempeña la Arena como lugar de transgresión, de catarsis y de reproducción de la cultura popular; los principales valores exaltados; el proceso de representación en donde el público desempeña una función esencial; el tipo de aficionado y la difusión de los medios de comunicación.

Para responder a todo ello nos apoyaremos en los datos producidos durante el trabajo de campo realizado de manera sistemática entre octubre y noviembre de 2013, en el que tuvimos ocasión de asistir a 14 espectáculos de lucha libre en la Arena México y en la Arena Coliseo de la ciudad de México, así como acudir regularmente al establecimiento de tortas de Super Astro (veterano luchador que formaba el trío «Cadetes del Espacio», junto con Solar y Ultramán), la tienda de objetos de lucha de Solar (también luchador retirado) y el local de copas y música Santa Leyenda, donde se reúnen los aficionados y en los que con frecuencia se encuentran luchadores retirados y en activo con los que pudimos conversar.

2. Antecedentes históricos y caracterización de la lucha libre mexicana

La lucha libre mexicana (o pancracio mexicano, como algunos le llaman) es una versión de la lucha libre profesional, modalidad de espectáculo deportivo que combina disciplinas de combate y artes escénicas, para representar enfrentamientos cuerpo a cuerpo con resultados predeterminados. El estilo de «llaveo» sobre la lona, las acrobacias aéreas dentro y fuera del ring, la rivalidad de los contrincantes «rudos» y «técnicos», la arbitrariedad en la aplicación del reglamento, junto con el uso de la máscara, son rasgos que marcan su singularidad. Como indica Crespo (2014: 11) «El uso de las máscaras guarda relación con la cultura popular mexicana, y se enraíza hasta llegar a la historia prehispánica del país», con los precedentes de las máscaras olmecas, teotihuacanas, aztecas y mayas. Para un extenso conocimiento de la máscara en la lucha libre mexicana ver Vázquez (2012).

Según el Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL) (www.cml.com), los antecedentes de la lucha libre mexicana se sitúan en torno a 1863, durante la intervención francesa en México. Entonces Enrique Ugartechea a partir de la lucha grecoromana inició y desarrolló la lucha libre mexicana. Más tarde, en 1910 las compañías teatrales de Giovanni Relesevitch y de Antonio Fournier ingresaron en México para escenificar combates de lucha entre afamadas figuras como el Conde Coma y Nabutaka, que generaron gran expectación y excelentes resultados económicos. En 1921 y 1923 la empresa de Constand le Marin presentó a importantes luchadores como León Navarro, Sond, Kawamula o Hércules Sampson, entre otros. Y en 1933 Salvador Lutterot González fundó la Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL), conocida desde 1985 como Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL), considerándosele por ello el «padre de la lucha libre». En ese año, tras su reforma, inauguró la Arena México (con aforo para unos 17.000 espectadores y reinaugurada en 1954 con capacidad para unos 22.300) y diez años más tarde, en 1943, el Arena Coliseo (con capacidad para unas 6.400 personas), lugares ambos emblemáticos del Distrito Federal para la celebración de funciones de lucha libre. A lo largo de los años se irían abriendo nuevas Arenas hasta sumar en 1992 un total de 300 repartidas por todo el país, en donde actuarían 2.500 luchadores y réferis (árbitros) agremiados al Sindicato Nacional (Möbius 2007: 87). Y fue en 1992 cuando se fundó la empresa competidora conocida como «Triple A» (Asesoría, Asistencia y Administración de Espectáculos, S.A.) patrocinada por Televisa, que junto con Promo Azteca (disuelta en 2001) hicieron que cobrara gran auge a partir de entonces como espectáculo televisivo, introduciendo además elementos que imitan el show del *wrestling* realizado en EEUU. En la actualidad dentro del Distrito Federal son dos las empresas que forman escuela de lucha libre profesional mexicana para generar espectáculo: El CMLL y la Triple A (ambas trabajan en colaboración para Televisa desde 2001), a lo que hay que añadir el grupo de luchadores denominados «Independientes», que entrenan en gimnasio aparte y ofrecen sus servicios en las Arenas que les contratan. En la década de 1980 muchos luchadores salieron de la EMLL y como «independientes» generaron un nuevo espacio de lucha en el DF con el «Toreo de Cuatro Caminos».

Muchos son los luchadores que desde sus inicios han cobrado fama en el ring, aunque se reconocen los años cincuenta y sesenta como la época dorada en la que destacaron personajes como Blue Demon, Mil Máscaras, El Cavernario Galindo, Rayo de Jalisco, Huracán Ramírez, Ray Mendoza, El Solitario, Tinieblas, Black Shadow, Anibal o Gladiador, entre otros, y muy especialmente el Santo (el Enmascarado

de Plata), que además de mantenerse activo con ese nombre 35 años sobre el ring (desde 1942 hasta 1977), protagonizó unas 50 películas, generando una enorme difusión nacional e internacional del personaje que encarnaba (siempre justiciero contra las fuerzas del mal como el Hombre Lobo, la Momia, el Vampiro, ...) y la lucha que ejercitaba. A partir de los años ochenta empezaría a salir los hijos de los grandes luchadores ya retirados o fallecidos para darle continuidad al mito: el Hijo del Santo, Blue Demon Jr., el Hijo del Perro Aguayo, Rey Misterio Jr., etc. Como señala Celis (2017a: 134): «Las dinastías son parte del micromundo de la lucha libre»; «sacar la casta» de la familia se convierte en una demanda del público y una obligación del luchador, aunque cada cual le imprima su sello personal. Cada época ha producido ídolos que acaparaban la mayor admiración del público, destacando actualmente luchadores como Volador, Shocker, Guerrero Maya, La Parka, Marco Corleone o Atlantis, entre otros (cada cual por alguna cualidad en concreto o aclamados por un sector del público)², y muy especialmente Místico (el Príncipe de Plata y Oro). Personajes que representan por lo general un animal, un estilo de vida o un ser mitológico. La mujer, aunque en menor medida y de manera un tanto marginal, también ha tenido y tiene presencia en esta actividad con figuras destacadas del pasado como Irma González, Chabela Romero, Toña La Tapatía, Jarochita Rivero, Lola González, Norma Martínez, Pantera Sureña, Vicky Carranza, Rossy Moreno, Irma Aguilar o Marina Rey; y del presente como Marcela, Dalys la Caribeña, Dark Angel, Medusa, La Nazi, Muñeca de Plata, Silueta, Princesa Blanca, Seductora, Princesa Sugehit, La Vaquerita, Sadica, Chik Tormenta, Keira, Ludark Shaitan o La Amazona, entre otras.

En cuanto a las características de este tipo de lucha, existen nueve categorías separadas por peso que van desde peso Pluma (con máximo de 63 kg) hasta peso Completo (a partir de los 105 kg); e independientemente de ello los luchadores, de manera invariable, se adscriben a uno de los dos bandos tradicionales: los rudos y los técnicos (o científicos). Los luchadores denominados «exóticos» por su comportamiento afeminado se adscriben indistintamente al bando de los rudos o de los técnicos. La pelea dura generalmente tres asaltos sin límite de tiempo, ganando quien consiga vencer en dos de ellos (en la actualidad el promedio es de unos 30 minutos por pelea). Las modalidades más comunes son: mano a mano (uno contra uno), superlibre (mano a mano permitido también fuera del ring), relevos sencillo (dos contra dos), relevos australiano (tres contra tres enfrentándose de uno en uno dentro del ring), apuestas (de máscara, cabellera o campeonato), a las que se suman otras como: relevos atómicos, triangular, batalla campal o real, relevos increíbles, relevos suicidas, etc. Por lo general las que generan mayor expectación son las que ponen en juego un campeonato o se apuestan las respectivas máscaras, cabelleras, o máscaras contra cabelleras. Existe un buen número de reglas que supuestamente hay que cumplir y que en la práctica no se hace, al ser consentidas por el réferi como parte del espectáculo, no obstante, las maneras de conseguir la victoria en un combate son mediante el *pintfall* o cuenta a 3 (con el rival tumbado sobre la lona en el conteo del réferi), por rendición o sumisión (al golpear el rival la lona por tres veces con la mano), por cuenta fuera del ring (al contar el réferi 20 segundos, a veces 10, a un luchador fuera del cuadrilátero), o por descalificación (motivada por numerosas causas: golpear testículos, ojos, agredir al réferi, quitar máscara, etc.). El repertorio

² Marco Corleone, por ejemplo, destaca por su belleza y es admirado por el público femenino, mientras que Atlantis con su puesta en escena es aclamado por el público infantil.

de llaves para reducir al adversario es muy amplio, entre ellas caben destacar: la quebradora, la tapatía, la suástica, el nudo, la rana, el cangrejo, o a caballo, entre otras; así como es amplio el repertorio de saltos y acrobacias aéreas en plancha, marcando figuras, con mortal adelante o atrás, hacia dentro o fuera del ring, generalmente con el apoyo de las cuerdas. El ring es un cuadrilátero de seis metros de lado, delimitado por seis cuerdas tensas con una separación de 45 cm entre una y otra, el piso está formado por una colchoneta que descansa encima de una plataforma de madera a 1,20 m de altura sobre el nivel del suelo, y a unos pocos metros se encuentra la primera fila de sillas para los espectadores, sin que haya ninguna barrera protectora que impida el contacto físico entre los luchadores y el público. Los luchadores, o luchadoras en su caso, van ataviados/as conforme a los personajes que representan y, aunque no la portan todos ellos, un elemento destaca por encima de todos: la máscara. Éste es el signo distintivo del luchador que la lleva; el Hijo del Santo declaró que: «Sin máscara no soy nadie» (Fascinetto 1992: 130). Bajo ella uno se puede imaginar encarnando cualquier personaje, los diseños son de lo más ingeniosos y una vez que el luchador aparece enmascarado por primera vez, ya jamás se mostrará en público sin ella, a menos que la pierda sobre el ring en una lucha de apuesta.

Möbius (2007: 168-184) hace una interesante reflexión sobre la máscara como metáfora del concepto de identidad del mexicano, ligándola al complejo de inferioridad que muestran como resultado histórico de una traición, una violación, una pérdida del rostro y su reconocimiento como «hijos de la gran chingada» (entre La Malinche y Hernán Cortés). A este respecto dice: «El mexicano actúa y miente ante los demás y ante sí mismo –para protegerse–». (2007: 172).

3. Un día en la Arena

Entre octubre y noviembre de 2013 de manera regular la cartelera del CMLL anunciaba funciones de lucha libre los martes a las 19:30 y los viernes a las 20:30 en la Arena México y los domingos a las 17:00 en la Arena México (AM) y Arena Coliseo (AC), día familiar. De forma sintética describiré a continuación el esquema general que un aficionado puede observar en su asistencia a una función de lucha libre.

En las proximidades a la puerta de entrada ya se aprecia el ambiente por la gran cantidad de quioscos de comida, bebida, y de diversos objetos alusivos a la lucha libre: máscaras, camisetas serigrafiadas, muñecos, llaveros, etc.; así como de revendedores de boletos, afanados por encontrar gente interesada en un buen puesto. En la taquilla, no obstante, hay precios para todos los públicos que, en función del cartel, pueden oscilar entre los 320 o 140 pesos (19 u 8 euros) de las primeras filas hasta los 30 o 40 pesos (1,7 o 2,3 euros) de las gradas (en el AC) o preferente lateral (del AM). Tras ser cacheado por los operarios para asegurar que no se introducen cámaras ni bebidas, accedemos al interior con el programa en mano y sentados en el puesto correspondiente vemos cómo la mayor parte del público ocupa sus lugares momentos antes de comenzar la función o incluso en el transcurso de los dos primeros combates. Según cálculo estimativo, normalmente la afluencia de público ocupaba entre 1/4 y 1/3 del aforo³.

³ Estos porcentajes estimativos de asistencia se da en la ciudad de México, que según datos oficiales en 2010 tenía un censo de 8.851.080 habitantes (INEGI 2010), superando los 20 millones al sumar el área metropolitana.

Minutos antes de comenzar, los presentadores de televisión entrevistan a algunos de los luchadores del día, quienes ofrecen sus impresiones, con frecuencia en tono soberbio y desafiante. Al tiempo que las marcas publicitarias se dejan ver por la gran pantalla del recinto. Y los vendedores de revistas, bebidas y comidas recorren los pasillos anunciando sus productos.

Son seis las peleas anunciadas en el programa diario ordenadas de menor a mayor importancia, y en donde predominan las modalidades de mano a mano, lucha de parejas y lucha de tríos. Como preámbulo de cada pelea es ofrecido un breve reportaje audiovisual donde los protagonistas de ese combate pronuncian algunas palabras, aparecen con gestos y poses sugerentes, o muestran algunas de sus habilidades y destrezas luchadoras. La salida de cada luchador es siempre espectacular, especialmente si se trata de una superestrella, precedida de seis u ocho jóvenes y atractivas mujeres ligeras de ropa (edecanes), que le hacen el pasillo, acompañado por la música que lo caracteriza y envuelto a veces en una nube de humo. A ello acompaña el relato del presentador, que tratándolos como gladiadores no deja de emitir elogios, hasta que entran al ring y en el centro o en una esquina subido a las cuerdas se presentan al público con una pose, mientras que éste lo aplaude y vitorea o bien lo insulta y abuchea. Hecha esta primera presentación y con los contendientes y el réferi dentro del ring, se anuncia la pelea de acuerdo a la siguiente fórmula, que sirve de ejemplo:

«En un encuentro estelar en combate de relevos australianos, a dos de tres caídas sin límite de tiempo, lucharaaaaaaán por el bando de los rudos: el dueño del aire, Voladooor, el tenebrosoooo, Niebla Roja, y como capitán, el grandioso, Úuuultimo Guerrero; y por el bando de los técnicos, en esta otra esquina, el carismáticooooo, La Sombra, el glamuroso, la fresa salvaje, Máaaximo, y como capitán, el príncipe de plata y oro, Míiiiistico» (Arena México 1/11/2013).

A partir de ahí una joven con pancarta en alto que señala el inicio de la primera caída (asalto) recorre el cuadrilátero contorneando su cuerpo con sugerentes gestos, y tras la revisión de las manos y calzado de los luchadores, el réferi señala el comienzo. Se sucederán unas y otras llaves de manera alterna para intentar someter al rival o rivales, saltos y acrobacias aéreas, salidas del ring con el consentimiento o no del réferi, costaladas, patadas y rodillazos en diversas partes del cuerpo, palmetadas sonoras en el pecho y rostro, todo ello mostrando gestos de dolor en cada una de las acciones, intercambio de palabras entre luchadores y diálogos o provocaciones entre luchadores y público, como parte de la dramaturgia y el espectáculo que se vive. En diversos momentos uno de los luchadores parecerá vencido, el réferi iniciará la cuenta, pero finalmente saldrá del aprieto, se zafará de la llave y equilibrará el asalto, que en total puede durar entre 5 y 10 minutos de promedio.

Si la primera caída la gana el bando o luchador «rudo», la segunda le toca ganar al «técnico» para así tener opción a la tercera, última y decisiva caída. Sumado el tiempo de las tres caídas la pelea dura por término medio entre 15 y 30 minutos.

Terminado el primer combate de la función, con el mismo esquema se procede al segundo, al tercero y así hasta el sexto o combate estelar. Por lo general los combates se alargan en el tiempo y generan mayor expectación según crece el orden de importancia. Y puntuales en la hora de inicio el programa dura entre dos horas y media y tres horas hasta llegar al final.

En principio, al margen de las habilidades y destrezas de cada luchador, los «rudos» se caracterizan por hacer trampas y mostrar una violencia extrema, a modo

del pancracio, mientras que los «técnicos» se muestran respetuosos con las normas valiéndose sólo de su dominio técnico. Comportamientos que muchos lo entienden asociado con el mal y el bien.

El público, polarizado hacia alguno de los dos bandos (la porra de los técnicos o la porra de los rudos) suele mostrarse más tranquilo en los primeros combates y más participativo a medida que estos avanzan. Las amenazas, transgresiones, desafíos y revanchismo de los luchadores, cuya rivalidad suele tener una historia más o menos dilatada en el tiempo, hace que el público se implique en la escenificación hasta formar parte de ella con sus gestos y expresiones, haciendo que el espectáculo sobrepase los límites del ring. El ambiente cobra intensidad cuando los lances o las provocaciones de los luchadores son acompañados por las respuestas del público, unas veces gritando insistentemente a coro el nombre del luchador vitoreado: «¡Volador, Volador, Volador, ...!», «¡Místico, Místico, Místico, ...!» o «¡A la bin, a la bin, a la bin bon ban, Universo, Universo, ra, ra, ra!»; con halagos como: «¡Super Porki, te amo cabrón!», «¡Hazme un hijo!», «¡Amor, no te vayas!», «¡Encuérate ya!»; animando a uno de los bandos: «¡Arriba los rudos!», «¡Arriba las muchachonas!» o con «¡Arriba México!»; demandando algo a los luchadores: «¡Otra, otra, otra, ...!», «¡Sangre, sangre, sangre, ...!», «¡Mátalo, mátalo, mátalo, ...!», «¡Beso, beso, beso, ...!», «¡Máscara, máscara, ...!», «¡Córtale el cabello!», «¡Duro, duro con él!», «¡Córtale el pescuezo!», «¡Rómpele el culo!», «¡No seas abusivo, cabrón!», «¡Regálale un besito güei!», «¡Que suene (la palmetada), pendejo!», «¡Aburrido, aburrido, regrésenme mi dinero!»; con frases hechas de otros ámbitos como: «¡Sí se puede, sí se puede, ...!», «¡Oe oe oe oe, rudos, rudos, ...!»; con sonidos de descontento: «¡Uupp, uupp, uupp, ...!»; descalificaciones, obscenidades e insultos comunes: «¡Puto!», «¡Culero!», «¡Chinga a tu madre!», «¡Invítale a un café con su puta madre!», «¡Pega más fuerte tu hermana!», «¡Te sacaron del asilo!», «¡Pinche japonés refugiado!», «¡Chino vete a tu país!», «¡Pinche máscara mugrosa!»; otros más ingeniosos que desatan la risa: «¡Ángel, dice Dios que pinches a tu madre!», «¡Bobi, se te van a romper las siliconas si sigues de mamón!», «¡Azteca, pinche pecho de pelos parados!», «¡Porki, pinche cuerpo de chile manzano!», «¡Misterioso, pinche culo con celulitis!», «¡Vangelis, pinche aborto de Paquita la del barrio!», «¡Cráneo, pinche gorila embarazado! «. De las alusiones del público no se escapa el árbitro: «¡Se está tardando, réferi!», «¡Hijo de su pinche madre, sácalo!»; ni tampoco las edecanes o las anunciadoras de asalto con pancartas: «¡Si como lo mueves lo bates, que rico chocolate!», «¡Eso si es culo, no muevas tanto la cuna que despiertas al chamaco!», «¡Cásate conmigo!». Ambiente que se anima aún más con la presencia de grupos de aficionados que tienen reserva permanente sobre los mismos lugares («aficionados de hueso colorado») y van preparados con bocinas, tambores y sirenas que hacen sonar de manera regular en los momentos más espectaculares, produciendo un sonido, a veces ensordecedor. En ocasiones parte del público se muestra especialmente alterado cuando algún luchador se lesiona (de manera fingida o no) en algún lance del combate y ha de salir el médico y la camilla para retirarlo, mostrando su enojo si tal situación se ha dado por las malas artes del adversario.

Aunque la transmisión televisiva hace que los espectadores de la lucha libre profesional mexicana pertenezcan a todas las clases sociales, el público que acude a las Arenas intuimos por sus gestos, expresiones y comportamientos que pertenecen en mayor medida a la clase media o más bien media-baja. Y, aunque históricamente haya sido un deporte espectáculo eminentemente masculino o protagonizado por

hombres, en la actualidad la asistencia de mujeres entre el público casi se pone al nivel de la de hombres. La función del domingo, no obstante, permite asistir a familias completas, niños y niñas acompañan a sus papás poniendo tanto o más entusiasmo que ellos, muchos con la máscara de sus luchadores favoritos cubriendo el rostro. Allí tendrán ocasión de empaparse del ambiente, de los comportamientos propios del contexto y de las emociones que se activan, que desde muy pequeños empiezan a reproducir.

De los seis combates que contiene cada función, según el recuento hecho durante las 14 funciones a la que asistimos durante el trabajo de campo, el porcentaje de victorias o derrotas entre técnicos y rudos suele equilibrarse al 50%, con resultados de 3-3, o cuando menos de 4-2 o 2-4.

El final de los combates que presentan más rivalidad entre los contendientes y antes de que los luchadores emprendan el pasillo de retirada, donde se dan un baño de multitudes dejándose tocar y firmando autógrafos a los seguidores allí concentrados, es normal que ofrezcan su impresión a través del micrófono sobre la victoria o derrota obtenida. Cada cual se justifica a su modo y, aunque algunos luchadores son casi siempre mesurados y respetuosos con sus palabras, lo más frecuente es que se desafíen airadamente (el ganador en tono soberbio y el perdedor en tono vengativo) a un nuevo enfrentamiento que aumente la tensión si cabe⁴, para dejar las cosas en su sitio, el sitio de una batalla sin fin en donde el resultado de un combate y sus comentarios preparan el ambiente para el siguiente y todos quedan de algún modo satisfechos de vuelta a casa: los que han ganado (luchadores y seguidores) porque así ha sido, los que han perdido porque siempre queda esperanza de ganar en la siguiente cita, y los promotores porque el público siga ilusionado y atento al espectáculo.

4. Miradas sobre la lucha libre mexicana más allá del deporte y la escenificación

Muchos se preguntan aún: ¿es deporte o teatro la lucha libre mexicana? Desde la óptica antropológica, acostumbrados a entender que la realidad la definen quienes la protagonizan y que una misma acción puede contener diversos atributos, incluso opuestos, sin que suponga contradicción alguna, la lucha libre mexicana es deporte porque contiene los elementos esenciales para serlo: actividad motriz, reglamentación e institucionalización. Deporte de competición, en cuanto que dicho atributo está presente, aunque se trate de una competencia o confrontación pactada⁵ cuya puesta en escena o *performance* la acerca a la representación teatral. Deporte que exige un severo y disciplinado entrenamiento para endurecer los cuerpos, soportar los golpes, amortiguar las caídas de uno mismo y de los rivales, y progresar en el dominio de las técnicas acrobáticas y de sumisión, que les permita un mejor reconocimiento profesional y hacer crecer el espectáculo al que va dirigido. Deporte, por tanto, cuyo diseño o razón de ser tiene al público como parte fundamental para que cobre sentido. Por ello, la pregunta de interés no se centra en si es o no un simulacro, sino en los rasgos que la definen, las reacciones que provoca y los sentidos que posee

⁴ La máxima tensión se produce cuando el combate entra dentro de la modalidad de apuesta de máscaras o cabelle-ras, cerrándose supuestamente el ciclo de rivalidad con la victoria de uno de ellos y el desenmascarado o rapado del rival.

⁵ Pacto, no obstante, que conoce la empresa y los luchadores pero no el público y eso hace que el resultado para este último sea incierto, y el espectáculo no pierda emoción ni sentido lúdico.

para los espectadores que la consumen. Como indica Roland Barthes en relación al *catch*: «Al público no le importa para nada si el combate es falseado o no, y tiene razón; se confía a la primera virtud del espectáculo, la de abolir todo móvil y toda consecuencia: lo que importa no es lo que cree, sino lo que ve.» (Barthes 1999: 13; cfr. Vázquez 2012: 32).

En cualquier caso, aunque se trate de un combate representado no está exento de riesgo y los accidentes, como la pérdida de un ojo de Pirata Morgan, la lesión cervical de Villano IV o la de espalda de El Hijo del Santo, se producen con frecuencia. En algunos casos incluso llegan a ser mortales, como le ocurrió a Sangre India en 1979, a El Solitario en 1986 o a Brazo de Oro en 1993 (Las Leyendas del Ring. <http://leyendasdelring.galeon.com/aficiones1098263.html>).

Como otros muchos espectáculos deportivos, la lucha libre en México y concretamente en el D.F., posee su cronotopo al contar con un espacio y un tiempo concreto de realización para su puesta en escena. Semanalmente, al menos se dispone de tres días (martes, viernes y domingo) para disfrutar del espectáculo en vivo en la Arena México o en la Arena Coliseo, a parte de otros momentos extraordinarios; y la transmisión televisiva asegura llevar el espectáculo a los hogares, aunque, como dice Monsiváis, no es lo mismo:

«[...] son las ayes faciales de los luchadores y los alaridos del Respetable Público, esa lluvia de mentadas de madre como diluvio sentimental de caricias excéntricas, lo que me impide ver o aceptar las transmisiones televisivas de la lucha libre. [...] En la televisión, la lucha libre es todo menos la excavación en los adentros de las clases populares, es todo menos lucha libre» (cfr. Grobet 2005: 8).

Villareal se muestra aún más crítico con la influencia de la televisión en la lucha libre cuando dice: «[...] actualmente la lucha tiene muy poco de espontánea y de creación popular, que es un producto de la televisión como las telenovelas y los reality show, [...]» (Villareal 2009: 10).

La Arena es un espacio interactivo cargado de emociones, un lugar (Augé 1998) bien definido, socializado y con historia, una heterotopía (Foucault 1967) o lugar paralelo a los comunes de todos los días, con diversas funciones relacionadas con el divertimento, la catarsis colectiva y la reproducción de valores e identidades, al que libre y regularmente se acude por estar instalado como hábitus (Bourdieu 2012) en muchos aficionados.

La televisión, según una versión muy extendida, ha provocado un aumento en el número de aficionados y la ampliación a sectores de gran poder adquisitivo y gustos más refinados, pero por el contrario ha hecho disminuir la asistencia de público a las Arenas:

«Las televisiones hacen que vayan menos aficionados a las Arenas, ya que lo pueden ver en casa. Se transmiten de continuo las luchas que se hacen en la Arena México, la Coliseo, la de Monterrey, Guadalajara, Puebla, hay muchas, y la lucha libre americana (de U.S.A.). [...] Sólo se llena cuando hay algo muy especial [...] como la celebración del 80 aniversario de la Arena México» (Super Astro 21-10-2013).

En efecto, las funciones no llenan las Arenas en donde actualmente una buena entrada no sobrepasa 1/3 del aforo, pero resulta curioso observar que el sector más vacío suele ser el más barato, por lo que más que una cuestión económica es la comodidad lo que posiblemente deje a los aficionados en casa renunciando a presenciarlo en vivo. Las gradas en la Arena Coliseo es ocupada con frecuencia con la 1/15 parte

de su aforo, mientras que las 10 primeras filas junto al ring suelen llenarse casi al completo.

Al formar el público una parte importante del espectáculo de la lucha libre, obviamente no es lo mismo contemplarlo en casa que en la Arena. En tal sentido, resulta interesante observar que, al igual que los luchadores encarnan diversas personalidades dentro del bando de los rudos o de los técnicos, los aficionados no conforman un grupo homogéneo. A parte de la adscripción a uno de los dos bandos, cada cual se expresa a su modo, hay quienes en bloque más o menos numeroso no paran de animar y/o abuchear, muchas veces con frases ingeniosas que desatan carcajadas; hay quienes de manera espontánea gritan lo que le sale de dentro, sin inhibición alguna. Como le decía un veterano aficionado al acompañante que por primera vez asistía a un evento así: «grita lo que quieras, aquí puedes gritar». Y así lo hizo en repetidas ocasiones. Y hay quienes se mantienen en calma sin pronunciar palabra ni tampoco perder detalle de todo lo que ocurre. Hay quienes en silencio reflejan en su rostro las emociones del momento y quienes parecen no sentirse afectados en absoluto. Hay quienes, en consonancia con la dinámica de los luchadores, pueden mostrarse tranquilos o alterados, aburridos, enojados o eufóricos. De todo se encuentra sin que el género, la edad o la localidad ocupada sea un factor diferencial. Cada cual participa como estima oportuno o le pide el cuerpo, consciente de que está en un espacio de transgresión y de excesos, en donde los luchadores incumplen las normas sin ser muchas veces sancionados, y lo que en la calle sería intolerable como insulto ofensivo (puto, culero, hijo de puta, etc.) ahí se toma con total normalidad sin que se motive conflicto alguno. La Arena constituye así un espacio catártico, funcionando como una especie de válvula hidráulica que libera la presión acumulada en la cotidianidad, y cada dos o tres días (cuando hay función) se abre para que quien lo desee tenga ocasión de escapar, de hacer salir su tensión sin producir molestias o incomodar a otros.

Sin ser esto ninguna novedad, ya que cada sociedad posee sus ventanas o puertas abiertas para airear los malos humores, siendo los espectáculos deportivos escenarios privilegiados para ello en la actualidad, lo interesante de observar en la lucha libre mexicana son los motivos que desencadenan tal liberación y generan vínculos entre los aficionados.

Como deporte de combate cuerpo a cuerpo, un ingrediente que no puede faltar, al ser una de las claves del éxito, es la agresividad de los luchadores, el deseo, la perseverancia, el conocimiento y la fortaleza suficiente para someter al rival, para vencerlo; pero a diferencia de otros deportes de combate, tal circunstancia se puede conseguir en la representación sobrepasando las normas, con trampas y con violencia, situación que al menos el bando de los rudos tienen como constante y que los técnicos tampoco se quedan atrás una vez desencadenada. Violencia física escenificada en el ring y verbal por parte del público y luchadores fuera del ring. A modo de ejemplo, en entrevista a El Zorro en el previo al combate de apuestas por cabelleras y por el título de campeón de peso Medio con Charly Manson, decía:

«Charly [...] Juegas con una máscara de bizarro que es más de payaso [...] Estuve por meses incrementando mi odio en contra de ti y ha llegado el momento de cobrar mi venganza. Has empezado a cavar tu propia tumba y te voy a enterrar. [...] He profetizado mucho dolor para ti, porque yo no perdono ni olvido. Cada vez que subas a un ring apareceré para hacerte sufrir» (Yáñez 2010: 35).

A las fuertes paletadas en el pecho y en la cara que se imprimen los luchadores, el público pide «¡otra!»; a las simuladas patadas en los testículos o en el estómago, a los rodillazos en la espalda, el público responde con «¡mátalo!» o «¡queremos sangre!». Eventualmente no están ausentes los ataques racistas contra los luchadores japoneses («¡pinche japonés refugiado!») o las humillaciones en relación con la edad («¡Blue Panther, viejo, retírate ya!») o la condición física («¡pinche Porki gordo!»). Ganar como sea, sin escrúpulo alguno, es la consigna de los rudos, y por las observaciones realizadas durante el trabajo de campo, los técnicos le seguían a la zaga, saltándose las normas igualmente, sin que el bien y el mal estén claramente asociados a uno u otro bando, que sobre todo se suelen distinguir, aunque no en todos los casos, por el mayor refinamiento de los técnicos y la mayor tosquedad de los rudos en sus ejecuciones dentro del escenario.

Una de las imágenes estereotipadas que se tiene del mexicano es que su extrema amabilidad y cordialidad en el trato encubre un elevado estado de agresividad interior, fruto de la violencia social con la que está acostumbrado a vivir. Pero, independientemente de lo acertado o no de estos clichés generales, las expresiones de violencia física o verbal en las Arenas no hay que asociarlas directamente con la forma de ser sino con una forma de liberación. El espectador que contempla sonriente cómo su luchador preferido patear la cabeza del rival que se estremece de dolor y además pide «sangre», reconoce la representación que está viendo, posiblemente haya visto algo parecido en la calle o a través de los medios de comunicación (el juego sucio, la saña de uno y el sufrimiento del otro), admira su verosimilitud, pero no por ello comparte esa actitud en su vida diaria. El espectáculo en su conjunto constituye un catalizador de la violencia sin que ésta llegue a manifestarse en serio ni dentro ni fuera del ring⁶. A la vez que un ejercicio de domesticación del dolor (Celis 2017b), del que siempre cabe sobreponerse por intenso que sea y al que no hay que temer. «Yo vengo siempre que puedo (a la Arena) porque me gusta la lucha y además me recarga las pilas el ambiente, [...] animar a los rudos [...] gritarles [...]», nos decía Gonzalo, de unos 25 años, espectador en el Arena México. Se trata de una función con provocaciones y respuestas en donde todos son actores (lo sepan o no) que ocupan su papel en la representación: los luchadores y el público. Goffman (1987) expresaba al hablar del «método del dramaturgo», como estrategia para descifrar la realidad interactiva existente entre las personas, que para que la representación (teatral y/o cotidiana) resulte satisfactoria es preciso que los actores se crean el papel que interpretan en cada momento.

La violencia expresada en el ring es simulada, representando en unos casos esos otros tipos de violencia manifestadas en el deporte: la reactiva u hostil, que conlleva algún tipo de castigo físico o psicológico, empleada más como fin en sí mismo que como medio para conseguirlo; y la instrumental, que entraña algún tipo de intencionalidad por causar daños o lesiones como medio para alcanzar determinados objetivos (Alderman cfr. Blanchard y Chesca 1986: 177). El público por su parte, metido en su papel, expresa un conflicto sin llegar a producir desorden real, y representa igualmente los distintos tipos de manifestaciones violentas que se pueden apreciar en

⁶ Según Guttman, existe una correlación inversa entre la legitimidad de la violencia ejercida en la competición y la violencia producida por los espectadores: «Mientras que los juegos con gladiadores eran sin duda alguna el deporte más violento en la Roma imperial, y probablemente el deporte más violento que jamás ha existido, sus espectadores eran menos violentos que los que asistían a las carreras de carro en Roma y Bizancio» (1986: 223).

los espectáculos deportivos: público fanático (que se muestra incondicional contra las acciones o decisiones que afecten a su bando), polarizado (predispuesto a la confrontación antes de comenzar el combate), multitud codiciosa (orientada contra los actos que vayan en contra del juego limpio), y masa desenfadada o exaltada (anómica, que aprovecha cualquier situación polémica para desatar impulsos agresivos) (Lang cfr. Lüschen y Weis 1976: 233-250). Las personas convertidas en público por unas horas, se transforman en efecto, desde la representación.

Además de la violencia, otro factor aparece de manera explícita como acompañante: el sexo. Ya presente en las revistas de lucha libre como: «Luchas 2000» o «Guerreros», donde en algunas páginas se ofrecen señoritas de compañía, en las Arenas la fortaleza y el valor varonil de los luchadores posee connotaciones eróticas, está en correspondencia o tiene como recompensa el éxito con las mujeres, la admiración y sumisión de éstas a los poderosos cuerpos masculinos, con frecuencia acompañados fuera de la Arena por bellas jóvenes. Sólo las edecanes hacen el pasillo y sus coreografías a los luchadores, las luchadoras, cuando hay, salen en solitario y en algunos casos de la mano de un luchador tutor que la acompaña. Sólo las jóvenes y *sexis* mujeres (nunca hombres) anuncian con pancarta las caídas o asaltos, sonriendo ante los piropos y obscenidades que les lanzan.

Dentro de la lucha los «exóticos»⁷ se han convertido en una categoría más, en paralelo a la de técnicos y rudos, en donde se incluyen los luchadores amanerados con gestos homosexuales, que tienen en ello, cada cual con su singularidad, su señal de identidad «luchística»; con ella son presentados, conocidos, y de sus habilidades afeminadas se sirven como medio de combate (besar a un luchador es desconcertante e incluso lo puede dejar KO, no digamos culearlo). Ante la hilaridad del público que se divierte con los movimientos de cadera y los besos que lanzan los exóticos, tales comportamientos son asumidos por los no exóticos como ofensa repugnante por los gestos que muestran.

En los combates femeninos, algunas luchadoras se sirven de sus abultados pechos como arma, o llama la atención sobre su belleza física contorneando las caderas, moviendo los glúteos, meciendo los cabellos o acariciándose de manera sugerente. A lo que el público masculino responde exaltado con piropos u obscenidades.

Aún con el esfuerzo de las mujeres por tomar parte en la práctica de la lucha libre y la presencia muy destacada del público femenino, el machismo se impone en el sistema reproduciéndose en la Arena lo que ocurre en la calle. «[...] algunas luchadoras son buenas también, le echan ganas, pelean duro, [...] nos alegran la mirada esos cuerpos», decía Santiago, de unos 40 años, regular espectador del Arena México.

Un tercer rasgo característico y aparentemente opuesto a la seriedad que entraña la violencia es el esperpento, el humor, la comicidad llevada a cabo por algunos luchadores y personajes especiales al realizar acciones burlescas o extravagantes, que sirven de contrapunto ante el dramatismo del combate y despiertan hilaridad: luchas de «minis», enanos que combaten entre sí; Perico, luchador enano enfrentado a Thunder que parece un gigante a su lado; Máximo, que ante el fragor de la lucha propina un beso en la mejilla a su rival o una cachetada en el trasero; Pierroth, que tras un salto acrobático termina con unos pasos de *break dance*; Peste Negra que produce desmayos en sus rivales a pedos; Super Porki, que hace rebotar a otros con

⁷ Entre los exóticos históricos de los años setenta y ochenta destacan: May Flower, Pimpinela, Adrián Street, Sergio el Hermoso, el Bello Greco, Casandro, Escarlata, Polvo de Estrellas.

su barriga; luchadores haciéndose los despistados o haciendo muecas, etc. Teatralización del ridículo en la lucha, en sus muchas versiones, que se ha ido manifestando en mayor o menor grado durante generaciones, incorporando así un aliciente más para procurar al público lo esencial del espectáculo: pasar un buen rato.

Otro rasgo relevante es la heroicidad encarnada de numerosas formas por personajes singulares, enmascarados la mayor parte de ellos de manera distintiva como parte de su caracterización. De cada cual se construye una historia que entrelaza con la historia de sus competidores en una trama de desafíos sin fin que alimenta la imaginación. Titán reta a Mephisto por el campeonato nacional semicompleto diciéndole: «De aquí en adelante cuídate porque yo voy a ser tu peor pesadilla» (Arena Coliseo 03/11/2013). Con frases como ésta que los luchadores se lanzan mutuamente durante varias semanas se irá generando expectación hasta que finalmente se pone en juego el campeonato, la máscara o la cabellera.

Y como característica de todo gran héroe es capaz de salir de las situaciones más difíciles en las que se encuentre. No cabe preguntarse cómo se zafó cuando estaba totalmente inmovilizado en el suelo, o cómo se recuperó de la tremenda paliza que tres luchadores (fuera de la norma, claro está) le propinaban en una esquina del ring y en 10 segundos los venció a todos. Lo hizo y nada más, se trata de un héroe del que todo se puede esperar. De algún modo se convierte en una metáfora del «querer y poder» o del «no claudicar jamás» que llama a la esperanza, la vida está llena de sorpresas, la línea divisoria ente la derrota y la victoria es muy tenue, lo cual resulta fascinante (parecía todo perdido y de repente se recupera y gana). De la representación uno puede extrapolar que es posible levantarse airoso ante las caídas más duras, si despierta el héroe que lleva dentro.

El héroe posee habilidades y rasgos de personalidad idealizados, por los que es reconocido, que le permiten llevar a cabo hazañas extraordinarias y beneficiosas (actos heroicos) para salvarse o salvar a las personas del peligro en que se encuentren, sin embargo, en la lucha libre mexicana, no es un concepto opuesto al de villano, en la medida que el que ejerce el papel de villano, generalmente del bando de los rudos, también son reconocidos como héroes por sus seguidores.

El mundo de la lucha hace suya la frase de Bertolt Brecht al decir: «Hay hombres que lucha un día y son buenos. Hay otros que luchan un año y son mejores. Hay quienes luchan muchos años, y son muy buenos. Pero hay los que luchan toda la vida, esos son los imprescindibles» (*Box y Lucha* 3144: 18).

La mexicanidad constituye otro factor destacable. La lucha libre profesional es reconocida internacionalmente en su variante mexicana por sus peculiaridades y sentida como algo propio por el pueblo. Utilizada como reclamo turístico, como una muestra más de autenticidad, los aficionados refuerzan su sentido de pertenencia adscribiéndose a los rudos o a los técnicos, o defendiendo a luchadores de territorios concretos, pero por encima de todo está el reconocimiento como mexicanos. Más allá de «¡Arriba los rudos!» o «¡Arriba Jalisco!» está «¡Arriba México!». La lucha libre les imprime una señal de identidad de la que sentirse orgulloso, aunque entre una población de más de 100 millones de personas haya también muchos detractores por considerarla una farsa, porque fomenta la violencia o por otros motivos; pero sea como sea, no pasa desapercibida, se tiene opinión sobre ella aunque no se vea ni por televisión. Seguramente la clase baja en términos socioeconómicos siga siendo como en el pasado (Möbius 2007: 51; Villarreal 2009: 1) la que acumula más aficionados,

en consonancia con el sector que constituye la mayor parte de la población del país⁸, sin embargo, independientemente del impacto de la televisión y quienes lo contemplan desde sus casas, el público en la Arena México, a la vista de las localidades que ocupan, el vestuario y los comportamientos que muestran, pueden pertenecer en un elevado porcentaje, tal vez situado en torno al 50%⁹, a la clase media, profesionales con trabajo y amas de casa que viven con cierto desahogo económico.

Sea como sea, más allá del grado de representatividad que las clases sociales tengan en la lucha libre mexicana, ese rasgo de su identidad cultural, cargado de valores y creencias, de mitos y símbolos, de usos y costumbres, marca la identidad nacional, la identidad basada en el sentimiento de pertenencia a una colectividad histórico-cultural definida con características diversas. «La lucha libre es algo nuestro [...] nos sentimos orgullosos de este deporte, de tener tantos y tan buenos luchadores [...] hay mucha afición.» Dice Juan Pablo, mexicano de unos 55 años, regular espectador de lucha y practicante de joven.

Aparte de las implicaciones que la lucha libre vivida en la Arena tiene de manera explícita con la violencia, el sexo, el humor, la heroicidad y la mexicanidad, podemos observarla desde diversos puntos de vista para configurar su auténtica dimensión. En primer lugar se trata de una empresa, la inicialmente EMLL convertida luego en CMLL está en la base de todo, y como toda empresa pretende ser económicamente rentable. Adaptada a los nuevos tiempos se proyecta a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) generándose foros de opinión entre los seguidores; y se abre a la televisión como la Triple A, empresa competidora, llegando así a los millones de potenciales espectadores que deseen verlo sin salir de casa. La ganancia de aficionados a través de la gran pantalla tiene, claro está, sus consecuencias en el formato original que se diseña sobre la Arena: incremento de publicidad, relatos novelados sobre los luchadores, reducción de público¹⁰. Sobre esto último nos comentaba el promotor de lucha libre Carlos Máynez: «[...] cierto, la televisión deja en casa a muchos aficionados, pero la afición se mantiene y va a más, [...] lo que se pierde con la falta de público en la Arena se gana con los derechos de retransmisión televisivos [...] sigue siendo una empresa rentable». Pero además de las empresas que mueven la lucha libre y de la que viven varios miles de luchadores con sus familias en todo el país, hay que sumar los numerosos negocios organizados alrededor de la lucha libre, especialmente de venta de objetos (máscaras, muñecos, camisetas, etc.), lugares gestionados por los propios luchadores para el consumo (Tortas gigantes Super Astro, Tienda de Solar, Bar Santa Leyenda, contrato de espectáculos de lucha para cumpleaños en familia), así como el producido por los medios de comunicación, lo que hace pensar que decenas de miles de personas viven en torno a esta actividad. «La lucha da trabajo a mucha gente [...] mi negocio va bien, aquí se reúnen compañeros de profesión, luchadores ya retirados y también en activo y eso atrae a los aficionados que se pasan por aquí para ver a sus ídolos y que

⁸ Según la Secretaría de Economía del Gobierno Federal de México, sobre un censo de 112.337.000 habitantes en 2010, las clases sociales en México se distribuyen de la siguiente forma: clase baja baja: 35%, baja alta: 25% media baja: 20%, media alta: 14%, alta baja: 5%, alta alta: 1% (<http://www.economia.gob.mx>).

⁹ Apreciación personal basada en los indicios que citamos y no en datos estadísticos o de encuestas.

¹⁰ En el libro fotográfico de Lourdes Grobet (2005: 79) «Espectacular de lucha libre», se aprecia en los años ochenta más público en la Arena que ahora. El Toreo de Cuatro Caminos en 1984 aparece prácticamente lleno en la foto donde luchan Irma González y Lola González.

le firmen autógrafos, [...] yo me siento agradecido». Decía Solar I, luchador retirado y propietario de la tienda sobre objetos de lucha que lleva su nombre.

De la dimensión social ya hemos hecho referencia, la Arena constituye un lugar de interacción, liberación, diversión, identificación, con todo lo que trae en consecuencia para la vida cotidiana de los asistentes; un espacio lúdico donde la ficción se vive como real, donde el público se suma al espectáculo formando parte de él. Pero además, crea personajes que al margen de su actuación en el ring salen y actúan en la calle para dar ejemplo de solidaridad, como es el caso del luchador llamado Super Barrio (ya retirado) y sus numerosos imitadores. Super Barrio Gómez, asociado a la idea de «luchador social», fue un personaje que aparece en 1987 y cuya creación se debe a Marcos Rascón Córdova, miembro del movimiento social Asamblea de Barrios y del PRD (Partido de la Revolución Democrática). El personaje consiguió que tras su máscara estuvieran representados muchos mexicanos, al oírse decir en algunas manifestaciones: «todos somos Super Barrio».

Como labor social, es normal que el mundo de la lucha se solidarice con causas humanitarias y apoye a los damnificados de desastres naturales, como el ocurrido en Acapulco por el terremoto y tsunami de 2013, con funciones para recaudar fondos para productos básicos donde los luchadores muestran su altruismo al actuar sin remuneración; o apareciendo en el Teletón (programa benéfico televisivo que promueve obras de caridad) jugando con niños discapacitados, como hacen Shocker, Tarzán Boy, Mr. Niebla o Negro Casas.

No obstante, dentro de la Arena, en ninguna de las funciones presenciadas escuchamos alusiones críticas o favorables a la política nacional, local o a políticos concretos, no se habla del PRI ni del PAN, pareciera que en ese recinto hay que dejar la política a un lado, olvidarse de ella por unas horas para evadirse y distraerse con otros asuntos. Además de hacer acto de presencia fuera del ring como ya hemos mencionado con el protagonismo de los propios luchadores, la política es preciso observarla también desde la lógica de empresa y profesional. El CMLL tiene su estructura de autoridad, gobernado por un presidente, y dicta su política empresarial bajo el principio general de evitar pérdidas y aumentar ganancias, independientemente de la obra social que lleve a cabo, también para reforzar una imagen solidaria.

En lo que atañe a los luchadores profesionales, las relaciones de poder entre ellos, con independencia de lo que escenifiquen ante el público, está en las estrategias empleadas para subir en el escalafón, para ir pasando de los primeros combates a los combates estelares de la cartelera, para pasar de «mini estrella» a «superestrella». Como nos decía Super Astro, para lograrlo hay que entrenar mucho y mejorar la técnica, pero depende también de la antigüedad y la aceptación pública del luchador.

Y relaciones de poder se dan entre empresarios y luchadores en la negociación de contratos y tarifas por actuación. Existe un sindicato de luchadores dentro del mismo CMLL de dudosa independencia y una Asociación Nacional de Luchadores que promueve los valores de la lucha y defiende los intereses de los luchadores, ya estén adscritos a empresas o sean independientes en el ejercicio de la profesión. En palabras de Super Astro: «Si eres luchador independiente la profesión se te hace más difícil pero eres más libre [...] tienes más trabajo si perteneces a la empresa (CMLL), pero hay mucha política ahí [...]».

Si bien las noticias políticas no son habituales en las Arenas, sí se hace alusión a lo religioso. La Virgen de Guadalupe es mencionada a veces en relación a la mexicanidad y a la fe que los del mundo de la lucha sienten por ella, siendo frecuente la

visita de grupos de luchadores a la Basílica, como la llevada a cabo el 13 de junio de 2013 con gran eco mediático, en donde una caravana de luchadores de la Triple A acompañados de sus familiares llegaron hasta los pies de la Virgen Morena para dar gracias por los favores recibidos durante el año y pedir protección para el futuro.

Y no pasan desapercibidas las connotaciones religiosas con carácter social del padre Sergio, sacerdote luchador que debutó en 1974 con el nombre de Fray Tormenta y que construyó La Ciudad de los Niños, un orfanato para niños abandonados y asolados por la miseria y la violencia, con los recursos que le proporcionó la lucha libre (Grobet 2005: 220).

El sentimiento religioso entre los mexicanos se halla bastante extendido y forma parte de la personalidad de los aficionados a la lucha libre, sin embargo, tal circunstancia, ser creyente y aún practicante, sobre todo católico que es la confesión que más abunda, no limita las formas de expresión en las gradas, donde, como ya es sabido, las burlas e insultos son algo corriente, es consentido por todos en ese escenario y forma parte del espectáculo. Cada cual gestiona a su manera su visión del mundo, su espiritualidad y sus aficiones sin que las formas empleadas, por opuestas que parezcan, supongan contradicción alguna: la oración en la Iglesia no está reñida aquí con los gritos en la Arena. «Sí, soy creyente y practicante (católico) [...]», escuchamos de un buen número de personas, asistentes regulares a las Arenas y apasionados por la lucha libre.

Por último, en un país multicultural como México, la enorme diversidad étnica que contiene no está presente de manera significativa en los nombres de los personajes, aunque sí de manera testimonial, así encontramos el de Yaqui Joe, Kiva (luchador yaqui), Lacandón, Indio Cacama, India Sioux o Lady Apache y de manera más difusa el de Sangre Chicana, El Indio o Sangre India; no son frecuentes los asociados a un territorio, como Cuauhtemoc «Diablo» Velazco, aunque los presentadores sí hacen referencia a la procedencia de los luchadores; más abundan estereotipos históricos como Canet (el Príncipe Maya), Guerrero Maya, Sangre Azteca o King Azteca. Pero lo interétnico sobrepasa la escala nacional para situarse en la internacional al aparecer en cartelera luchadores estadounidenses como Rey Misterio, australianos como Thunder, o japoneses como Namajaque, que combaten por un tiempo en México¹¹. Esta presencia multinacional permite observar nuevos estilos de lucha libre profesional en el país, al igual que el estilo mexicano sale fuera de sus fronteras para ser exhibido en EEUU, Australia o Japón. Cada luchador, en función del personaje que represente, más que del país de procedencia, se ganará la admiración o rechazo del público. De entre todos los foráneos, durante el tiempo de trabajo de campo, fueron los japoneses quienes generaron mayor animadversión y, al parecer de algunos aficionados, tiene cierta tradición de que así sea por lo diferentes que son en cuanto al estilo y la actitud con respecto a los mexicanos. Tundher, sin embargo, siendo australiano es aclamado como ídolo de multitudes. Atracciones y rechazos del público hacia luchadores extranjeros que hacen de la Arena un espacio más de interculturalidad, en donde la aceptación o no de los personajes que se encarnan también están condicionados por el origen territorial de sus protagonistas.

Por todo lo dicho hasta aquí y por la amplificación del fenómeno fuera de la Arena a través de las cadenas de televisión, la lucha libre mexicana podemos entenderla como algo más que un mero deporte espectáculo profesionalizado, o un deporte de

¹¹ También de algún que otro país centroamericano o caribeño, como el puertorriqueño Pierroth.

combate escenificado. Al penetrar en todos los sectores de la población, estar muy presente en las clases populares (baja y media) y conectar en mayor o menor grado con todos los niveles de la cultura: económico, social, político, religioso, interétnico; sirviendo no sólo como reflejo sino también como generador de dinámicas socioculturales, y poderoso vehículo identitario, parafraseando a Marcel Mauss (1979) reúne condiciones suficientes para ser considerado un «hecho social total». Un hecho que, más allá de lo deportivo y lo espectacular y de su utilidad como forma de ocio o de negocio, constituye una ventana abierta para el desahogo ciudadano, un motivo de conversación, un recurso para desconectar por momentos de los problemas cotidianos, una fuente para proyectar la imaginación, para activar emociones individuales y compartidas, un hecho, en definitiva, que, como constante en la vida de muchos mexicanos, supone un buen indicador para tomarles el pulso.

5. Referencias

AUGÉ, Marc

1992 *Los «no lugares». Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.

BARTHES, Roland

1999 *El mundo del catch en mitologías*, 12ª edición. Madrid: Siglo XXI.

BLANCHARD, Kendall y Alise CHESCA

1986 *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.

BOURDIEU, Pierre

2012 *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus.

BRECHT, Bertolt

2013 «Poema». *Box y Lucha* 3144: 18

CELIS BANEGAS, Patricia

2017a «Las dinastías en la lucha libre mexicana». *Revista de la Universidad de México*, septiembre, pp. 132-134. <https://www.revistadelauniversidad.mx/articles/33bbe04b-6aef-4515-b4e6-3a5d000a6ab9/las-dinastias-en-la-lucha-libre-mexicana> (con acceso el 20/1/2014).

2017b «Laceraciones y sangre en el espectáculo: reflexiones acerca de la evolución del dolor en la lucha libre mexicana», en *Narrativas corporales de las violencias y estéticas del dolor*, Juan Luis Ramírez e Hilderman Cardona, comp., pp. 161-177. Medellín: Editorial La Cifra/UAM Xochimilco/Universidad de Medellín.

CRESPO, Julio

2014 «Lucha libre mexicana. Máscaras a través del tiempo». *100% México*. http://www.100porciennemexico.es/media/wysiwyg/Lucha_libre.pdf (con acceso el 14/1/2014).

FASCINETTO, Lola Miranda

1992 *Sin máscara ni cabellera*. México: Marc Ediciones.

FOUCAULT, Michel

1967 «Des espaces autres». *Architecture, Mouvement, Continuité* 5: 46-49.

GOFFMAN, Erving

1987 *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.

- GROBET, Lourdes
2005 *Espectacular de lucha libre*. México: Trilce Ediciones.
- GUTTMANN, Allen
1986 *Sports Spectators*. Nueva York: Columbia University Press.
- HEATHER, Levi
2008 *The World of Lucha Libre Secrets, Revelations, and Mexican National Identity*. Londres: Duke University Press.
- INEGI
2010 *Población, hogares y vivienda*. México: Instituto Nacional de Estadística y Geografía
- LÜSCHEN, Günther y Kurt WEIS
1976 *Sociología del deporte*. Valladolid: Miñón.
- MAUSS, Marcel
1979 *Sociología y antropología*. Madrid: Tecnos.
- MÖBIUS, Janina
2007 *Y detrás de la máscara... el pueblo. Lucha libre. Un espectáculo popular mexicano entre la tradición y la modernidad*. México: Instituto de Investigaciones Estéticas, Universidad Nacional Autónoma de México.
- MONSIVÁIS, Carlos
1995 «La hora de la máscara protagónica. 'El Santo' contra los escépticos en materia de mitos», en *Los rituales del caos*, Carlos Monsiváis, ed., pp. 125-133. México: Ediciones Era.
- VÁZQUEZ, Sergio
2012 *Proceso de significación de la máscara en el ritual de lucha libre mexicana*. Tesis de Licenciatura. Departamento de Comunicación Social, Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco.
- VILLAREAL, Héctor
2009 «Simulacro, catarsis y espectáculo mediático en la lucha libre». *Razón y Palabra* 69: 1-11.
- YÁÑEZ, Adolfo
2010 «Zorro dispuesto a acabar con Manson». *Luchas 2000*, febrero de 2010.