



Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Facultad de Ciencias de la Comunicación

**La lucha libre mexicana como patrimonio cultural intangible en la Ciudad
de Puebla**

Tesis

para obtener el título de: Licenciada en Comunicación

Presenta:

Valeria Delgado Arroyo

Director de tesis: Guillermo Carrera García

Puebla, Puebla. Primavera 2024

Hay una teoría que afirma que si alguien descubriera qué es exactamente el universo y el porqué de su existencia, este desaparecería al instante y sería reemplazado por algo aún más bizarro e inexplicable. Hay otra teoría que afirma que esto ya ha ocurrido.

Douglas Adams

Agradecimientos

A mi familia

A los que siempre están (por orden de aparición): Vania, Ale, Sharon, Chay, Ale

A Yuli por acompañarme a las luchas

Al Doctor Carrera por su genuino apoyo y aguante

Índice

1. Introducción

Capítulo uno | Parafernalias

- 1.1. El comienzo
- 1.2. Imaginario mexicano
- 1.3. El cine de luchadores
- 1.4. El pancracio a través de los medios masivos

Capítulo dos | Sin límite de tiempo

2. Comida
3. Máscara y nombre
4. Valores Sociales
5. Técnico vs Rudo
6. Porra

Capítulo tres | Patrimonio cultural

1. La vanidad de la memoria
2. Héroe de la memoria
3. Consideraciones finales
4. Bibliografía

Introducción

No han existido deportistas más heroicos que los luchadores, quizá porque sólo a ellos les resulta obligatorio dignificar el significado de sus nombres de batalla. El gladiador necesita ser y transformarse, hacer visibles los signos de su carácter, que puede o no corresponder a su verdadera personalidad y es muchas veces el resultado de una selectiva identidad. No sólo el bien y el mal, inspiran el diseño del personaje, también la historia del mundo ha influido en la apariencia de los enmascarados.

México creó a sus propios héroes que hablan e interactúan con la gente, la sociedad mexicana creó hilos narrativos en torno al antagonismo entre rudos y técnicos y, de acuerdo con Celis (2020), fungieron como un espacio de catarsis y diversión que enriqueció la cultura popular mexicana. Esta práctica comenzó en 1863 y sigue manteniendo a nivel simbólico su estructura, aquella que sostienen un grupo de luchadores que interpretan roles míticos, y cotidianos junto con sus espectadores que transforman esos discursos, los apropian y modifican en un diálogo asiduo.

La lucha libre se distingue por ser narrativa en cuanto a otros países, que también contienen cierto drama como la de Estados Unidos, este deporte en México narra de distinta manera porque no se creó para satisfacer las necesidades televisivas, más bien fungió en su momento como un deporte que entretuviera a las personas trabajadoras, sin embargo, lo que resultó fue más allá de eso. A través de los años los luchadores y las personas que rodean este deporte comenzaron a adicionar comportamientos, ideologías y narratividad a través de su ingenio. Involuntariamente, comenzaron a surgir héroes nacionales que dieron pauta a la nueva época del cine que salvaría la industria cinematográfica después del *Cine de Oro*; el *Cine de Luchadores* surgió a través de luchadores que comenzaron a tener fuerza sobrehumana (dada por la sociedad), esto provocó que aquellos atletas pelearan más allá del cuadrilátero y a través de la ficción, se dieran los productos culturales que hoy en día funcionan como referencias, y como agentes para postergar la memoria colectiva.

Esta investigación tiene el propósito de proponer la lucha libre mexicana como patrimonio cultural intangible en la Ciudad de Puebla, por ello, la contextualización de este deporte en el país y cómo es visto desde otros contextos, es fundamental para comprender cómo ha trascendido en las generaciones sociales y su esencia sigue presente en la cotidianidad de las personas, porque involuntariamente, aún poseen este sentimiento de pertenencia hacia la identidad social, representada por este deporte.

Primer capítulo

Parafernalias

Este proyecto tiene la finalidad de contextualizar los elementos visuales, auditivos, y narrativos que acontecen en la lucha libre mexicana.

Este deporte ha sido importante en México y en el mundo, teniendo un contraste con la lucha libre en otros países. Por esto, se pretende hacer una investigación sobre este deporte desde un enfoque lingüístico-semiótico, para así comprender cómo los elementos mexicanos le dan valor y son parte de la cultura mexicana.

La lucha libre mexicana se distingue por los elementos visuales, sonoros y narrativos que acontecen alrededor del recinto durante una pelea. A lo largo de las décadas, los ídolos, mitos y leyendas que se han creado tras el imaginario colectivo de los mexicanos, siguen presentes. Así mismo, la personalidad del mexicano es un elemento clave para la apropiación de este deporte en México, la narrativa que los personajes emiten, son acciones y pensamientos cotidianos que el mexicano ejerce o escucha; pues las expresiones y el lenguaje físico de los luchadores y los aficionados, contribuyen a comprender la mexicanidad.

La lucha libre mexicana es un referente que ha permitido producir objetos de estudios en el cine, en el arte, en los libros, en los cómics, etcétera. Es por ello que se debe considerar como patrimonio cultural intangible, pues la importancia de los elementos que le dieron vida y apropiación a este deporte a través de las décadas, ha contribuido a la cultura mexicana. Al llegar a México, este deporte se vio modificado por elementos mexicanos que le dieron un nuevo sentido y significado, comenzó a narrar historias, y los mitos y leyendas llegaron. Esto se dio, en gran medida, a la máscara que los luchadores fueron adoptando con la intención de proteger su identidad, y poco a poco, fue tanto el valor de este objeto, que comenzó a apostarse; y así, la identidad y la incertidumbre cada vez se hicieron más presentes. Los ídolos y mitos se crearon a través de las identidades que adquirirían los luchadores con sus máscaras y sobrenombres que se adjudicaban. Es por ello que la lucha libre mexicana ha sido relevante en la sociedad como cultura, ya que a lo largo de las décadas, ha construido carácter e identidad por los personajes y la parafernalia que surge de este deporte-espectáculo.

Partiendo de los elementos que acontecen en un ring y que el mexicano ha creado (como la jerga), recordemos que se entiende como patrimonio cultural a toda aquella acción que perdura a través de generaciones. A pesar de los años y las nuevas tendencias con su

continuo cambio, *El santo*, no se ha olvidado, gente del extranjero y nuevas generaciones saben quién es, también se sabe la importancia de la máscara para un luchador, y a pesar de que este deporte no es propio de México, cuando se habla de lucha libre, se piensa en la lucha libre mexicana, pues involuntariamente, se piensa en todo el folclore que acontece en el país. Este deporte ha sido el argumento para que personas, familias, y vendedores concuerden con una misma actividad; todos los lunes en la Arena Puebla desde 1953, personas han perdurado este deporte-espectáculo como una actividad tradicional en la capital.

Prueba de ello son los puestos de cemitas y las porras que han estado en la arena *El templo del dolor* de generación en generación, manteniendo las mismas pasiones, intereses, sueños y sobre todo, dándole valor a algo intangible. Esto último, se convertirá en recuerdo para algunas generaciones, y una tradición para futuras. Como consecuencia, cuando hablamos de este deporte en México, nos referimos a esta serie de actividades y costumbres en el que las personas se disponen a ir, a llevar a sus hijos, y a seguir toda la parafernalia que pasa durante la pelea. Más allá de un deporte, es identidad y cultura que la sociedad mexicana ha hecho perdurar, es por ello la importancia de hablar sobre los objetos y comportamientos alrededor del recinto de una pelea, ya que a través de las leyendas enmascaradas, los símbolos del bien y del mal, del dolor y la alegría, la lucha libre puede considerarse patrimonio cultural intangible.

La lucha libre mexicana ha estado presente (involuntariamente) en la vida de todos nosotros; en la mayoría de los casos, sin necesidad de saber las reglas para comprender el acto, como lo es en el teatro, en el fútbol, o en el box, por mencionar algunos, este deporte es más simple, en el sentido de que no se necesita gran ciencia para comprender lo necesario, porque lo que aquí menos importa es quién gane, porque ni siquiera se piensa en lo que se ganará; en otros deportes como en el fútbol se ganan trofeos, medallas, entre otras cosas. En la lucha libre lo más valioso que se puede ganar es el valor del luchador ante el público, eso es el triunfo para un deportista que elige ser luchador. La lucha libre mexicana tiene paradigmas que en su conjunto, conforman un sintagma, y todo en su conjunto se muta, se transforma y narra algo, y es preciso que en esta investigación se sostendrá esta hipótesis. A través de todos los paradigmas que los mexicanos han incorporado a la lucha libre, se ha creado un carácter e identidad en este deporte, si bien entre los países que más sobresale la lucha libre están Estados Unidos, Japón y México. Sin embargo, el elemento al que se alude para referirse a este deporte, suele principalmente, ser la máscara, cuyo origen se remonta en México.

Cuando este deporte llegó a la capital mexicana como un espectáculo mediático, principalmente acudían personas de bajos recursos, ahí liberaban el estrés y la angustia causada por sus condiciones económicas y problemas relativos; sin embargo, con el tiempo este deporte ganó la atención de personas de todas las condiciones sociales y económicas. Actualmente la lucha libre mexicana ha cambiado su afición y los estereotipos que surgían de este deporte; personas sin distinción alguna acuden a las arenas a disfrutar de este deporte-espectáculo con la intención de comprender por qué genera tanto ruido. Es entonces cuando acuden a un recinto que comprenden la peculiaridad de este deporte en México, a través de la interacción social y la convivencia cultural. A diferencia de otros deportes donde los deportistas y la victoria son los protagonistas, el pancracio mexicano va más allá de eso, lo primordial en este deporte es el goce y la parafernalia.

La lucha libre se define como un deporte de combate de cuerpo a cuerpo, donde dos adversarios se enfrentan desarmados, intentando derribar al contrario (Gran Larousse Universal, s.f., definición 1). Este deporte se practica en diferentes países con distintas técnicas y elementos que lo hacen universal. Sin embargo, la lucha libre de exhibición es hoy el estilo más popular de lucha libre profesional, debido a que su principal objetivo es el entretenimiento, ya que tanto la acción como la puesta en escena de los combates, se llevan a cabo con un sentido dramático o humorístico. El encuentro se da sobre un espacio delimitado en forma de cuadrilátero o ring (como el del box). Es un deporte de contacto, en el cual son válidas las patadas, golpes con manos y cabeza, aunque lo característico de los deportistas que lo practican son sus movimientos aéreos, donde utilizan las cuerdas del cuadrilátero para apoyarse y moverse. Se gana al colocar la espalda del oponente sobre la lona *durante tres segundos*¹ o cuando se rinde, según determine el referee.

El comienzo

El origen de la lucha libre comenzó con exhibiciones de lucha grecorromana, olímpica e inclusive el Jiu Jitsu. Las primeras funciones de lucha libre en México sucedieron a mediados del siglo XIX durante la época de la intervención francesa, las cuales funcionaron como exhibiciones extranjeras, es en 1863, cuando Enrique Ugar Tachea es el primer

¹ Usualmente el referee hace un conteo de 3 segundos en donde el luchador debe mantener la espalda del contrincante sobre el cuadrilátero, sin embargo, los tres segundos no suelen durar eso, a veces es más o menos el tiempo, esto con el objetivo de dar trama al espectáculo.

luchador mexicano y crea las bases de lo que sería la lucha libre mexicana. Es en 1922 cuando Salvador Lutteroth González² crea la Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL), y es el 21 de septiembre de 1933 que se inaugura la *Arena México*; oficializando este deporte.

El 21 de septiembre de 1933, se instaura la lucha libre formal en México, siendo ese día, la primera función oficial donde luchadores importantes y figuras políticas presenciaron ese momento (Canal22, 2018). La primera arena se creó en la Ciudad de México, donde luchadores extranjeros y posteriormente luchadores nacionales, comenzaron a luchar. Tras el incremento de las funciones, y siendo un trabajo y sustento para muchos, Lutteroth comenzó a invertir en nuevas arenas alrededor del país, como Acapulco, Puebla, Guadalajara, Monterrey y Ciudad Obregón.

La gran popularidad de los santos enmascarados se debió a que trascendieron más allá de las arenas y los luchadores llegaron a la literatura, a la música, al cine, y a la televisión. Así como la mexicanidad, también existen otros elementos que han sido propios de este deporte en México, el uso de las máscaras, llevó a otro nivel a la lucha libre en el país, cuando Antonio H. Martínez³, comenzó a confeccionarlas en su negocio Deportes Martínez; *el Charro Aguayo*⁴ fue a su establecimiento acompañado de *Cyclon Mackey*⁵, quien le pidió una capucha que le cubriera la cara, en esa época aún no existían los luchadores enmascarados. *Antonio H.* comenzó a trabajar en la capucha; pero *Cyclon Mackey* inconforme con el pedido y una gira de trabajo, recorrió distintas partes del mundo buscando quién le hiciera una capucha parecida, pero tras su malogro, seis meses después regresó a Deportes Martínez y pidió 6 máscaras más; pues con el tiempo, el material de la máscara se fue amoldando a su cabeza. De acuerdo con (Castellanos, 2011), las primeras máscaras estaban hechas de cuero de cerdo y a pesar de lo incómodas que eran, se generaba misticismo y fantasía alrededor de estos personajes.

² Nació el 21 de marzo de 1897 en el municipio de Colotlán, Jalisco. Desde muy pequeño emigró a la Ciudad de México en busca de un mejor porvenir, posteriormente se enlistó en el Ejército Mexicano y tiempo después, tras un viaje a Texas, instaura el pancracio en México.

³ Era originario de León, Guanajuato, y sabía el negocio de la zona: tratar el cuero para hacer calzados. Fue así como decidió probar fortuna en la capital del país. Tras laborar en una empresa textil, estableció un taller de calzado donde hacía zapatos deportivos, particularmente para boxeadores.

⁴ Pedro Aguayo Damián, fue un famoso luchador mexicano de los años 70s a 90s. Fue el primer luchador en coronarse Campeón Mundial de Peso Ligero de la WWF.

⁵ Fue el primer luchador enmascarado en México.

Así, luchadores internacionales y nacionales comenzaron a utilizar máscaras, *Hombre rojo*⁶ fue de los primeros luchadores mexicanos en utilizarla, se creía tan bueno que retaba a cualquiera para que lo intentaran vencer, y en caso de que lo hicieran, él prometía quitarse la máscara. En 1934 se presentó el primer luchador enmascarado en México. Este, no quería que se conociera su identidad y por eso luchó de esa manera. Fue tanta la expectación que generó este personaje que Salvador Lutteroth comenzó a incluir la misma estrategia en próximos combates. De acuerdo con Gutiérrez (2017):

El hecho de quitarse la máscara después de toda la expectación generada alrededor de la identidad de la persona y sumado a que el público fungía como testigo en el momento que se daba, resultaba una gran humillación para el perdedor que en la mayoría de las ocasiones terminaba con su carrera.

De acuerdo con distintos medios, la lucha de apuesta tuvo su punto cumbre en la lucha de *máscara contra máscara*⁷ cuando *El Santo*⁸ se enfrentó a *Black Shadow*⁹, en donde el *El Enmascarado de Plata* defendió su tapa hasta el final. Tener a los máximos emblemas de la lucha libre de ese momento apostando las máscaras, llevó a muchos expertos a considerarla “la lucha del siglo”. (CMLL, s.f.). Abriendo paso a nuevas apuestas como el *Máscara contra cabellera*¹⁰, esta es la lucha más importante de cualquier luchador, se juega la carrera y respeto del luchador, sabiendo que perdiendo la pelea, se pierde la identidad.

En la lucha libre mexicana existen distintos tipos de pelea, uno vs. uno (*mano a mano* o *máscara contra cabellera*); de dos vs. dos (*relevos sencillos*), y de tres vs. tres (relevos australianos). Los encuentros casi siempre se dividen en tres etapas o “*caídas*”, que se definen como períodos del combate, el cual es sin límite de tiempo y termina cuando se logra la rendición del oponente por cualquiera de las formas permitidas en este deporte.

⁶ Mejor conocido como *El Santo*.

⁷ En estas luchas, el perdedor se despoja de su incógnita, se hace público su nombre, los años de profesional y desde ese momento no puede volver a luchar más con esa máscara.

⁸ Rodolfo Guzmán Huerta nació el 23 de septiembre de 1917, en Tulancingo, Hidalgo. Inició su carrera de luchador en 1934, en el barrio bravo de Tepito, usando nombres como *Hombre Rojo*, *Enmascarado*, *Murciélagos II* y *Demonio Negro*.

⁹ Alejandro Cruz Ortiz mejor conocido por el nombre *Black Shadow*, fue un luchador profesional mexicano.

¹⁰ La máscara contra cabellera es de las peleas más importantes para un luchador, aquí, los contrincantes se pelean el respeto del público apostando su identidad, en este sentido, cada luchador apuesta su máscara (desenmascarándose si pierde) o cabellera (cortandosela si pierde).

Imaginario mexicano

La gran popularidad de los santos enmascarados se debió a que trascendieron más allá de las arenas y los luchadores llegaron a la literatura, a la música, al cine, y a la televisión. La inclusión de la lucha libre comenzó en series como *Pies Planos* o *A Batacazo Limpio*¹¹ de Cervantes Bassoco y Rafael Araiza dentro de publicaciones como *Chamaco* o *Paquín*; sin embargo, fue en 1952 que el dibujante y editor José Guadalupe Cruz¹², convirtió a *El Santo* en un personaje fantástico de la literatura popular mexicana y uno de los más queridos, junto al legendario *Kalimán*¹³ dando paso a la siguiente fase de este deporte. Las historietas que protagonizaba *El Santo* invadieron los puestos de revistas de todo el país, vendiendo miles de ejemplares cada semana (Áviña, 1999). Aunque en un principio el origen de *El Santo* (en la historieta) guardaba semejanza con el de *Batman*, fue adquiriendo un sentido propio, manejándose en historias mexicanas que exaltaba el espíritu guadalupano que el héroe profesaba, lo cuál aumentaba el fervor de la gente hacia el héroe enmascarado, que a diferencia de los héroes norteamericanos, *El Santo* tenía la peculiaridad de ser un personaje de carne y hueso.

En 1943 José Cruz y Ramón Valdiosera¹⁴ crean el fotomontaje en México, ante la necesidad de entregar con mayor antelación una historieta, acude a las fotografías. Fue hasta 30 años después, que José Cruz y *El Santo* enfrentaron un pleito legal, que el ilustrador siguió publicando la revista aunque ya sin la participación de *El Santo* auténtico, poniendo en su lugar al fisicoculturista Héctor Pliego; que no teniendo el mismo éxito, terminaría cancelando sus publicaciones.

En 1975 al estilo *Kaliman* y con radio serie, apareció *El Cuervo Azul: protector de los humildes y azote de los maleantes* de Carlos Cachón Jr, de manera ingeniosa presentó las andanzas de *Don Polo*, un hombre tímido que entrenaba lucha libre, este título se ofreció en los medios de comunicación y entretenimiento más importantes de la época: la radio y la historieta. Así mismo, a mediados de la década de los ochenta, nació *Sensacional de Luchas*, contó las aventuras de personajes creados para la historieta, pero poco a poco fue presentando historias estelarizadas por *Atlantis*, *Octagón*, *El Perro Aguayo*, *Rayo de Jalisco*, *Vampiro Canadiense*, *Cien Caras*, *Tinieblas*, *El Santo* y *Blue Demon*.

¹¹Dichos números se pueden encontrar digitalmente en: <https://goo.su/rqkMEk2>.

¹² Historietista, editor, actor y guionista cinematográfico mexicano. Nacido en 1917 en Teocaltiche, Jalisco.

¹³ *Kalimán* fue un programa de radio y luego también una historieta de origen mexicano, que narra las aventuras del superhéroe *Kalimán*.

¹⁴ Iniciador del fotomontaje narrativo para publicaciones "de monitos", donde se mezcla nota roja, foto etnográfica y publicidad con dibujo.

El cine de luchadores

Así mismo, el *Cine de luchadores* comenzó en 1952 con las primeras películas con referencia a la lucha libre *La bestia magnífica* (Chano Urueta, 1953) (Schmelz, 2006). El cine de luchadores nace al final de la *época de oro*¹⁵ del cine nacional, las características de este fueron el humor, monstruos, extraterrestres, el héroe y mujeres desnudas. Tiene su momento emergente en la década de los años cincuenta, con los dos primeros films de luchadores realizados en 1952; una segunda etapa a partir de 1958, con el debut cinematográfico de *El Santo*; y se extiende en cantidad de films durante la década de los años sesenta, llegando a su fin en la década de los años ochenta. Las películas mexicanas de luchadores representan cerca del 30% de toda la cinematografía del periodo comprendido de 1945 y 1981 (Schmelz, 2006). El cine mexicano de luchadores es una de nuestras principales exportaciones culturales y ha sido objeto de estudio en Francia y Estados Unidos (Fernández, 2006). Como el mayor exponente de cine de luchadores, ha dado a conocer esta obra de la cultura mexicana por todo el mundo durante generaciones (González Sosa, 2008), un género que hasta ahora no ha tenido equivalente en la cinematografía mundial (Maza, 2007).

En el cine de luchadores se rescataron los mitos de “*La momia azteca*”, “*Las momias de Guanajuato*” y “*La llorona*”, con sus correspondientes maldiciones, así como monstruos universales, estas leyendas y personajes sobrenaturales rondan, entonces, entre lo maravilloso (lo mítico) y lo fantástico, también están compuestas de elementos propios de la ciencia-ficción (por su mención frecuente de los adelantos tecnológicos e invenciones científicas) y del terror. Si bien una gran cantidad de cintas de luchadores cuentan con parafernalia como laboratorios llenos de focos, relojes-transmisores, video-teléfonos, difícilmente pueden considerarse ciencia ficción, porque los luchadores oscilan entre la ciencia, la magia y el erotismo, y no es hasta 1966 cuando los principales enmascarados de este deporte se enfrentan a invasiones extraterrestres¹⁶.

Las películas de *El santo* forman parte de la memoria colectiva y se mantienen vigentes gracias a sus repetidas transmisiones por televisión; el DVD y el video también han contribuido a perpetuar su imagen entre el público del nuevo milenio.

¹⁵ Entre 1936 y 1956 la industria cinematográfica en México alcanzó uno de sus mejores momentos, considerado como la *Época de Oro* del cine mexicano.

¹⁶ Revisar anexo 1.

El pancraccio a través de los medios de masivos

La popularidad de la lucha libre traspasó la cinematografía, en 1950 comenzó a transmitirse por la televisión en la *Arena Coliseo*. De acuerdo con Flores (2017), el 1 de septiembre de 1950 nace el XHTV-Canal 4, el primer canal de televisión de América Latina. Favorablemente se buscó transmitir las actividades más populares entre la población mexicana, como las corridas de toros, el box y la lucha libre. Esta popularidad llevó a la EMLL empresa más importante de la lucha libre del momento, a expandirse a distintas ciudades y no sólo a concentrarse en la capital (CMLL, s.f.). Es en este período donde surgen los símbolos y lenguajes que definirán los imaginarios visuales de la lucha libre durante el resto del siglo: personajes, estética, espacios y producciones audiovisuales.

A lo largo de los años la lucha libre mexicana ha incrementado su popularidad entre la sociedad, y no es precisamente que exista mayor propaganda para las funciones; mejor parece que el extranjero y cualquier persona ajena a este deporte-espectáculo, se sienta atraído por los elementos que acontecen en la arena de lucha libre dado que representan la mexicanidad, la cultura y tradición que denotan un pasado. En este sentido, a manera de Flores (2017):

En este deporte se encuentran elementos particulares de la identidad mexicana: la espiritualidad, el erotismo, la comedia y la tragedia, y es, lo que la convierte en una compleja construcción simbólica que representa distintas pulsiones de lo mexicano y las recrea a su manera.

El vestuario, la escenografía, los colores, las máscaras, las edecanes, el público, los chiflidos, abucheos, gritos, música (como *Los Straitjackets*, *Lost Acapulco* y *Sr. Bikini*, la canción de *Los luchadores*), comida, y los elementos audiovisuales son en conjunto, una parafernalia que le da significado a dicho deporte. La serie de elementos que acontecen en una arena, son precisamente, acciones que cotidianamente la sociedad mexicana hace, piensa y dice. La misma representación que se utiliza en los elementos, y también que utilizan los luchadores es en sí la imagen que quieren dar de sí mismos, y es, una representación del comportamiento y costumbre de la sociedad mexicana.

A pesar de que este deporte no es propiamente originario de México, se mantiene la postura de que cuando se habla de él, se piensa inmediatamente en máscaras, *El Santo*, y colores. Pero ¿Por qué existe esta distinción? A la lucha libre mexicana se le han añadido

elementos representativos de nuestras costumbres y tradiciones. Este deporte en México ha adquirido un estilo propio, siendo el reflejo del estado de ánimo, carácter y personalidad de la sociedad mexicana (Alcazar, 1952). Estos elementos le dan vida a este deporte en México, y de ahí comprende su importancia; a lo largo de los años las personas han recordado y preservado este deporte, como algo propio, el *El Santo*, *Blue Demon*, *El Cavernario Galindo*¹⁷, *Místico*¹⁸, siguen siendo parte de la vida cotidiana, no se comprende en profundidad cierto acto o idea, sólo se trata de divertirse socialmente, preservando por generaciones esta actividad, y manteniendo el folclore de este deporte, existiendo y perpetuando un patrimonio cultural intangible.

Tal es el caso de la *Arena Puebla*, esta es una de las principales opciones de entretenimiento en la capital poblana, fue inaugurada el 18 de julio de 1953. Salvador Lutteroth encomendó la apertura de diferentes recintos luchísticos a lo largo del país, siendo Puebla una de las primeras sedes elegidas. El recinto tiene capacidad para 2,000 asistentes y a lo largo de los años ha modificado su aspecto. Así mismo, ha resistido contratiempos, como las diversificaciones de la industria del entretenimiento, y la devaluación de 1994, donde de acuerdo con Ponce (2022), la crisis económica obligó a la Arena a cerrar sus tres fechas semanales (sábado, domingo y lunes) para dar paso exclusivo a los “*lunes de luchas*”. En este recinto acontecen luchas de relevos, relevos australianos, amazonas y micro estrellas. Luchadores nacionales e internacionales llegan al *Templo del dolor*¹⁹ atrayendo nuevos aficionados y experiencias; ya que la capital poblana cuenta con una de las cuatro arenas de la CMLL en el país, la asistencia de luchadores visitantes es positiva para el turismo y la afluencia de personas para preservar este lugar, y todo lo que implica este deporte, reforzando el vínculo social y la identidad común expresada a través de la tradición.

Tras la pandemia por COVID-19, la *Arena Puebla* cerró sus puertas suspendiendo sus funciones. Esto llevó a que muchos vendedores e incluso luchadores buscaran alternativas de empleos. A partir de la reanudación de la arena, las funciones se siguen realizando los lunes de cada semana, y cada vez más, el público comienza a ser nuevo. A través del tiempo los aficionados convencionales que buscan una lucha más técnica han ido descendiendo, sin embargo, se presenta el nuevo aficionado que busca disfrutar del momento, sin importarle el bando, lo que él quiere es ser parte del espectáculo y no verlo. Lo anterior, alude a nuevas

¹⁷ Fue un luchador profesional y actor mexicano, se le considera como uno de los luchadores más rudos y temibles en la historia de la lucha libre mexicana.

¹⁸ Uno de los máximos referentes de la lucha libre en México en la época contemporánea.

¹⁹ Nombre de la arena de Puebla.

manifestaciones y oportunidades para comprender con mayor cercanía por qué este deporte se siente, y es, una parafernalia.

Así como menciona Flores (2017), la lucha libre mexicana ha sido objeto de estudio en distintas ramas de las ciencias sociales, las maneras de dividir y valorizar el mundo cotidiano, impregnan tanto el trasfondo como la puesta en escena de las relaciones sociales. En este proyecto se pretende sostener el valor que este deporte ha dejado a través de los años y cómo esto ha generado cultura, memoria y patrimonio cultural. Partiendo de lo general a lo particular, para abordar con el objetivo planteado de esta investigación se emplearán teorías que de manera general ayuden a contextualizar la semiótica y narración de los elementos de los que se habla en la investigación, su valor, y por último, entender el proceso de valoración a este deporte a través de los años. Todo esto complementado con *Las ruinas de la memoria* de Ignacio Gonzalez, quien habla acerca de los comportamientos sociales y su valoración hacia elementos y fechas, desarrollando la historia y memoria histórica.

El planteamiento teórico se desarrolla de la siguiente manera:

Elementos semióticos de la lucha libre mexicana - Jairo Javier García Sánchez, Hugo Francisco Bauzá

Narración y valor - Roland Barthes, Marta Cecilia Betancur García

Patrimonio cultural - Ignacio González-Varas Ibáñez, Marvin Harris

Estos tres elementos son la línea principal para poder sostener este deporte como patrimonio cultural intangible; en el apartado de los elementos semióticos se planteará cómo estos elementos fueron tomando valor y poco después, de manera irreflexiva comenzaron a narrar relatos, es aquí dónde la narración, la semiótica y el valor comienzan a tomar significado en la sociedad, transmitiéndola más allá del recinto y perdurando este deporte en el curso de los años a través de distintos formatos audiovisuales y narrativos. Esto último, será el parteaguas para sostener la transmisión intergeneracional, abordando como resultado, el patrimonio cultural intangible.

SEGUNDO CAPÍTULO

Sin límite de tiempo

El vestuario, la escenografía, los colores, las llaves-contrallaves, las edecanes, el público, los chiflidos, abucheos, gritos, música, comida, y los elementos visuales tales como la gráfica mexicana son en conjunto, una parafernalia que le da significado a dicho deporte. Es por ello que a través de entrevistas, trabajo de campo, y experiencia propia, se ejemplifican con diversos métodos, los elementos más representativos de este deporte en México.

Comida

El Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL) cuenta con 4 arenas oficiales en donde luchadores nacionales e internacionales combaten por el deseo de alcanzar el recuerdo permanente en los espectadores. Dichas arenas se encuentran en la Ciudad de México, Guadalajara y Puebla, siendo estas dos últimas, pautas para comprender los elementos folclóricos de México; se visitó la *Arena Coliseo de Occidente*, para partir de las distintas costumbres que los estados de la república ofrecen; es así como Jalisco y Puebla son en esta investigación, parteaguas para comprender varios elementos: la personalidad de las personas, sus valores, la comida, el pensamiento, y el valor que se le tiene a los luchadores.

De acuerdo con Aubaile (1998): La cocina mexicana es una manifestación cultural viva, representativa de la humanidad por su antigüedad, la originalidad de sus platillos, técnicas y procedimientos. El arte culinario mexicano es muy elaborado y está cargado de símbolos. Jalisco es uno de los estados que ha dado a la cultura mexicana muchos platillos que disfrutar, en el caso de la gastronomía, se puede degustar de esos sabores tan reconocidos por sus olores, como lo es la birria, pozole rojo, carne de cerdo, cabrito, barbacoa y los mariscos.

En la *Arena de Occidente*, la mayoría de estos platillos se ofrecen una vez terminado el encuentro. Así como en Puebla, se ofrecen las famosas cemitas, los platillos tradicionales por costumbre toman el dominio en los espectadores, habitualmente, sin ninguna otra razón en especial más que la costumbre, los espectadores acuden a saciar su hambre. Pero, ¿la comida es parte de toda esta parafernalia que involucra la lucha libre? Definitivamente la comida así como otros disfrutes, son parte de este espectáculo-deporte, pero precisar que la

comida que se ofrece es la tradicional-representativa de ese estado es la pauta para comprender por qué entonces estos elementos son parte de esta cultura llamada lucha libre mexicana.

El público de la *Arena de Occidente* es muy receptivo con los luchadores foráneos, al igual que en Puebla, saben su papel como espectadores, hay bandos, dichos peyorativos, risas, pero sobre todo, cada uno de los presentes mantienen su papel dentro de la arena, el misticismo sigue presente en el encubrimiento de la identidad del luchador, y los espectadores respetan eso, incluso, cuando el enmascarado se ve amenazado, los espectadores comienzan con un sentido de incertidumbre que expresan a través de insultos, chiflidos, y expresiones físicas como reflejo de su impotencia. Saliendo de la arena, los amigos del enmascarado aguardan por él, lo esperan por la puerta trasera, y al presentarse le dicen, ¿Ya estuvo peludo? a lo que él responde, “Cámara ya vámonos”, aún sabiendo la identidad del enmascarado, e incluso afuera siendo este como cualquier otro, no se pierde el respeto a su profesión, es un pacto que inconscientemente ambos aceptan, no se habla de la identidad, ni una sola palabra de por qué se tomó esta decisión.

En Puebla, al salir de la arena las personas tienen la costumbre de ir a comer una *cemita luchera*²⁰, la *cemita*²¹ es parte de la gastronomía popular en Puebla, destacando entre los platillos principales como parte de la cultura e identidad de Puebla; por ello, también es importante en el factor económico y cotidiano de los poblanos. La *cemita*, es buscada en los mercados, restaurantes, y puestos; en este sentido Aubaile (1998) menciona que:

(...) El interés por los productos típicos de un territorio se inscribe en una búsqueda de identidad cultural y geográfica respondiendo a una necesidad de valoración económica.

²⁰ Este antojito es ofrecido desde 1884 en el mercado de La Victoria. Cada ingrediente resalta la peculiaridad de la identidad poblana, la producción por temporadas, y la demanda de cada uno de ellos hace que la cocina cumpla con características que la hacen única.

²¹La Sra. Mayra Muñoz recuerda que el mercado La Victoria, era precursor de la *cemita*; el mercado La Victoria era como una central de abastos, encontrabas desde animales vivos: gallinas, pollos, cocinas económicas. (...) Era un mercado muy completo, ningún mercado se le ha igualado. El pan lo inventaron unos árabes y la *cemita* no se llamaba así, su nombre era *Acemite*, recién que comenzó el mercado. (Nolasco, 2017).



Foto 1: Cemita luchera, tradicionalmente está compuesta por milanesa,quesillo, papas, rajas, aguacate, cebolla y salchichas.

Es por ello que la comida que se oferta durante el enfrentamiento es parte de la cultura y folclore de México, representa las preferencias, gustos, y es identidad de la historia de las familias. En la arena de occidente, se ofrecen tacos de birria, sin embargo, no presiden tantos lugares para consumir alimentos, más bien aquí, la gente no sale a buscar comida, allá se acostumbra a quedarse adentro de la arena una vez terminados los encuentros para seguir aludiendo a los luchadores. Aquí es donde comienzan ciertas distinciones entre ambos públicos, el público jalisciense tiene la tradición de aventar monedas al ring, con la genuina intención de agradecer a los enmascarados por su talento y su lucha. Monedas de distintos montos e incluso billetes son arrojados para contribuir a la carrera del luchador, quien con valoración las recoge y agradece a todos en la arena.

También existe una rivalidad falsa en la Arena de Occidente, en los *Martes de Glamour* las porras han creado un ambiente único; la gente de abajo en primeras filas (son las que pagan más) son aquellas que pertenecen a la clase media-alta, expresan con afán a los de las gradas (clase media, media-baja): “¡Se les va el camión!” “¡Se les va el camión!”, a lo que los de las gradas responden la ya tradicional: ¡Su mamá nos trajo!. Estas diferencias al final del encuentro, hacen que cada arena tenga algo representativo, algo cotidiano, algo que termina siendo una tradición y que a lo largo de los años, es identidad entre las personas jaliscienses, poblanas y foráneos. Así como menciona la cuarta generación de cemitas “*El Gordo*”, Samuel Arias R. quien continúa manteniendo el legado del negocio familiar:

“La cemita es una tradición de Puebla en distintos deportes como el futbol y beisbol, es una comida que por costumbre, la gente está acostumbrada a pedir”.

Es por ello que la cemita siendo un platillo tradicional de la identidad poblana, es un elemento que le da valor cultural a este deporte, expresando el folclore de México. Su venta en estos deportes ayuda a que nuevas personas y culturas incorporen este tipo de comida, o ingredientes al menú cotidiano de sus vidas. Y es también, un acercamiento a las costumbres y tradiciones de las personas en los distintos estados de la república mexicana, sus valores, su historia y lo que los hace propios de dicho estado.

Máscara y nombre

Etimológicamente la palabra "máscara" proviene de "más-hara", a su vez del árabe "sahara" (él burló) de "sahir" (burlador) denotando una ficción. A través de la historia, las máscaras han sido parte de distintas culturas. Desde tiempos ancestrales ha sido parte de rituales, ceremonias, fiestas religiosas o paganas hasta nuestros tiempos.

Por máscara, se define a la pieza, de cartón, tela u otro material, con la que una persona puede taparse el rostro para no ser conocida, también es parte del vestuario o disfraz con el que se completa la nueva apariencia que proporciona la máscara. Estos eventos y ceremonias permiten al individuo que la porta entrar en contacto con el poder divino, transformarse, saliéndose fuera de sí. En este sentido, Martínez (2015) menciona que:

Las máscaras en México reúnen significado desde el periodo mesoamericano, donde materializaron lo intangible al visibilizar a los espíritus en las ceremonias, y también acompañaban a los antiguos dignatarios después de la muerte durante su recorrido por los reinos sobrenaturales. Son el resultado de una herencia virreinal a la cual se le incorporan conceptos de origen prehispánico, europeos y africanos, como producto del mestizaje cultural nacido a partir de la conquista española. Los diferentes usos de la máscara contribuyen a que sea una importante transmisora de tradiciones, a través de ellas han sobrevivido creencias y costumbres milenarias.

La lucha libre mexicana ha destacado por los elementos que se han ido agregando, uno de ellos, es la máscara, el diseño de estas suele ser de animales y seres mitológicos, del mismo modo que las costumbres milenarias, cada una de ellas narra la historia de dónde vino,

por qué se llama así, expresando parte de la identidad de este acontecimiento. Las máscaras desataron la incertidumbre de las personas, pues comenzaron a preguntarse ¿Quién está detrás de ella?, ¿Por qué se oculta?, ¿A qué le teme?, fue entonces que las máscaras fueron parte de la narración y desarrollo del luchador.

La máscara es entonces una oportunidad de una segunda vida para los luchadores, a la hora de colocarla, existe otro individuo que debe actuar de acuerdo a la fama del nombre del luchador; debe ser más alto, y más fuerte, más furioso y aguerrido. Partiendo entonces de que la máscara es un objeto que contribuye a la personalidad del luchador, como menciona Carlos Monsiváis²² (2005), la máscara es la parte más frágil y valiosa de un luchador, es la negación de la persona, es negar la propia identificación como hombre, y es sobre todo, una segunda oportunidad para realizar las cosas. La relevancia de la máscara fue tomando mayor importancia cuando comenzaron a apostarse²³, en consecuencia, dentro de la lucha libre mexicana, perder la máscara podría significar el declive de la carrera, vergüenza y desilusión ante el público. El luchador sacrifica todos sus esfuerzos y sube al encuentro con la esperanza de nunca ser despojado de su máscara.

A través de una entrevista propia²⁴, *Asturiano*, luchador de la CMLL, aclaró que la máscara y el nombre generan una identidad completamente distinta a la de la persona detrás de ella.

Tengo muchos compañeros de mi trabajo que saben porque luego me tengo que ausentar un día, o porque tengo que ir a algún encuentro, algunos pues sale el tema, platicamos y muchos no me creen, y eso está padre, qué bueno que no me crean porque eso despierta la intriga. Y me ven y... mi tamaño no es muy grande, y siempre ando de pans tapadito, y cuando

²² Carlos Monsiváis fue influyente en el siglo xx, entre sus grandes pasiones destaca la lucha libre, donde fue coleccionista de cualquier tipo de objetos relacionados con este deporte y el cual considera que es un ritual; en donde la realidad no interviene en este espacio. En *Los rituales del caos*, el escritor satíricamente, habla acerca de distintos rituales de la Ciudad de México y de la sociedad mexicana en general: rituales religiosos, cívicos, mercantiles, musicales e instantáneos; antros y basílicas, estadios y coliseos, puestos, bares y estatuas, y se interesa por ídolos de los mexicanos como El Santo y Julio César Chávez.

²³ Apostar: Dicho de una persona: Pactar con otra u otras que aquel que se equivoque o no tenga razón, perderá la cantidad de dinero que se determine o cualquier otra cosa. En la lucha, se los luchadores suelen apostar la máscara contra cabellera, esta apuesta, es la más importante en la carrera de cualquier luchador, pues perder la máscara o la cabellera significa la pérdida de la identidad, el respeto de los aficionados, y sobre todo, el declive de la carrera luchística.

²⁴ Revisar anexo 2.

me ven así no pasa nada, les enseñó una foto y dicen, ah sí cambias bastante. (*Asturiano*, comunicación personal, 16 de marzo del 2023).

Es entonces que la máscara, es un disfraz que se crea a través de la actitud del sujeto y algunas veces de los miedos internos, por ejemplo, cuando alguien es cobarde y se pone una careta que encarna a un individuo valiente, la actitud es la primera en padecer un cambio y de inmediato la persona comienza a actuar con valentía, y viceversa. Cada uno de los seres humanos emplea varias máscaras dentro del medio donde se desenvuelve, como en el trabajo, la familia, la escuela, etcétera. La mayoría de las veces se utiliza para ocultar una parte de la propia identidad o bien para transformarla, en determinados individuos se manifiesta en un impulso para ayudarle a dejar al descubierto su verdadera personalidad. De acuerdo con López (2010):

Cuando las máscaras comenzaron a ser utilizadas, los luchadores descubrieron el potencial mágico en ellas. El uso de esta permite al luchador disfrazar su personalidad por un momento, llevándolo a una transformación total de su propia identidad, esto hace que la máscara se vuelva algo privado para el luchador.

Así como menciona Castellanos (2011), el hecho de que la máscara le dé cierto misticismo a quien la usa ha llevado a la mitificación del personaje (algunas veces hasta dotándolo con superpoderes), por parte del público y transformarlo en un símbolo cultural para los mexicanos. Tal es el caso de *El Santo*, cuyo nombre lo ha llevado a ser considerado el mejor luchador de México de 1943 a 1946; y de 1954 a 1957. Cuando surge el personaje *Santo el Enmascarado de Plata* en las historietas de José G. Cruz y se realizan las primeras cuatro películas del género de luchadores, comienza a subir la fama de este luchador en las historietas con tirajes semanales. En ellos, *Santo el Enmascarado de Plata* pelea contra *zombies, vampiros, momias, monstruos y hombres lobo*²⁵ en situaciones algo excéntricas, pasando de los movimientos técnicos en el ring, a realizarlos en distintos escenarios ficticios. Es aquí donde la ficción sobrepasó la realidad y el imaginario colectivo logró que *El Santo* estuviera dotado de superfuerza, pues este era capaz de pelear con seres mitológicos cuya fuerza y habilidades son más vigorosas y distintas al del ser humano, como lo fue Rodolfo

²⁵ El hombre lobo y el vampiro son criaturas consideradas mitológicas, cuyos orígenes remontan a 1800, poseyendo características sobrehumanas.

Guzmán, o mejor conocido como *El Santo*; creando así superhéroes nacionales. Después, en los años ochenta, *Jis y Trino Moreno*²⁶ revierten la figura hacia el antihéroe con *El Santos*²⁷, continuando con sus distinguidas facultades.

Es entonces que la máscara comenzó a ser uno de los elementos más representativos de la lucha libre mexicana, dando paso al imaginario colectivo de las personas, que provocarían que luchadores fueran recordados como superhéroes y no como deportistas. Aquí, se muestran algunos ejemplos de escenas de películas entre los años 1966 a 1974 cuando fue el auge del *Cine de luchadores*²⁸, *El Santo*, *Blue Damon*, *Huracán Ramírez*, y *Kalimán* se enfrentaban a seres ficticios y mitológicos. Por lo general, la historia narraba a un *Enmascarado de Plata* que interrumpía con los planes de los villanos, sus facultades en el cine como la valentía y el heroísmo también tenían un propósito, transmitir los buenos valores²⁹ a los televidentes.

²⁶ Moneros e historietistas, nacidos en Guadalajara Jalisco.

²⁷ *El Santos* es un luchador profesional ficticio que estuvo casado con “*La Tetona Mendoza*” (una voluptuosa y rubia mujer que siempre tiene su torso descubierto), al lado de sus amigos intenta resolver situaciones semirealistas que se le presentan.

²⁸ Contenía un alto grado de irresponsabilidad, incoherencia y humor involuntario, todo esto lo dotaba de libertad para permitirse grandes audacias argumentales, que dieron como resultado los únicos taquillazos de una industria en picada.

²⁹ De acuerdo con Cornejo (2023), el sistema político mexicano de la década de los años setenta, aún no alcanzaba la democracia demandada por la sociedad, esto último fue un limitante en el plano cinematográfico con la censura de películas críticas hacia el gobierno, con cintas como *El castillo de la pureza* (Arturo Ripstein, 1973), *La Choca* (Emilio Fernández, 1974) y *Canoa* (Felipe Cazals, 1976); todas ellas cargadas de fuertes señalamientos del deterioro de la sociedad mexicana, de sus instituciones, en la iglesia y en el mismo núcleo familiar. A la par, aparecían propuestas de horror estridentes como *Satánico Pandemónium* (Gilberto Martínez Solares, 1975) y *Alucarda* (Juan López Moctezuma, 1978). que descartaron los escenarios ingenuos y fantasiosos, estas cintas le dieron fecha de término al cine de luchadores. A pesar de vivir en una aparente tolerancia y permisividad sobre temas sexuales, *El Vampiro y el Sexo* (René Córdoba, 1968), se vió aún sujeta a interpretaciones mal vistas. El público de la época concebía al vampiro de Aldo Monti y a *El Santo* como emisarios del mal y del bien respectivamente, su lucha buscaba confrontar valores familiares, más no ideologías políticas elaboradas. Al ser una película con “escenas íntimas”, *El Hijo del Santo*, quien consideraba inadmisibles que la figura de su padre fuera asociada con ese tipo de cine, no permitió que la cinta se exhibiera en el Festival Internacional de Cine de Guadalajara de 2011. Pues *El Santo* no podía perder su nobleza inherente, se tenía que proteger la integridad social, las buenas costumbres y la imagen del personaje que resguarda el bien, la moral y los valores occidentales cristianos. La historia detrás de la película refleja perfectamente las contradicciones de la siempre temblorosa brújula de la moral mexicana, una que se flagela a sí misma cual si fuera un ritual católico extremo, en la búsqueda de satisfacer sus placeres y necesidades básicas termina negándolos, sólo para después desearlos con mayor fuerza e intensidad. Este conflicto de odio-amor refleja una constante en la cultura popular mexicana: negar lo que se considera de baja estofa, lo vulgar, lo “naco” y todo lo que carezca de una supuesta sofisticación.

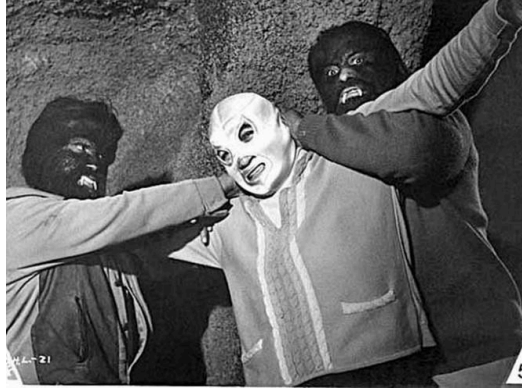


Foto 2: Escena de la película *Santo y Blue Demon contra Drácula y el Hombre Lobo*. El Mago Cristaldi es advertido de los planes de *Drácula* y pide ayuda a *Santo* y *Blue Demon*.

En esta escena se puede observar al luchador *El Santo* lejos de un cuadrilátero y dentro de la escenografía cinematográfica utilizando las mismas técnicas como luchador; se enfrenta a cuerpo a cuerpo contra hombres lobos, la fuerza humana no sería suficiente para enfrentar a seres de este tipo, sin embargo, la ficción contribuye a que *El Santo*, sea el superhéroe de México. Tras el colectivo imaginario que la sociedad aceptó, le dio facultades a esta figura-luchador, y así, *El Santo* pudo tener fuerza para pelear contra cualquier ser maligno que intentara generar daño a las personas y a la tierra. Las personas y sobre todo los niños, se sentían más cercanos a este luchador cuando comenzaron sus apariciones en el cine, pues cuando no estaba arriba de un cuadrilátero, la gente sabía que seguramente estaba peleando contra un *zombie*, un ser del espacio o algo similar.



Foto 3: Escena de la película *Santo contra las mujeres vampiro*; *El Santo* se enfrenta a las mujeres vampiro quienes han elegido a una mujer inocente como su reina.

En el *cine de luchadores*, *El Santo* también tenía su lado seductor...



Foto 4: Escena de la película: *Santo, El Enmascarado de Plata vs. la invasión de los marcianos*. Una nave llena de marcianos llegan a la Tierra a imponer sus condiciones y comienzan a desintegrar gente, pero *El Santo* los enfrenta.

En esta película, los marcianos ponen un ultimátum a los humanos, dejar cualquier índole sexual, racial, religiosa o cualquier otra que atribuya a conflictos y guerras entre ellos; tras ser ignorados de su advertencia, los marcianos descartan de eliminar a aquellas personas cuyas cualidades físicas y mentales sean más “servibles”, y tengan valor para contribuir en el desarrollo de la civilización de Marte, en este sentido, *el doctor* y *El Santo* tienen este perfil, por ello, los marcianos intentan capturar a *El Santo* a toda costa, pues sus facultades como valentía, fuerza, inteligencia y heroísmo aluden a que destaque entre las demás personas y sea único entre muchos.

Es entonces que la tapa es la verdadera identidad del luchador, con ella le da significado al patrimonio que socialmente se ha ganado. La máscara también ayuda al luchador a preservarse en el tiempo, los pocos que han logrado convertirse en grandes leyendas, y que han muerto o están retirados, aún en la actualidad son recordados por los seguidores, que no conmemoran al individuo común, sino a su tapa. Como menciona De la Cruz (2013), (...) *la máscara* sirve para que los luchadores sean una especie de seres inmortales, ya que al usarla no se verá que envejecen y su presencia puede prolongarse por generaciones. Es por ello que:

Las máscaras se sitúan en la frontera equívoca y enigmática entre el individuo y la sociedad, entre lo humano y lo divino o sobrenatural. (...) Más que representar una relación de exterioridad y de objeto, tiene que ser entendida como una proyección a la vez imaginaria y

pulsional del desdoblamiento interno de la persona, es el límite exterior de la propia intimidad. La máscara siempre es un éxtasis, un salirse fuera de sí tras la imagen del "Otro". Por eso la máscara más que ocultar revela la pulsión profunda que puede ser deseo y repudio del "Otro". (Sánchez, 1991).

El uso de la máscara permite al luchador disfrazar su personalidad por un momento, llevándolo a una transformación total de su propia identidad, esto hace que la máscara se vuelva algo privado para el luchador (López, 2010). Sin embargo, algunos luchadores como *Asturiano*, sitúan su valor en otro lado:

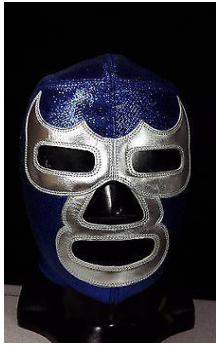

Mi máscara tiene alas, una corona, le metí el escudo de Asturias, entonces le da más peso a quién es *Asturiano*, y el escudo porque viene de una realeza y pues... nada más alto que una realeza. (...) Yo quiero que me vean luchar y que digan ah, él es el *Asturiano* porque él hace este movimiento. Yo ocupo muchos colores en mi máscara, rosas, verdes, negros, quiero que la gente se identifique conmigo por mi manera de luchar, no de vestir.



A través de los años los luchadores también van aumentando el precio de sus máscaras, debido a sus apuestas, derrotas, batallas, y al tiempo que ha hecho esa máscara al luchador; por lo general, los luchadores llevan una vida habitual detrás de la máscara, muchos son entrenadores, taxistas, abogados, padres o madres de familia, y otros dan clases. Algunos heredan la máscara a su descendiente, y él comienza una nueva tarea, proteger su patrimonio, tal es el caso de *Blue Demon Jr*:



Él tomó la decisión en ese momento, yo nunca lo sugerí, más allá, nunca me imaginé que me fuera a dejar el nombre de *Blue Demon*. Yo empecé luchando a escondidas de él, como *Blue Kid* y dijo que no, que sería *Blue Demon* y me ordenó que quitara ese nombre. (El Informador, 2017).

La máscara también narra a través de las características visuales que poseen; en conjunto con el nombre del luchador, se crea el personaje en su totalidad; a continuación, se mostrarán las máscaras de distintos luchadores y décadas con el fin de mostrar que este elemento sigue teniendo el mismo valor y peso dentro de este deporte, tanto para el luchador,

los aficionados, y para la cultura mexicana; la selección de estas máscaras fue en sentido de situar las más reconocidas por generaciones y, las que han tenido o tienen peso en el lugar donde frecuentan luchar; lejos de ser los mejores luchadores de la historia, sino más bien, los más emblemáticos que han marcado generaciones a través del valor social que se les fue dado.

Máscara	Nombre	Características	Qué representa
	<i>Blue Demon</i>	Los detalles que tiene la máscara como el azul y la forma del contorno en los ojos simulan un demonio o ser maligno, irónicamente, él lucha por el bien y la justicia, el color azul en la lucha libre es del bando de los técnicos.	Fuerza Poder Respeto, misma que un demonio demanda, sin embargo, también representa seguridad por el color azul que representa pureza, atendiendo que este demonio no es malo.
	<i>El Santo</i>	El Enmascarado de Plata relaciona el nombre del luchador con el diseño de la máscara, el color es plata como la de un ser divino y sobrehumano, como en la simbología bíblica, relaciona el color plata con el Espíritu santo	Divinidad Pureza El luchador fue del bando técnico, lo que implica que sus acciones fuesen justas y con la misión de derrotar a los malos.

	<p><i>Tinieblas</i></p>	<p>El diseño de esta máscara supone un espectro, sin rostro, desconocido, de ahí viene la conexión con su diseño, genera incertidumbre ante sus colores oscuros y poco festivos.</p>	<p>Este diseño puede suponer maldad, las características de esta máscara se asemejan a un jinete o un caballero de la oscuridad. Esta personalidad la utiliza para hacer justicia, para venir del más allá y hacer pagar a los injustos (Rudos).</p>
	<p><i>Místico</i></p>	<p>El diseño de su máscara es igualmente, una connotación de colores, el dorado y blanco son también los colores de seres angelicales de la biblia, junto con sus expresiones corporales como unir sus dos manos en manera de rezo, él es, la figura santa.</p>	<p>Justicia Pureza Fuerza Utiliza su fuerza y su rectitud para vencer al mal, utilizando siempre la justicia, el bien y perdurando lo legítimo</p>

	<p><i>Asturiano</i></p>	<p>La máscara tiene detalles como una corona, el escudo de Asturias; haciéndole nombre a su lugar de origen, y, el escudo de una realeza, para enaltecer sus orígenes</p>	<p>Respeto Justicia Firmeza Seriedad</p> <p>La historia, personalidad y valores de este luchador son en conjunto la esencia de este luchador, cuyo origen le da significado a sus prioridad, luchando con justicia y limpieza en el ring.</p>
	<p><i>Rey Misterio</i></p>	<p>Este luchador usa distintos colores y diseños en sus máscaras, sin embargo, siempre perduran dos objetos en ellas, la cruz en la frente de estilo gótico, la cual representa su fe en la religión católica, y los halcones que simbolizan su estilo aéreo en sus peleas, cuya técnica es muy representativa de los luchadores mexicanos.</p>	<p>Pasión Benevolencia Fuerza Paz</p> <p>Estos elementos en conjunto enaltecen y recuerdan su origen, sus técnicas aprendidas y su estilo aprendido en México.</p>

Cada una de estas máscaras poseen rasgos que los caracteriza, el color, la forma de la máscara, el contorno de los ojos, y componentes, ayudan semióticamente a configurar el personaje, cuando hablamos de *Blue Demon*, recordamos una máscara azul, lo mismo pasa

con *El Santo*, recordamos una máscara plateada, en estos casos el color es el que prevalece como resultado de mantener la misma máscara por décadas. En el caso de *Rey Misterio y Místico* ambos tienen características religiosas, tanto en la máscara (**ver tabla**) como físicamente, emiten movimientos que aluden a lo que los creyentes hacen como persignarse, rezar, pedir, etcétera. Con *Tinieblas* y *Asturiano* la narración del personaje también está en su comportamiento cuando pelean, sus valores son puestos en práctica en el cuadrilátero, estos al ser técnicos pelean limpio, por ejemplo, si el luchador representa respeto, no dudará en darle tiempo a su oponente para que se recupere, a pesar de que la victoria es el propósito, ganar deshonestamente no es opción.

Valores sociales

Así como la jerga, los valores sociales también tienen peso en este deporte, partiendo de que es un deporte-espectáculo, los asistentes (que también funcionan como personajes) son secundarios, sus pensamientos y valores son la esencia que le dan significado y apropiación a este deporte. Para llegar a los valores sociales, debemos recordar que la costumbre y la identidad del individuo está ligada a su entorno social; prueba de ello es la filmación de *Mecánica Nacional*³⁰ del director *Luis Alcoriza*.

La película muestra la vida de distintas personas. La historia comienza cuando un grupo de personajes se prepara para salir rumbo a la final de una carrera de automóviles que tiene lugar en la carretera México-Acapulco. La procesión hacia ese tramo de la carretera provoca un embotellamiento, y tras las secuencias de este embotellamiento entre insulto e insulto, cada grupo de personas ataca y defiende sus valores.

A la arena pueden entrar todas las personas de todas las clases sociales, ahí no hay distinción ni preferencias, son todos contra nadie; la gente se predispone a recibir maldiciones y las recibe con gratitud porque sabe que es un ritual, un espectáculo, un escape de lo cotidiano; sabe que ayuda al otro recibiendo sus dichos. Estos dichos son parte de que este

³⁰ Un mecánico, su familia y amigos van a presenciar el final de una carrera de autos. Personajes como la abuela abnegada, el padre machista, la hija moderna y el valentón, entre otros, son mostrados con humor, ironía y sarcasmo. Es un mosaico que refleja el México de principios de la década de 1970.

deporte sea único a comparación de otros países, es por ello que es importante mencionar como la mexicanidad se apropió del carácter y la esencia de este deporte. Entre las expresiones peyorativas más comunes están: “¡¿Qué, eso es el Kama Sutra?!”, “¡Patéale las celulitis!”, “¡Le va a dar cáncer de mamá!”, “¡Ya se le salió la Kotex!”, ¡Beso...beso...beso!, “¡Pinches perros de azotea!”, “¡Juega más duro mi vieja, güey!”, “¡Mátalo!” “Chinga tu madre”. El humor mexicano consiste principalmente en una burla de nuestras propias desgracias, debilidades y de lo que amamos.

Mecánica Nacional, es referencia en este trabajo porque representa la ideología de la sociedad mexicana en la década de los años 70, sin embargo, muchos comportamientos e ideologías siguen vigentes, los decires y sentires, son la proyección de la personalidad del mexicano, que ante cualquier situación sacará su genuino humor, tal es el caso de la siguiente escena³¹, donde a pesar de las adversidades, las personas comienzan a vociferar decires a la rubia que va en su auto sin molestar a nadie, víctima del embotellamiento espera junto a las demás personas a pasar y estas aprovechan para decir cualquier clase de insinuación respecto a su físico y lo que ellos, a manera de estereotipo, creen.



Foto 5: Escena de la película (recuperada de Facebook).

(Alcoriza,1972,10:40:10:48)

La rubia, es tachada de “*vieja buscona*”, o a la manera de Alcoriza, mujer receptiva. El color rojo de su ropa y su cabello rubio, representa semióticamente, la pasión y el apetito sexual; y el cabello rubio, es un elemento donde su contexto (México), le provoca ser

³¹ Revisar anexo 3.

llamativo como resultado de ser algo poco común entre las personas. Paralelo a esta escena, en la lucha libre esto pasa cuando las *amazonas*³² salen a luchar al cuadrilátero; en el comienzo de este deporte en México, durante muchas décadas sólo se veía a hombres combatir, y a las mujeres se les veía en el cuadrilátero pero con otra función, ellas eran las encargadas de mantener al público entusiasmado, con poca ropa y sosteniendo los rótulos para darle conteo a la pelea; sin embargo, no fue hasta 1949 cuando también se daban cita en el cuadrilátero. Actualmente, las *amazonas* también cuentan con peleas con cierta frecuencia, ellas también reciben ocurrencias y decires por parte de la porra, tal es el caso de *Reyna Isis*³³ (**ver fotografía 6**), quien al entrar al cuadrilátero, las ocurrencias comienzan: “¡Ya se le salió la Kotex!” “No le pegues a mi mujer en los senos” “Ahí está la mamá de mis hijos”. El deseo está implícito en la lucha libre, las *amazonas* suelen salir con poca ropa descubriendo sus atributos físicos, como resultado, aquellos decires del público se relacionan con su apariencia física y el deseo por el sexo opuesto. Esta fotografía se coloca con el propósito de que el lector tenga visualmente una idea de las características físicas, así como los elementos que la acompañan y aluden a ser “*Reyna Isis*”.



Foto 6: *Reyna Isis* en la Arena México

³² En la mitología griega, las amazonas fueron una raza de mujeres guerreras que destacaban por sus habilidades para cabalgar, su coraje y orgullo; en la lucha libre se les conoce así por la valentía que tienen, su determinación y las grandes deportistas que son, el nombre alude a las características de fuerza.

³³ Es ex campeona nacional femenina mexicana, perdió su máscara contra *La Jarochita* en el Show del 89 Aniversario del CMLL.

La lucha libre es el lugar para recordar la mexicanidad de la sociedad, es donde las ideologías se expresan sin límites y sin miedo, aquí la gente dice sus deseos, o lo más vil de sus pensamientos, no importa la década, la ocurrencia mexicana seguirá presente, estos dos ejemplos que paralelos a distintas circunstancias y décadas, permiten comprender que el comportamiento social sigue siendo el mismo, las comparaciones jocosas, el ambiente de la juerga, la burla acerca de nuestras propias desgracias, de nuestras debilidades y de lo que amamos perdura en las personas; es por ello que el contexto social también ha hecho a este deporte en México único, pues inconscientemente (porque no es planeado, ni necesario hacerlo, simplemente la gente lo hace), es un elemento que ayuda a narrar toda aquella parafernalia llamada lucha libre mexicana.



Foto 7: Escena de la película (recuperada de Facebook)
(Alcoriza,1972,47:55 : 48:10)

En esta escena³⁴, la abuela abnegada dice: “*callen a esos perros*”, aludiendo al canto disfórico de Isabel y su comadre, que recurren a ello por el dolor y desdicha que sienten. Esta expresión es un ejemplo de las comparaciones que los mexicanos solemos hacer de manera jocosas, como sinónimo para describir algo o a alguien, y sobre todo, expresar lo bueno y/o lo malo. Tanto en la arena como en cualquier otro lugar, el mexicano siempre tendrá una idea chancera, y es este el comportamiento que le gusta a la gente que ha elegido este deporte como predilecto, reiterando lo ya mencionado, este elemento es tan relevante y llamativo que convierte a este deporte, en espectáculo, porque a través de esto y en conjunto con los otros elementos, se produce la narración. Aquí se encuentra al héroe, al villano, el planteamiento, desarrollo, clímax y desenlace de una historia; la gente quiere escuchar, vociferar, maldecir, y reír, ser testigo y parte de esa historia, es a través de nuestro auténtico humor y falta de rigor,

³⁴ Revisar anexo 4.

que la narración a través de la comedia y el drama componen nuestro carácter, nuestra mexicanidad y este deporte.



Foto 8: *Siki Ozama durante un encuentro en la Arena Puebla*

En el mismo sentido, el luchador *Siky Ozama* (**Foto 8**) acoge decires del público como: “*Ya bajate Barney*³⁵” “*Tu puedes Peppa Pig*³⁶”, en este caso, aquel día el luchador vestía un traje color rosa del mismo estilo que en el de la foto 7, esto generó la asimilación del físico del luchador, y su traje color rosa con dichos personajes, cuyas características son similares en el sentido del tamaño, proporción y color; a pesar de que los personajes con quien fue comparado son ficticios y generacionales, las personas alrededor comprendieron la relación entre estos personajes; esto es prueba de la genuina interacción y socialización entre el público. La lucha libre es la representación de nuestra sociedad, porque hace que la gente desenmascare su “lado b” que no puede sacar ante quienes nos rodean; ven en el luchador y referí al taxista, al microbusero, al jefe, al comensal, al mesero, al policía, al turista, a todo aquel que hace sacar nuestro lado vil y real por cualquier cosa que haya dicho o hecho que cotidianamente sobrellevamos. Y lo hacemos en la lucha libre de forma deliberada, con toda la intención de mofarse de los atributos del otro.

³⁵*Barney* fue un programa de televisión para el público infantil que se transmitió en 1992. La historia gira alrededor de las aventuras que tiene con sus amigos, quienes dejaban enseñanzas sobre la familia y la amistad.

³⁶*Peppa Pig* es un programa de televisión que comenzó a transmitirse en 2013. Peppa, su familia y amigos encarnan valores que sirven de ejemplo a los más pequeños como el amor, la solidaridad, el diálogo familiar entre otros.

En este sentido la lucha libre es un conjunto de diversas expresiones y significados que crean situaciones en donde las personas son parte de ello, a manera de Hernández (2002):

La lucha es sustancialmente una forma artística que representa la vida cotidiana y muestra sentimientos que se manifiestan a través de un lenguaje de gestos y de expresiones corporales codificadas. Ésta se presenta como metáfora de la existencia misma, dominada por el sentido de precariedad, cargada por construcciones y por el incesante conflicto de la supervivencia, en el cual ocurren repentinas invasiones de roles y situaciones.

El espectáculo teatral que se vive en la lucha libre mexicana es todo aquello, esa parafernalia en que las distancias entre las personas desaparecen y se impone un contacto libre y familiar entre la gente. Medina (2011). En su interior existe un clima de familiaridad absoluta: todos, hombres y mujeres, jóvenes y ancianos, pobres y ricos dejan a un lado su gravedad y el papel social que les corresponde, las jerarquías que los separan y se suman a la parafernalia. A su interior no hay diferencias, todos los que asisten a la pelea la viven, no hay rangos que determinan niveles diferentes de participación, porque todos en conjunto establecen el carácter de la lucha libre mexicana.

Técnico vs Rudo

La lucha libre se ha percibido como circo, maroma y teatro, esto también se debe a los mismos elementos que se encuentran en la arena, Roland Barthes³⁷ describe el mundo del *Catch*, en el comportamiento de un luchador en una pelea, pues es parte de una especie de teatro, en el cuál el *Catch* se encarga de generar espectáculo al público, este, se dispone a presenciar una serie de acciones, las cuales se comprenden como lucha libre. A manera de *Asturiano* (2023):

Tienes que ampliar más el dolor porque tienes que hacer sentir a los demás lo que te duele, esa es la forma de hacer teatro en

³⁷Roland Barthes fue un teórico literario, semiólogo interesado por el lenguaje, los signos y los símbolos. En este sentido el deporte de la lucha libre le interesó, consideraba que la virtud de este deporte se trata de un espectáculo en exceso.

la lucha libre. Le nombraron a la lucha libre circo, maroma y teatro, sí es circo, porque a veces hacemos reír al público, maroma sí, por las acrobacias, y teatro porque hacemos sentir.

Este deporte en México es “hermosamente falso” porque todos los participantes comprenden la dinámica del espectáculo, sin embargo, sin desmeritar a las personas que se dedican a este deporte, sí cuentan con un proceso profesional para llegar a ser oficializados y poder practicar este deporte, estos gladiadores entrenan 4 años para poder presentar su examen final, las llaves y acrobacias que ejecutan están adecuadas para no lastimar al contrincante en la medida de evitar muertes como pasaba en décadas anteriores, donde estaba permitido otro tipo de lucha más violenta. Es por ello que los mismos luchadores no se ciñen en ganar, disfrutan el momento, disfrutan que el referí cuente despacio, sin prisa, que ignore la victoria; disfrutan el cuadrilátero como su escenario y por ello se toman el tiempo de saludar, y escuchar el clamor de la gente, para que alcen los brazos y la gente vocifere: “¡Esto es lucha!”, “¡Esto es lucha!” “¡Esto es lucha!”.

El luchador es la personificación del ídolo, ¿Pero qué características se deben tener para ser uno? Este, debe (normalmente pero no descartable) ser técnico, porque el técnico siempre es fiel devoto de la justicia, de los valores, tiene cuerpo atlético, es alegre, amable con la gente, creyente, valentón y chulo. Es una figura paterna en la cual la gente puede confiar porque proyecta seguridad, autoridad, protección y misticismo.

En este deporte existen dos bandos, técnicos o rudos, el bien y el mal, los técnicos son aquellos que luchan por el bien, usualmente tienen colores, nombres, y objetos positivos aludiendo al bien, además, como los luchadores de este bando tienen la propiedad del bien, poseen nombres de batalla relacionados con esta facultad como: *Tarzán López, El Fraile, El Gladiador, El Halcón Negro, El Santo, Pantera Blanca o Hércules Flores*, los cuales hacen referencia a limpieza, a la bondad, a la pureza o al heroísmo. Otra característica de los técnicos es ser reconocidos como los “científicos”, asignándole a este grupo la capacidad de inteligencia y sofisticación, sus movimientos son más preparados, los giros, y saltos que ejecutan son más innovadores, para que el público se sorprenda de sus movimientos; nunca recurren a golpes, patadas o heridas a su contrincante con algún objeto que lastime la integridad de alguien.

Y la otra cara de la moneda, los rudos, quienes a falta de técnica y tal vez habilidades utilizan movimientos más burdos, representan la integridad, la maldad, lo sucio en la lucha libre. Estos actúan con gran dureza, con gestos toscos grotescos y repulsivos, como lo hizo el *Cavernario Galindo* actuando en los cuadriláteros como un auténtico personaje prehistórico, saltando, corriendo, gritando y golpeando brutalmente, comportándose de forma salvaje contra sus contrincantes lastimándolos con patadas, jalones de cabello y mordiendo en alguna parte del cuerpo, también agregaba gestos de furia y maldad convirtiéndolo en un auténtico cavernario en el escenario. Algunos nombres de batalla son seudónimos relacionados con la maldad, la crueldad o la villanía, por ejemplo: *El verdugo*, *El Espectro de Ultratumba*, *El Destripador*, *Doctor Satán*, *El Médico Asesino*.

Y también existen los luchadores que aluden a símbolos prehispánicos como *Sangre Azteca* y *Canek*; los de fuerzas de la naturaleza: los que pertenecen a esta categoría eligen el nombre basándose en un fenómeno natural que pueda tener un impacto en el espectador, como: *Tinieblas*, *Huracán Ramírez*, *Rayo de Jalisco*, etcétera. Y por último, las profesiones: los luchadores seleccionan el personaje de acuerdo a las diferentes profesiones que se encuentran en la vida cotidiana, como: *Dr. Wagner*, *El Matemático*, entre otros.

El nombre, los elementos y movimientos que ejecutan los luchadores los caracterizan, narrando en conjunto, una idea, un personaje; tal es el caso del luchador *Lince Dorado*³⁸, él tiene ciertas características que ayudan a sostener la aceptación de su rol, dentro del cuadrilátero, posee movimientos característicos de un felino, por ejemplo, encoge las puntas de los dedos como referencia al ataque de un felino cuando hay una amenaza cerca, también se restriega en las cuerdas del cuadrilátero, como alegoría a lo que los gatos hacen con algunos objetos y olores, forma natural de los felinos de “marcar” su olor para asegurarse que su terreno, huelo como debe ser. También, antes de lanzarse por los aires suele gruñir³⁹ hacia su oponente, como lo hacen los gatos, que caracteriza el tono amenazante de su enfado.

³⁸ Luchador puertorriqueño que debutó en WWE Raw en el 2016. Anteriormente apareció en promociones como Chikara, Southern Championship Wrestling y Total Nonstop. Actualmente se retirará de la WWE, para ser luchador independiente.

³⁹ Revisar anexo 5.



Foto 9: Lince Dorado durante una pelea, este luchador suele tomarse su tiempo para la vanidad, posando y procurando su lenguaje verbal para hacer presencia en el cuadrilátero.

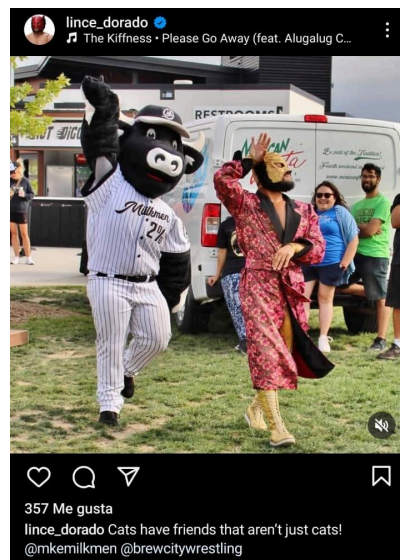


Foto 10: Lince Dorado con la mascota de Milwaukee Milkmen, equipo de béisbol de Wisconsin.

En la foto 8 y foto 9 se muestra cómo este luchador se comporta dentro y fuera del cuadrilátero, dentro de él, más allá de los movimientos que caracterizan a un luchador de este deporte, también ejerce otros movimientos que aluden a su personaje, a su nombre, y su patrimonio, para darle sentido e introducirse ante el público. Esto prueba que a comparación con otros deportes, aquí se considera el tiempo para la vanidad y la narración, que como resultado, crea lo particular de este deporte-espectáculo.

En la foto 10, vemos que incluso fuera de sus horas como luchador, lleva puesta su máscara, como si esta fuera parte de él, negando la existencia de su verdadero ser, llevando la personalidad de *Lince Dorado* en su vida cotidiana; en dicha foto se muestra satírica y

metafóricamente la comparación de esta especie (los felinos) representada en él, la descripción de la foto comenta: *“Los gatos tienen amigos que no son sólo gatos”*. Esto implica que él es un gato, y que su amigo es una vaca, dichas vestimentas dejan de serlo y se convierten entonces en una realidad, en la verdadera personificación del individuo. Es así como el teatro va más allá del cuadrilátero y mantiene el entretenimiento en la vida cotidiana de las personas. Si bien, las personas no cuestionan lo racional de los sucesos, de los movimientos, ni de la pelea, se dejan llevar por lo que acontece⁴⁰, a manera de Roland Barthes (1980):

(...) No importa lo genuino de la pasión sino sus imágenes, y en la lucha libre o en el teatro la representación inteligible de la moral disminuye a la verdad. La interioridad se vacía en beneficio de los signos exteriores, y la extenuación del contenido por la forma es el principio mismo del arte clásico triunfante. La lucha libre es pantomima más eficiente que la pantomima dramática, porque, para mostrarse auténticos, los gestos del luchador no necesitan anécdotas, decorados ni transferencia alguna.

Estos elementos semióticos provocan una identidad, una narración, una historia y un patrimonio que puede ser heredado. El precio de este personaje que nace a través de los años por las peleas luchadas, es una representación de que la ficción rebaza la realidad, haciendo que las personas le den un valor a algo intangible, como lo es el nombre, obteniendo figuras, leyendas, y recuerdos que idolatrar, memorizar y transmitir.

Porra

Los elementos espacio-temporales pueden leerse desde afuera hacia adentro y simbólicamente, todos los elementos implicados tienen importancia. Para ello es necesario recurrir al análisis simbólicos que estructuran las fronteras o las divisiones temporales propias de donde se lleva a cabo el deporte–espectáculo. La lucha libre es la representación de la vida porque hay enanos, grandotes, Amazonas, gays; En la arena se encuentra el niño urbano, la gente cotidiana, la dualidad del mexicano y su mexicanismo. De acuerdo con Fernández (2014):

⁴⁰ Revisar anexo 6.

La vida cotidiana es la vida de todo hombre y constituye el centro de la historia, por ello, representa la esfera de la realidad que conciben los individuos, susceptible a los cambios y modificaciones del contexto social.

En ese espacio, las personas elaboran y desarrollan la subjetividad y la identidad, a través del análisis de su propia esencia como ser social y su sentido de pertenencia a través de la cultura. En este sentido, Fernández (2014), menciona que: la vida cotidiana se nutre de hechos y procesos dinámicos bajo la influencia de aspectos que provienen de condiciones externas al individuo, tales como: factores sociales, económicos, políticos y culturales en general, gestados en espacios y tiempos determinados con pluralidad de sentidos y simbolismos.

Como ya se mencionó anteriormente, el cuadrilátero es un foro donde las personas van a expresarse, cualquier idea, pensamiento y sentimiento será escuchado, como consecuencia las personas prestarán atención a lo dicho y discutirán la verdad “objetiva” de las cosas, y cada uno de los presentes defenderá sus valores y gustos, aquí se denota la rectitud, la justicia, las normas sociales y la veracidad o la autenticidad de las personas. De acuerdo con Bialakowsky (2018):

Los modos de clasificación social se insertan, justamente, entre lo implícito y lo explícito: entre las características implícitas del sentido y las formas explícitas que adoptan los discursos y los símbolos. Las maneras de dividir y valorizar el mundo, cotidiano o formal, impregnan tanto el trasfondo como la puesta en escena de las relaciones sociales.

Los luchadores son la presa de la porra, de acuerdo a su apariencia visual, y su pelea en el ring, serán las víctimas de cualquier suceso, la porra tendrá la agudeza de colacionar peyorativamente lo que sea que haya hecho, si está gordo, si está flaco, si está enano, si está alto, si está joven, si está veterano, si le pegó muy fuerte al contrincante, si no le pegó fuerte, si se cayó, etcétera. Tal dualidad e inconformismo es la cotidianidad de la mexicanidad en las personas, siempre teniendo algo que decir, desahogando sus problemas con el otro. Es por ello que la arena se convierte en una parafernalia de significados que terminan narrando el sentir y ser del mexicano. Recordemos que se entiende por mexicanidad a los elementos o

rasgos culturales que nos identifican precisamente como mexicanos. A manera de Guerrero (2010), estos necesariamente configuran una serie de caracteres que son reconocidos o atribuidos a quienes los ostentan y los viven.

Es un tiempo de revancha de los subalternos y de negación/inversión de las posiciones sociales, de trastocamiento de las reglas y los valores imperantes, de las costumbres, de las normas de conducta y de los principios rectores, de las situaciones jerárquicas (estamento, rango, edad o fortuna). Es el momento en el que se puede humillar ritualmente la autoridad e invertir las relaciones políticas de poder, en el que la autoridad se somete al público y este pasa a ejercer festivamente la soberanía (Gil, 1994).

La lucha libre no es un deporte espectáculo para ser contemplado, sino para participar en él. Si la presencia de los luchadores es primordial para la realización de los eventos, entonces también lo es la presencia del aficionado. La porra es definitivamente el elemento más notorio que distingue este deporte en el país con otros. Por ello, hablar de mexicanidad, valores y comportamientos sociales es importante, pues comprender el pensamiento del mexicano permite comprender por qué este deporte se convierte en un espectáculo donde todos participan y actúan deliberadamente.

TERCER CAPÍTULO

Patrimonio cultural

A partir de la información adquirida a través de distintos personajes, y literatura, la lucha libre mexicana forma parte de la cultura de México, y podría considerarse como patrimonio cultural intangible. Este deporte ha sido apropiado por la sociedad a lo largo de las décadas, perpetuando cada uno de los elementos que surgen en esta parafernalia. Cuando se habla de este deporte, se habla de tradición, cultura, y significado; cuando hablamos de mexicanidad es todo lo que hemos atribuido como genuino de nosotros, lo mismo pasa con la cultura, que se entiende por todo el conjunto aprendido de tradiciones y estilos de vida socialmente adquiridos. Marvin Harris (1995). Y cuando hablamos de valor social, es todo aquello que tiene un significado para un conjunto de personas, cuyo valor es parte de su individualidad.

A lo largo del tiempo las personas nos enfrentamos al cambio constante de las cosas, de las personas, de todo aquello que conocimos, sin embargo, no solemos recordar todo lo que ha acontecido en nuestras vidas, inconscientemente, e incluso en contra nuestra, la memoria selecciona ciertos momentos, pero ¿Qué hace que ciertas cosas, personas, hechos, perseveren en nuestras mentes? La memoria es selectiva y subjetiva, cargada de afectos y pasiones, revive un pasado que interviene directamente en el presente y en el futuro. De acuerdo con González-Varas (2014)⁴¹:

La memoria, es ambigua, y dentro de la misma ambigüedad del recuerdo, nos lleva muchas veces a vagar erráticos entre los fantasmas del pasado, pero al mismo tiempo, recuerdos y ruinas, que son materia fundamental para articular relatos entre los que se trata de encontrar respuestas a las perplejidades de nuestro presente.

La memoria es selectiva porque ante el borroso recuerdo y el acto de no poder recordar algo, existe el indicio del recuerdo que tal vez no se tiene por nuestro propio bien. Es por ello que las ruinas de las memorias en las personas mantienen sucesos importantes o no tan importantes, negativos y positivos, algo que fue parte de manera directa o indirecta en la

⁴¹Ignacio González-Varas es historiador, profesor y ensayista, actualmente catedrático de Historia del Arte en la Escuela de Arquitectura de Toledo, Universidad de Castilla-La Mancha. Se ha dedicado a investigaciones sobre el patrimonio cultural así como de la memoria.

persona, que al final, sirve para que esta se construya de recuerdos. La historia y la memoria nutren al patrimonio cultural. A manera de González-Varas (2014), ambas articulan relatos que denotan sentido al pasado, pues en efecto, los bienes del patrimonio cultural están ahí, pero serían objetos inertes sin esas miradas hacia el pasado que les hacen significativos y les otorgan valor.

Asistir a “*las luchas*” implica un conjunto de actitudes ritualizadas y la respectiva algarabía que ello genera, aunado al folclore propio de la vendimia de boletos, comida y objetos de memoria de la lucha libre. En este último capítulo a partir de todos los elementos que hacen esta parafernalia “lucha libre mexicana” se sostendrá la memorización de este deporte a través de la información adquirida mediante trabajo de campo y literatura consultada. Esto con el propósito de sostener cómo la memoria crea cultura y tradición, y con ello, patrimonio cultural intangible.

La vanidad de la memoria

Como se ha mostrado, los elementos que denominan a este deporte como lucha libre mexicana, son creados por las personas, a través de su patrimonio como lo es una máscara, un nombre, un puesto de antojos, o un puesto de uniformes. También lo es el comportamiento de las personas, el cual es influenciado por todo aquello que lo rodea. Así como menciona Émile Durkheim⁴² (1895), la memoria es siempre una construcción social. Las personas han seleccionado la parafernalia de la lucha libre como predilecta, pues es en el recinto donde vociferan libremente sus deseos y pensamientos. Aquellos quienes tienen más de 40 años y que asisten a las arenas, tuvieron (probablemente) un mismo ídolo, y la misma emoción cuando las películas de luchadores se transmitían en televisión. Y como resultado, esta imagen que se tiene hacia el luchador no es más que un recuerdo de aquellos años donde México era representado por personajes icónicos característicos de distintas disciplinas como *Pedro Infante*, *El Santo*, *Frida Kahlo*, *Cantinflas*, *María Félix*, por mencionar algunos; son indudablemente nombres que la sociedad ha querido postergar, porque representa un México antiguo pero eterno. Maurice Halbwachs⁴³(1925), enunció como *Memoria histórica*:

⁴² Fue un sociólogo, y filósofo francés. Una de sus contribuciones trascendentes en la antropología, fue el concepto del “hecho social”, el cual indica que las maneras de obrar, sentir y vivir, ejercen un poder coercitivo en el individuo.

⁴³ Fue un sociólogo francés, en su obra más célebre, “*La Mémoire Collective*” estudia el concepto de memoria colectiva, creado por él.

La elaboración social e intelectual que las personas del presente no han experimentado personalmente y que se construye y modifica mediante documentos, fotografías, lecturas y todo tipo de registros; esta memoria histórica, para que pueda prolongarse en el tiempo, debe ser vivificada a través de la transmisión intergeneracional. Por medio de actos rememorativos que al recordar, refuerzan el vínculo social y la identidad común expresada a través de la memoria histórica.

Por ello, los hechos históricos que fueron parte en la vida cotidiana de la sociedad mexicana, han marcado estilo y tradición en las personas. El mexicano ha transformado este deporte en un espectáculo, es una celebración y tradición, que más allá de los intereses de cada uno de los involucrados, en un espacio donde el comportamiento y la igualdad social es la máscara de los asistentes. Es entonces que el espacio también funge como medio para la conservación de la memoria, en este sentido, Heidegger⁴⁴ (1956), menciona que:

La práctica social y cultural de *habitar*, trasciende al mero hecho de residir, de forma tal que se puede habitar un espacio laborable, por ejemplo. Al *habitar*, por consiguiente, se van labrando en el tiempo subjetividades e identidades. Es decir, es en los espacios habitados (la casa, el trabajo, la plaza pública, la iglesia, la cárcel, etcétera), donde se acuñan y acumulan experiencias de diversa índole. Por lo tanto, los espacios habitados al estar configurados por las relaciones intersubjetivas y las prácticas sociales, se erigen en lugares memorables que están revestidos simbólicamente y en muchas ocasiones cargados también de afectividad. Esto explica, por ejemplo, cómo al transitar por un espacio determinado, ciertas evocaciones irrumpen y, con ellas, una emoción específica.

Como menciona Kuri⁴⁵ (2017):

⁴⁴ Heidegger sostuvo que habitar es la manera en la que los individuos se desenvuelven en el mundo, a través de las necesidades como construir y pensar.

⁴⁵ Edith Kuri es doctora en Ciencias Políticas y Sociales con orientación en Sociología por la UNAM. Realizó un posdoctorado en Geografía; estudia movimientos sociales, políticas de la memoria en el espacio público, identidad colectiva; procesos socioterritoriales y emociones en conflictos sociopolíticos.

La memoria implica aludir a la identidad y viceversa. Los bienes patrimoniales nunca podrán ser vistos en su estado original, sino que siempre son extraídos del pasado y reinstalados en el presente. Por ejemplo, durante el curso de la vida del individuo, este interactúa con grupos sociales, familia, vecinos y amigos, quienes relatan determinados hechos, estos relatos ayudan a la memoria del individuo, generando un falso recuerdo, porque sólo conoció los hechos, personajes, o cosas a través de los testimonios de quienes sí estuvieron involucrados en ellos. Ocupan un lugar en la memoria de la sociedad, haciendo que la memorización colectiva sea el vínculo con el individuo. Sin embargo, esta memorización puede aumentar leyendo o conversando, es por ello que la memoria colectiva se convierte en tradición, persevera y está viva en las regiones, clases sociales, etcétera.

Esto pasa con la lucha libre mexicana, sería falso afirmar que los mexicanos han ido a “*las luchas*” por lo menos una vez en sus vidas, o incluso, que les gusta. Es notable la división entre las personas que sí han asistido-asisten, y las que no han asistido-y no quieren asistir; sin embargo, a pesar de que este deporte no sea aprobado o de su interés por algunas personas, coexiste el conocimiento del folclore en este deporte, así como la silueta, color y nombre de los dos luchadores más populares de la lucha libre mexicana: *El Santo* y *Blue Demon*. Esto es resultado de la personalidad que está implicada en la sociedad, en la medida de que es parte de ella, es por ello que los antecedentes históricos no son completamente ajenos al individuo. Es entonces que la memoria y la identidad perduran, de acuerdo con Kuri (2017):

La identidad cultural es todo el conjunto de valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que actúan como conectores dentro de un grupo social. Y el patrimonio cultural es inseparable de este proceso de construcción de identidades, pues al ser enunciado y reconocido, fomenta que los individuos de este grupo adquieran un sentimiento de pertenencia al mismo.

Sosteniendo lo anterior, con ayuda de la señora Adriana Galván, quien se dedica al hogar, en una conversación propia, ayuda a afirmar la hipótesis de que los elementos

principales de que este deporte-espectáculo son transmitidos a través de los años, y perduran en la memoria de la sociedad sin descartar a las personas que no son cercanas a este deporte (en el sentido de que no asisten a ellas), pero que de alguna manera está presente en su cotidianidad. Lo anterior sin descartar que los grupos sociales pueden comprender o tener referencia de este deporte. Ella mencionó que:

Yo vivía en la Ciudad de México, y todos los días mi papá nos llevaba al mercado a trabajar, teníamos que pasar por la *Arena México*, y me acuerdo que una vez iba a pelear *El Santo* contra otro, y que nos vamos; en ese entonces la entrada costaba como 10 centavos, y como me acuerdo que se me hizo un lugar enorme, la gente gritaba y te encontrabas de todo, casi siempre veíamos las transmisiones en la televisión, porque eso es lo único que pasaba a esa hora, y también lo ocupábamos para convivir, nos sentábamos todos en la sala y no nos parábamos hasta que terminara.

El hecho de que Adriana Galván (quien representa a las personas en general, sin ningún acercamiento provocado a este deporte), tenga memorias de lugares, espacios, luchadores y años, es la representación de la memoria social que permite comprender el patrimonio cultural intangible de este deporte. Las personas tienen recuerdos de algún objeto, momento o lugar relacionado a la lucha libre, que permite conmemorar y así mismo, generar una convivencia donde existe el sentimiento de pertenencia social.

En este sentido, el espacio también funge como un elemento para rescatar la memoria, en donde la *Arena México* sirve como lugar memorístico, ahí, los recuerdos, la identidad y el pasado evocan, y con ello, se posterga el patrimonio cultural intangible, aquel que sólo puede ser valorado a través de la memoria de las personas, que apesar de ser antiguo, está presente. En efecto, si la cultura es viva, cambiante y en constante reelaboración, el patrimonio cultural es el resultado de la cultura que direcciona por medio de emociones y gustos la esencia y noción; en la que intervienen y mezclan razones simbólicas y subjetivas pero que son, una construcción social. Así como la señora Adriana Galván, las personas tienen recuerdos que han conservado a este deporte y a sus leyendas presentes, y que a pesar de los tiempos cambiantes estos aún conservan la relevancia y son referentes culturales.

El patrimonio cultural intangible es entonces, el resultado de la memoria de las personas; los objetos, espacios, y nombres que representan un evento o un momento.

Funcionan como vaivenes de distintas décadas que permiten perdurar la esencia y el recuerdo del México antiguo que generó y marcó la mexicanidad. Paul Ricoeur⁴⁶ y Marc Augé (1980)⁴⁷ sostienen que la memoria no es el pasado, sino una representación del pasado, una huella, un signo o un indicio de lo acontecido. En este sentido, Kuri (2017), afirma que:

La representación del pasado se refiere a un doble proceso: por un lado a ver hacia atrás; y por el otro, a ver de nueva cuenta. A estas dos variables, es posible sumar una tercera: la memoria como recreación del pasado forjada a partir de los dilemas, preguntas y requerimientos de diversa capacidad que surgen en el presente, hecho que conduce a pensar cómo la memoria es selectiva.

Retomando lo anterior, los luchadores actuales basan su identidad en figuras que los representan, ídolos o familiares, existen distintos luchadores que se han formado por diversas razones, por tradición, patrimonio, gusto, dinero, etcétera. *Rey Espartano*⁴⁸ en entrevista propia⁴⁹, ejemplifica su gusto y acercamiento a este deporte a través de la cotidianidad.

Mi papá fue luchador profesional, pero también mi mamá y yo nos veníamos a vender producto a la *Arena*, yo le agarré el gusto más porque me la pasaba aquí vendiendo y luego veía pasar a los luchadores, recuerdo que jugaba a ser luchador y siempre le hacía llaves a mi hermana. (...) Mi máscara tiene estos detalles porque a mí me encantaba *Místico*, era súper fan de él, pero también le quise dar un toque propio.

En este sentido, el pasado es parte del presente del individuo, sugiere y moldea al luchador, a través de la experiencia que adquirió en ese espacio, se vio influenciado y con ello, sus gustos comenzaron a descartar y seleccionar elementos que lo representan. El espacio y el tiempo se constituyen para comprender cómo se estructuran las sociedades; la cotidianidad es lo que define lo social, y así mismo, los espacios facilitan las prácticas y relaciones sociales. En este sentido, Kuri (2017) afirma que:

⁴⁶ Ricoeur hizo aportaciones antropológicas, sostuvo que la memoria es un símbolo, y la representación del pasado, donde este se caracteriza en tres rasgos: presencia, ausencia y anterioridad.

⁴⁷ Fue antropólogo, entre sus aportaciones a las ciencias sociales, acuñó el término “No lugar” para describir aquellos lugares de transitoriedad que no tienen suficiente importancia para ser considerados como lugares.

⁴⁸ Luchador poblano, con 18 años, es una de las figuras más novicias de este deporte en Puebla.

⁴⁹ Revisar anexo 7.

La transición de la memoria corporal a la memoria de los lugares está garantizada por actos tan importantes como orientarse, desplazarse y, más que ningún otro, vivir en los espacios de memoria son una lucha contra el olvido.

En la Ciudad de Puebla existen lugares de memoria, *Kairos Gym Arena*, *Arena Los Angeles*, *Auditorio Sanctorum*, *Arena Damian*, y *la Arena Puebla* son espacios cotidianos que las personas perduran; destacablemente esta última es en donde todas las personas involucradas a este deporte se reúnen y tienen recuerdos, por la ubicación del lugar, por la importancia de este recinto, y sobre todo por lo que ha acontecido en ella. Los “*Lunes de lucha*” en la capital poblana son conocidos por la afluencia de personas desde las 4:30 de la tarde, vendedores de máscaras, y sobre todo de cemitas venden desde temprana hora, el transporte público que tiene ruta hacia esa parte del centro histórico comienza a subir más gente, el tráfico es notorio y los turistas más. Niñas, niños, adolescentes y adultos comienzan a formarse para comprar su boleto y así asegurar su lugar, algunos comen antes de entrar a la arena, otros más expertos, saben que lo mejor es comprar la cemita saliendo, pues el precio se reduce a los 20 pesos.

Toda esta parafernalia es reflejo de la tradición que se presenta entre las personas, la *Arena Puebla* es el lugar donde el trabajo y el tiempo se ha hecho simbólico, y es, patrimonio cultural intangible. Gracias a su permanencia, que también se muta (no en su totalidad pero sí en sus fragmentos), y su fijeza, es un espacio al cual se recurre para marcar en él no sólo la memoria, sino también el origen de la seguridad social de este deporte en Puebla. Esta arena ha sufrido modificaciones y momentos de incertidumbre, sin embargo, es preciso que esto funge como paliativos para demostrar la profunda pertenencia y la inquebrantable relación entre las personas y el lugar.

El pasado 12 de noviembre del 2023, artistas locales remodelaron la fachada de la *Arena Puebla* para conmemorar y dignificar este deporte, por ello, plasmaron a algunos de los luchadores más icónicos que han pisado este recinto como *El Místico* o *Atlantis*. A través de una entrevista propia, el artista urbano *Yhescka* mencionó⁵⁰ la importancia de este lugar memorativo en la capital poblana. Así como la tradición que se ha generado en su familia:

⁵⁰ Revisar anexo 8.

(...) A mí me llamó la atención el luchador *Templario*, desde que esta persona inició su carrera como luchador, no sé a lo mejor es la máscara. (...) Desde niños nos gusta la lucha libre, cuando me hicieron la invitación nos dijeron que no había un apoyo económico, nos encanta “*las luchas*” en la familia, y mi madre...ella fue la que desde niños nos llevaba a las luchas, era una ferviente admiradora de los luchadores y era como que mucha adrenalina, nos decía: “desahóguense ahorita y al ratito ya llegan a descansar”; es un gusto que compartimos en familia, de generación tras generación, y así nos las hemos traído.



Foto 10: Fuente propia, así lucen actualmente los muros de la *Arena Puebla* tras la conmemoración de los 90 años de su inauguración. Salvador Lutteroth González fue plasmado en los muros, lo anterior como gratitud por su aportación al país por traer este deporte.

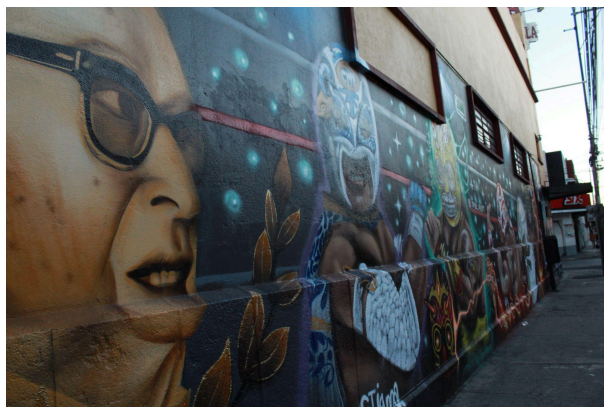


Foto 11: Fuente propia, artistas urbanos trazaron a personajes que son representantes de este deporte y de la arena. Salvador Lutteroth, *Stigma*, *Templario*, *Lluvia*, *Lumen* y *Atlantis*, fueron plasmados en los muros del *Templo del Dolor*.

Es entonces que la *Arena Puebla* funge como espacio memorativo, los asistentes, vendedores, y luchadores, perduran su tradición y gusto a través de las actividades que realizan en este espacio. La cotidianidad será el relato que las personas contarán y las próximas generaciones recordarán, no habrán sido parte de ese momento, sin embargo, a través de la memoria podrán sentir la pertenencia hacia la lucha libre.

Así como el espacio prevalece la memoria colectiva, las acciones de las personas también ayudan a perdurar este patrimonio cultural intangible. Tal es el caso de las personas que a través de las décadas continúan con el patrimonio que sus antecesores les dejaron. Por lo general, las personas que tienen puestos de alimentos, realizan esta actividad para seguir la tradición familiar, doña Elvira tiene 28 años ofreciendo cemitas todos los lunes afuera del *Templo del Dolor*.



Foto 12: Fuente propia, a unos minutos de que la función termine, doña Elvira y su familia preparan los ingredientes de la tradicional cemita para ofrecerlas.

A pesar de las condiciones climáticas, el aumento de la competencia, y los precios en el mercado, doña Elvira mantiene su labor todos los lunes, pues más allá de ser un sustento para vivir, a palabras de ella, “es una tradición familiar que no debe dejar de lado”. Pareciera que este acto es un ritual que realiza para conmemorar a sus familiares, un patrimonio que

tienen en las manos. Una identidad que la hace parte de esta parafernalia luchística y que la utiliza como símbolo de aprecio y reconocimiento.

El patrimonio cultural es entonces el resultado de la construcción humana, es el conjunto de pensamientos y recuerdos que tienen en común las personas. La cotidianidad influye en las personas para memorizar y recordar fragmentos de su vida, e identidad que en colectividad ha generado cultura y comportamiento.

Héroes de la memoria

El patrimonio, además del nombre y la máscara, es la personalidad y el estilo de luchar, como son las llaves que distinguen a los luchadores, y les generan una firma. Así mismo, el orgullo y las rivalidades también se heredan, el que fue adversario del padre forzosamente lo es del hijo. Como menciona Villareal (2018), las deudas de honor trascienden generaciones tanto como el cariño o repudio del público. En la siguiente tabla se muestran a algunos de los luchadores que han marcado las generaciones en este deporte.

Antecesores, luchadores de primera generación.	<i>El Santo, El Perro Aguayo, Mil Máscaras, Blue Demon, Mil Máscaras, El Rayo de Jalisco, El Cavernario Galindo.</i>
Leyendas, figuras de la lucha libre (Segunda generación).	<i>Cien Caras, Máscara año 2000, El Matemático, Super Astro, Canek.</i>
Hijos de luchadores considerados “leyendas” en este deporte (Tercera generación).	<i>Blue Demon Jr, El Hijo del Santo, Dr. Wagner Jr, Hijo del Perro Aguayo, Psycho Clown, Octagón, Atlantis, Shocker.</i>
Nuevos luchadores (Luchadores de cuarta generación).	<i>Místico, Titán, Templario, El Pantera. Kemonito, Carístico, Blue Panther, Último Guerrero.</i>

Divididos de esta manera, siendo los de la cuarta generación los que generan furor y una nueva memoria en el público joven. También se ven influenciados por compañeros de generaciones atrás, debido a que sus características y técnicas son referencia a la de décadas anteriores. Es entonces que la memoria social se introduce en los nuevos luchadores, quienes compartieron un ídolo, y escucharon relatos acerca de *El Santo, Blue Demon, Mil Máscaras,*

El Rayo de Jalisco, Atlantis, Octagón, Psycho Clown y en definitiva esa cotidianidad influenció los gustos y el presente del luchador. Manteniendo así las tradiciones y el patrimonio cultural intangible que genera este deporte, como lo es elegir un modelo de máscara, un nombre, colores, elementos que representen este nuevo personaje, así como el bando al que debe o quiere pertenecer, rudo o técnico; de esta manera un poco inconsciente, el luchador perdura el patrimonio cultural intangible a través de los años, mantiene este gusto y folclore en este deporte mediante su presencia y cotidianidad. Toda la escenificación que se da en la lucha libre mexicana también perdura este patrimonio. De esta manera, Monsiváis (2005) menciona que:

El arte del *costalazo* habla muy golpeado, y a la violencia la abrillantan la exasperación acrobática y las coreografías de los luchadores que caen, se levantan y exploran los espacios adentro y afuera del recinto, todo con tal de hacer del cuerpo un resorte, un hacha contra el cuerpo ajeno. (...) lo espectacular no es el dominio técnico sobre el ring, sino la perfección cronométrica de los encontronazos, aquella disposición que tienen los luchadores para narrar, y hacer de la teatralidad un requisito.

Es entonces que inconscientemente los personajes involucrados en este deporte-espectáculo perduran su patrimonio cultural, la vanidad de la memoria selecciona elementos que están presentes en la cotidianidad de la lucha libre y a través de esto las personas generan una pertenencia social, que los identifica y prolonga los recuerdos directos e indirectos. Haciendo que este cúmulo de acciones generen un comportamiento, el cual será parte del sentimiento de pertenencia del individuo hacia lo que le rodea.

Consideraciones finales

Como se señaló a lo largo de esta investigación, cada uno de los elementos que están presentes de un recinto, son los personajes principales en este deporte-espectáculo, es por ello que la lucha libre mexicana resalta ante otros países, pues existe toda esta narración a través de distintos acontecimientos que permiten el teatro, y que en su ejecución postergan un ganador, y triunfo, porque el verdadero héroe, o vencedor, no es el más fuerte, el que tiene más cinturones, ni el más disciplinado; es aquel que se gana al público, es quien ha generado en las personas un sentimiento de cercanía, de semejanza igualitaria con los demás, para que su identidad luchística sea recordada en las décadas posteriores, y en el mejor de los casos,

pueda heredar su patrimonio intangible, aquel que hizo un afecto en el público a través de una máscara y pueda ser conmemorado.

Así mismo, los elementos que surgieron con los años a través de la cotidianidad y el imaginario social, también ayudaron a postergar esta memoria colectiva que representa nuestra identidad. La cotidianidad y la mexicanidad crearon un espectáculo que se construyó a través de los años, la peculiaridad de este deporte en México, también deriva a que se adaptó a los requerimientos de la televisión y no a la inversa como en otros países, principalmente fue un deporte, y adquirió elementos que comenzaron a relatar historias, leyendas y mitos que la sociedad se encargó de perdurar, esto gracias a la memoria generacional. Es aquí donde la memoria colectiva ha jugado un papel importante en este deporte-espectáculo, pues de no ser por aquellos recuerdos inherentes a las personas, la lucha libre mexicana no se habría formado de la manera en la que surgió.

Aquí, no sólo se dan cita elementos de realidad (como los luchadores mismos que han abandonado su propia persona para convertirse en personajes), sino, los personajes mismos que estando lejos de su propio ser (persona), puede morir su identidad. Este deporte-espectáculo parece exigir incluso la producción y reproducción de elementos de la realidad llevados a varios modelos para devenir ilusión. Y precisamente ahí parece radicar su belleza como espectáculo, pues es donde su exclusividad se despliega. De la ilusión a la desilusión, su límite no es el tiempo, aquí no existe la ficción ni la realidad; el malo puede triunfar sobre el bueno, el menos popular sobre el popular, el más más viejo frente al joven, el que se vale de las trampas sobre el que no las evita a toda costa, lo único que no es válido es que no haya espectáculo. Mediante las expresiones lingüísticas se hacen o afirman cosas, también hay algunas que no describen o registran algo, no son verdaderas ni falsas. Así como comenta Monsiváis (2005):

Cuando el público vocifera “Quiero ver sangre” no está pidiendo la sangre verdadera, sino aquella que es producto de la estetización de la violencia, de la derrota y de la victoria, de la lucha entre la justicia e injusticia.

En la lucha libre no existen límites simbólicos, ni adentro ni afuera de un recinto, la arena en su conjunto es la articulación y representación de este acto teatral, donde se narra la eterna lucha cotidiana entre el bien y el mal, es un espacio simbólico y real. Desde su

estructura, cualquier arena de la CMLL narra a manera de los antiguos teatros griegos el antiguo y original protagonismo del sacrificio. Sin embargo, estas divisiones simbólicas entre los distintos lugares y precios no representan la misma intención en cuanto a la posición social ni narrativa teatral. Más bien, lo espectacular de este espacio es que no existe relación entre la cercanía al escenario (que en este caso es el cuadrilátero) lo cual quiere decir que en la centralidad el hecho es más fuerte, evidente, real y palpable, y conforme la periferia es más palpable, el fenómeno parece desfigurarse, pero como se mencionó anteriormente, el luchador no es el único protagonista, este puede utilizar todo el espacio entre butacas y pasillos para realizar su lucha, y el público hará el resto, este también es parte de la narración desde el lugar donde esté, desde los primeros balcones, a mitad del recinto que es en donde se da el genuino comportamiento e interacción social, la jerga y el abucheo; o arriba, en donde las porras emiten su furor y pasión, encargadas de vociferar y defender los valores que creen correctos, portan con orgullo su lado técnico o rudo.

Es por ello que la lucha libre mexicana no puede ser pensada únicamente como deporte, sino también como un espectáculo en donde aluden comportamientos de una sociedad que a lo largo de los años ha querido postergar, aquí la intergeneracionalidad se posterga a través de lo cotidiano, de las tradiciones y sobre todo, porque los personajes involucrados tienen un sentido de pertenencia que se les fue heredado inconscientemente y que direccionó sus gustos, y valores, los cuales pondrán en práctica alrededor o adentro del cuadrilátero, consciente o inconscientemente.

El “Más espectacular de los deportes y el más deportivo de los espectáculos” es una de las expresiones más entrañables de México, logrando que tenga influencia en el mundo deportivo y cultural. A partir del 2016 fue reconocida por parte del Senado de México como Patrimonio Cultural Intangible de la Ciudad de México, quedando el 21 de septiembre como el Día de la Lucha Libre y del Luchador Profesional Mexicano. El CMLL, cuenta únicamente con cuatro arenas propias donde se realizan los encuentros, la Arena Coliseo (el escenario más antiguo del mundo que presenta lucha libre) llamado *El Embudo de Perú 77*, cuenta con 80 años de existencia; el escenario más importante del mundo luchístico, considerado “Catedral de la Lucha Libre” la *Arena México*, la cual es el escenario donde todo luchador quiere llegar a presentarse, la *Arena Coliseo de Occidente* en Guadalajara, y la *Arena Puebla* conocida como *El Templo del Dolor*.

Es por ello que ante la importancia de este deporte-espectáculo en el mundo, y siendo Puebla uno de los tres únicos estados del país en tener un recinto de la CMLL, se debe proliferar la importancia de este lugar; todo lo que acontece alrededor del *Templo del Dolor* debe dignificar la importancia del talento luchístico poblano que nace y contribuye al mundo del deporte, y sobre todo, a la sociedad poblana que se ve influenciada a través de los espacios memorísticos que tiene. Actualmente existe un equipo de luchadores poblanos⁵¹ que son los encargados de representar la lucha libre en Puebla, con colores y formas aludiendo a la *talavera*⁵² que se da en la región, suben al cuadrilátero de distintos estados a defender el talento poblano.

Los “*Lunes de Luchas*” resultan la principal fuente para que las acciones que favorecen la tradición y perduran las acciones de la memoria se presenten, es en ese momento y espacio donde las personas interactúan socialmente, los vendedores y el público en general a través de sus actos cotidianos mantienen este sentimiento de pertenencia hacia la lucha libre. Es también un espectáculo global donde distintas culturas y territorios parecieran encontrar su diferenciación y peculiar formación mítico-ritual; a manera de experiencia propia, en la *Arena Puebla* y en la *Arena Coliseo*, el público quien también está construido por turistas, sienten esta genuina curiosidad por saber porqué este deporte está asimilado con la sociedad mexicana, o mejor aún, es utilizado como referencia asociada a los mexicanos. Como resultado acuden a estos recintos para presenciar cómo se desarrollan maquinalmente estos actos y posteriormente se vuelven una parafernalia. Paradójicamente, ellos también se ven influenciados por todo aquello que hace tan peculiar a la lucha libre mexicana; por ello este deporte se realiza a través de todo lo que acontece alrededor de él. El sentido de pertenencia muta en algunas partes y sin embargo, permanece en la cotidianidad de las personas, (tal vez) inconscientemente, se toma postura sobre las cosas, este acto está cargado de experiencias y gustos que marcan al individuo, adherido a las memorias esta decisión de pertenecer o no a algún lugar o momento, se ve influenciado por nuestra más profunda reflexión, que se convierte en patrimonio cultural intangible.

⁵¹ *Fuerza Poblana* es el nombre del equipo de luchadores que representa el talento en Puebla, los integrantes son *Arkalis*, *Guerrero Maya Jr.*, y *Stigma*. Revisar anexo 9.

⁵² La talavera es un tipo de cerámica mayólica que se distingue por su blanco vítreo como base de color. Cada pieza se realiza con una técnica que se practica desde la época virreinal que consiste en elaborarlas a mano en un torno, los colores que se utilizan son el azul, amarillo, negro, verde, naranja y malva.

Anexos

1.



En Santo contra la invasión de los marcianos (Alfredo B. Crevenna, 1966) hay una escena donde el santo está en el ring y se aparece un marciano que, simplemente ¡Se pone a luchar contra el Santo! Y el réferi en lugar de decir “¡Ay llegó un marciano!” y salir huyendo, está checando que no se den golpes bajos y golpes ilegales. Esto integraba plenamente al marciano al mundo de la lucha, que es un espacio utópico con sus leyes propias, una zona sagrada. Ponencia de Gustavo García, durante *El futuro más acá*, 26 de noviembre del 2003.

2. [W Entrevista Asturiano F \(1\).docx](#)

3. <https://goo.su/SqXZkz>

4. <https://goo.su/SqXZkz>

5. <https://goo.su/VfJU7f>

6. <https://goo.su/mlalb>

7. <https://goo.su/8Siyon2>

8. <https://goo.su/4PrhW5Y>

9.



Cartelera de la Arena Puebla para promocionar el encuentro entre la *Fuerza Poblana* y luchadores de Jalisco.

Bibliografía

- Acuña, Á. (2016). La cultura en la Arena de la lucha libre mexicana: una visión etnográfica. *Revista Española de Antropología Americana*. <https://revistas.ucm.es/index.php/REAA/article/view/61975/4564456548391>.
- Anders, V. (n.d.). Máscara. Etimologías De Chile - Diccionario Que Explica El Origen De Las Palabras. <https://etimologias.dechile.net/?mascara>.
- Alcázar, J. (Ed.). (1952). *México: realización y esperanza*. Editorial Superación.
- Álvarez, E. (2021). Sin límite de tiempo. (Mini documental). YouTube. <https://youtu.be/akrtrn3SIEQ>
- Canal Once (2012). Sensacional de Diseño Mexicano (Mini documental) YouTube. <https://youtu.be/2E3LvKtN-rIA>.
- Alcoriza, L. (Director). (1972). *Mecánica Nacional* [Film]. Escorpion.
- Asale, R.-. (n.d.). apostar | Diccionario de la lengua española. «Diccionario De La Lengua Española» - Edición Del Tricentenario. <https://dle.rae.es/apostar>.
- Aubaile, F. (1998). Alimentación mediterránea y color . En *El Color en la Alimentación Mediterránea* (1.ª ed., pp. 69–80). Barcelona: Icaria. Recuperado de <https://goo.su/Iz7wJ>.
- Augé, M. (1998). La memoria y el olvido. En *Las formas del olvido* (1.ª ed., pp. 11–34). Barcelona: Gedisa. Recuperado de https://www.academia.edu/5163541/120914196_Las_formas_del_olvido_Auge_Marc
- Barthes, R. (1980). El mundo del catch. M Soler (Ed.), *Mitologías* (8-15). siglo veintiuno.
- Bialakowsky, A. (2018). Vida cotidiana y reclasificaciones sociológicas según Giddens, Bourdieu, Habermas y Luhmann. <https://www.redalyc.org/journal/105/10555363006/html/>.
- Campos, Salvador. [KOZ wave]. (2023, 29 de marzo). El Último Espartano [vídeo]. YouTube. <https://goo.su/8Siyon2>.
- Canal22. (2018, 29 noviembre). A dos de tres caídas. Arena México [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-iTUBSk6MCU>.
- Castellanos, H. [History]. (2013, 13 de octubre). La historia de la lucha libre mexicana [Video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=bPcSzthfPho>.
- Celis, P. (2020). NUEVOS ESPECTADORES: REVOLUCIÓN EN LA LUCHA LIBRE MEXICANA A PARTIR DE APARICIÓN DE STREAMING. *SOMEPSO*,

https://somepso.files.wordpress.com/2020/04/v5n1_6-disertacic393n_celis_patricia_nuevos-espectadores.pdf

- Cerón, E. (2019). *De dos a tres caídas: La lucha libre como símbolo de resistencia cultural en México*. (1.a ed.). UAEM. <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/104681/De%20dos%20a%20tres%20caidas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Cerón, E. (2019). Conclusiones “Al salir de la arena, seguimos luchando”. En *De dos a tres caídas La lucha libre como símbolo de resistencia cultural en México* (1.ª ed., pp. 79–89). Toluca. Recuperado de <http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/104681/De%20dos%20a%20tres%20caidas.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Cervera, P. (2022). *Gladiadores en la arena mexicana 1990* (Documental) Facebook. <https://www.facebook.com/esquinarudaluchalibre/videos/3049868308434730>.
- Consejo Mundial de Lucha Libre. (2022, August 24). *Historia del CMLL - CMLL ::: La Mejor Lucha Libre del Mundo*. CMLL ::: La Mejor Lucha Libre Del Mundo. <https://cml.com/historia/https://plus.google.com/+UNESCO>. (2022). Patrimonio cultural. <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/patrimonio>.
- Cornejo, E. (2023). *El vampiro y el sexo (1968): Una aproximación al cine de luchadores como cine de culto* [Tesis]. Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
- Del Campo, S. (2015). Máscaras mexicanas símbolos velados. En *Máscaras mexicanas símbolos velados* (pp. 25–31). Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- Delgado, Á. (2016). *La cultura en la Arena de la lucha libre mexicana: una visión etnográfica*. 2022, de *Revista Española de Antropología Americana* Sitio web: <https://revistas.ucm.es/index.php/REAA/article/view/61975>.
- Delgado, J. (Enero de 2014). *web.uaemex.mx*. Obtenido de *El bien y el mal: Una potencia irreductible*: http://web.uaemex.mx/plin/colmena/Colmena_81/docs/El_bien_y_el_mal.pdf.
- De la Cruz, E. (2013). *LA LUCHA LIBRE COMO TEATRO RITUAL* (Licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de México.

- El Informador : Noticias de Jalisco, México, Deportes & Entretenimiento. (2017, October 13). Blue Demon Jr: La historia de un hijo adoptivo. El Informador : Noticias De Jalisco, México, Deportes & Entretenimiento. <https://www.informador.mx/Deportes/Blue-Demon-Jr-La-historia-de-un-hijo-adoptivo-20111221-0198.html>.
- Fernández, Á. Santo, el Enmascarado de Plata: Mito y realidad de un héroe mexicano moderno. El Colegio de Michoacán, Universidad de Guadalajara, Guadalajara, México: 2012. ISBN: 9786074506365.
- Fernández, M. (2006). Querida, convertí la pantalla de plata en cobre. Del cine mexicano de ciencia ficción al bestiario de la mitología popular nacional, 1945-1981. En EL FUTURO MÁS ACÁ (1.^a ed., p. 144). Ciudad de México: Landucci. Ciudad de México: Landucci.
- Flores, I. (2017). La Lucha Libre: Identificación de rasgos característicos que la conforman como un complejo cultural de la sociedad mexicana. *TEPEXI Boletín Científico De La Escuela Superior Tepeji Del Río*, 4(8). <https://doi.org/10.29057/estr.v4i8.2393>.
- Guerrero, A. (2009). El Mexicano y su Mexicanidad. *XDoc*. <https://xdoc.mx/documents/el-mexicano-y-su-mexicanidad-5f82859f4e594>.
- González-Varas, I. (2014). LAS RUINAS DE LA MEMORIA IDEAS Y CONCEPTOS PARA UNA (IM)POSIBLE TEORÍA DEL PATRIMONIO CULTURAL. SIGLO XXI EDITORES.
- González-Varas, I. (2014). Prefacio. En *Las ruinas de la memoria ideas y conceptos para una (im)posible teoría del patrimonio cultural* (1.^a ed., pp. 7–16). Siglo XXI. Recuperado de: https://www.academia.edu/61530905/Gonzalez_Varas_Iba%C3%B1ez_Ignacio_Las_Ruinas_De_La_Memoria.
- González, Z. (2008). Luchandera (Licenciatura en Ciencias de la Comunicación). Universidad de las Américas Puebla.
- Halbwachs, M. (1925). La memoria colectiva y el tiempo. En *La memoria colectiva* (6.^a ed., pp. 90–106). Prensas Universitarias de Zaragoza. Recuperado de https://www.academia.edu/17123309/141999311_Halbwachs_Maurice_La_Memoria_Colectiva_pdf.

- Harris, M. (1990). La antropología y el estudio de la cultura. Antropología Cultural. (1era edición., pp. 20 - 23). Alianza Editorial.
- Heidegger, M. (1956). Construir, habitar, pensar. https://www.academia.edu/42221620/Heidegger_Construir_Habitar_Pensar.
- Hernández, G. (2002). Bertaccini, Tiziana. Ficción y realidad, del héroe popular. México: Universidad Iberoamericana y CONACULTA, 2001, 174 p. *Cuicuilco*, 9(25), 389–391.
<https://biblat.unam.mx/es/revista/cuicuilco/articulo/bertaccini-tiziana-ficcion-y-realidad-del-heroe-popular-mexico-universidad-iberoamericana-y-conaculta-2001-174-p>.
- "Historia de la máscara en la Lucha Libre" (2006, diciembre) Guías. En línea. 28 jul. 2023. Disponible: <https://goo.su/NDx4x>.
- Kuri, E. (2017, junio). La construcción social de la memoria en el espacio: una aproximación sociológica. SciELO. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-5766201700010009.
- Letras Libres. (2020, June 11). Cine aparte • Mecánica nacional [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=2Pzmp3yhAPg>.
- Martínez, S. (2015). *Máscaras mexicanas simbolismos velados* (2015.a ed.). https://www.academia.edu/49081666/Ma_scaras_mexicanas_simbolismos_velados
- Máscara. (2015). Diccionario Español De Términos Literarios Internacionales. <http://www.proyectos.cchs.csic.es/detli/sites/default/files/M%C3%A1scara.pdf>.
- Maza, M. "Máscara vs Cabellera". Más de Cien Años de Cine Mexicano. En línea. 23 Ago. 2007. Disponible: <http://cinemexicano.mty.itesm.mx/mascara.html>.
- Medina, F. (2011, Diciembre). Las máscaras mexicanas y el carnaval. Revista Comunicación. No.28, 28 p. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5466159>.
- Monsiváis, C. (2013). La hora de la máscara protagonista: El Santo contra los escépticos en materia de mitos. En Los rituales del caos (125-133). México: Ediciones Era.
- Monsiváis, C. (2005). De La Lucha Libre Como Olimpo Enmascarado. En Espectacular de Lucha Libre: Fotografías de Lourdes Grobet, editado by A. M. Carrillo. Ciudad de México: TRILCE-CONACULTA-UNAM. P.7

- Nolasco, E. (2017). Significado cultural de la cemita Poblana en el marco del Patrimonio Inmaterial como ícono gastronómico (Maestría). Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Pérez, R. (2012). Métodos y Diseños de Investigación en la educación (2012.a ed.). UNED.
- Ricoeur, P. La memoria, la historia, el olvido. Madrid, Trotta 2003, 684 pp. (Buenos Aires, FCE, 2004, 673 pp.) | Tópicos, Revista de filosofía. (s. f.). <https://revistas.up.edu.mx/topicos/article/view/254/224>.
- Sánchez, J. (1991). La vida de las máscaras. *IADAP*, 13(1991), 6. <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/handle/10469/3572>
- Schmelz, I. (2006). Luchadores, héroes del ring . En EL FUTURO MÁS ACÁ (1.^a ed., p. 102). Ciudad de México: Landucci. Ciudad de México: Landucci.
- Trapenese, E. (2017). ¿(Des)enmascarando identidades? Una aproximación a la lucha libre mexicana / (Un)masking Identities? An approximation to Mexican catch. *Bajo palabra (Madrid)*, 16. <https://doi.org/10.15366/bp2017.16.009>.
- Uribe, M. (2014). La vida cotidiana como espacio de construcción social. *Procesos Históricos*, (25), 100-113.
- Villareal, H. (2018). En mi casa y con mi gente. La comunicación de los valores de los mexicanos en la lucha libre. *Revista Iberoamericanade Comunicación*, 34. https://www.academia.edu/36134336/En_mi_casa_y_con_mi_gente_La_comunicaci%C3%B3n_de_los_valores_de_los_mexicanos_en_la_lucha_libre.
- Villeda, R. (2014, 6 noviembre). Lucha libre mexicana máscaras a través del tiempo. www.academia.edu. https://www.academia.edu/9164143/LUCHA_LIBRE_MEXICANA_mascaras_a_traves_del_tiempo.