



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

COLEGIO DE LINGÜÍSTICA Y LITERATURA HISPÁNICA

TESIS:

**LA CONSTRUCCIÓN DEL DISCURSO DE LA LUCHA LIBRE MEXICANA EN PUEBLA Y SU USO
EN LA REDACCIÓN DEL PERIODISMO DEPORTIVO**

PRESENTA:

CARLOS ALBERTO GARCÍA HERNÁNDEZ

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN LINGÜÍSTICA Y LITERATURA HISPÁNICA

DIRECTORA:

MTRA. DIANA ISABEL HERNÁNDEZ JUÁREZ

OCTUBRE, 2018

Este trabajo de investigación es dedicado a los “luchadores” que han dejado huella en mí:

Mis abuelitos:

Joaquina Hernández (†) y Carlos García (†),

Quienes me enseñaron a luchar por la vida.

Mi mamá:

Ángeles García,

Quien siempre luchó para darme lo mejor de la vida.

Para mis hijos:

Ángel y Sebastián

Quienes hacen que luche cada día por ser mejor persona.

Y a mi profesor:

Salvador Donando “Tarahumara” (†),

Quien me mostró como luchar en el cuadrilátero por un sueño.

AGRADECIMIENTOS

Para mí es satisfactorio concluir este proyecto que consolida la carrera que decidí emprender años atrás, aunque en muchas ocasiones pensé en “tirar la toalla”, Dios se encargó de poner a las personas indicadas en los momentos adecuados de mi vida, mismas que me brindaron el apoyo requerido para motivarme a seguir adelante, compartieron su cariño, experiencia y sabiduría para no dejarme caer.

En primera instancia, el apoyo de la gran familia GARCÍA quienes con amor me enseñaron que todo esfuerzo es recompensado cuando se hace con paciencia, perseverancia y humildad. Que lo más importante es alcanzar la felicidad con cada logro, aprender a levantarse con mayor fuerza después de cada caída y conseguir el éxito a pesar de las adversidades.

Es motivo de mención especial agradecer a mi hermana Itzel Amairani García Hernández quién se convirtió en una parte fundamental de mi vida cuando decidió aventurarse en este viaje llamado Puebla.

Lázaro Vera me dijo una vez: “el camino al éxito está lleno de espinas y abrojos”. Tenía razón pues no fue sencillo salir de ese letargo que me tenía atado, Dios te bendiga en donde quiera que estés amigo mío.

En diversas ocasiones sentí perder el sendero de mi vida y en distintos momentos llegaron Patricia Escamilla, Wil Santana y Dulce Zacatlán, a quienes debo un agradecimiento por ayudarme a encontrar la brújula y recomponer mi camino cuando más desorientado estaba.

Las amistades son una parte fundamental en los éxitos de la vida y con quienes compartimos alegrías y derrotas, por ello deseo agradecer a Lourdes García, Erika Vanesa Rubio Cruz, Erick Serrano Montiel, Miguel Villegas Hidalgo, Mariana Vigueras por compartir conmigo y apoyarme en la redacción de este proyecto.

Un agradecimiento a la Mtra. Diana Hernández Juárez por creer en mí proyecto y seguirme en esta “locura” llamada tesis, además a mis sinodales: la Dra. Alma Corona y el Mtro. Javier Romero por el apoyo brindado.

Para mí es complicado enlistar a todas las personas que creyeron en mí, a las que se involucraron conmigo en este proyecto y a quienes en cada momento me brindaron su tiempo y su espacio para apoyarme, no deseo que pasen desapercibidos y aunque su nombre no aparezca ellos saben que siempre estarán en mi mente y corazón.

A TODOS MUCHAS GRACIAS
DIOS LOS BENDIGA SIEMPRE.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1. PRIMERA CAÍDA: DEL SUELO GRIEGO AL ENCORDADO EN MÉXICO...	1
1.1 Antecedentes: orígenes y evolución de la lucha libre	1
1.1.1 El pancracio griego.....	6
1.1.2 Luchadores de la época antigua.....	7
1.1.3 El Coliseo Romano y las gladiaturas.....	8
1.1.4 La lucha libre en Europa y su expansión en México.....	11
1.1.5 La época de Maximiliano y la lucha libre.....	11
1.1.6 Primeros acercamientos de la lucha libre con México y primeras funciones.....	12
1.1.7 Cimientos de la lucha libre moderna.....	13
1.1.8 Breve historia de la Empresa Mundial de Lucha Libre.....	17
1.2 La lucha libre en 6 etapas históricas.....	19
1.2.1 Primera generación: Los pioneros.....	21
1.2.2 Segunda generación: Época de oro.....	21
1.2.3 Tercera generación: Los continuadores.....	25
1.2.4 Cuarta generación: Los innovadores.....	26
1.2.5 Quinta generación: Los divididos.....	27
1.2.6 Sexta generación: Hijos de leyendas y nuevos valores.....	28
1.3 Una nueva era para la lucha libre mexicana: “Místico”.....	29
1.4 Recintos y sedes de lucha libre.....	30
1.4.1 Arena Modelo.....	32
1.4.2 Arena Coliseo.....	32
1.4.3 Arena México.....	33

1.4.4 Arena Coliseo de Guadalajara.....	34
1.4.5 Pista Arena Revolución.....	34
1.4.6 Arena Puebla	35
1.4.7 Otras Arenas.....	36
2. SEGUNDA CAÍDA: DEL SUEÑO LATENTE A LA REALIDAD CONSTANTE.....	38
2.1 La formación periodística a través de la pasión.....	38
2.1.1 Gabriel García Márquez.....	41
2.1.2 Carlos Monsiváis.....	43
2.1.3 Enrique Montero Ponce.....	44
2.1.4 Diana Hernández.....	51
2.2 De aficionado a periodista: Carlos Alberto García Hernández.....	53
2.2.1 Gusto de niño, realidad sorpresiva.....	54
2.2.2 De la afición a lo académico.....	61
2.2.3 El nacimiento de Ícaro.....	66
2.2.4 Incursión en los medios.....	71
2.3 Apasionados de la lucha libre: periodistas poblanos del deporte.....	75
2.3.1 Miguel Ángel García.....	75
2.3.2 David Espinoza Tiempo.....	76
2.3.3 Arturo Wenceslao Rodríguez.....	77
2.3.4 Hugo Ayub Gamez.....	78
2.3.5 Odilón Alejandro González Blanco.....	79
2.3.6 Jorge Alejandro López.....	80
2.3.7 Eduardo Galiote Mendoza.....	80
2.3.8 Rene Valencia.....	81
2.3.9 Javier Pérez Romero.....	82

3. TERCERA CAÍDA: DEL GUSTO POPULAR A LA REFERENCIA CULTURAL	84
3.1 La catarsis a través del discurso: de mentadas y madres.....	84
3.1.1 Porras: su construcción discursiva.....	88
3.2 Las voces del ring.....	91
3.2.1 Antonio Padilla.....	92
3.2.2 Javier Vargas López.....	92
3.2.3 Enrique Gil.....	93
3.2.4 Armando Gaitán.....	93
3.2.5 Voces del CMLL.....	94
3.3 El idioma de la lucha libre.....	95
3.3.1 Glosario de palabras características.....	96
3.3.2 Llaves, candados y castigos: Las metáforas visuales de la lucha libre.....	105
3.4 El discurso en medios de comunicación: crónicas luchísticas.....	144
3.4.1 Análisis discursivo en periódicos impreso.....	148
3.4.2 Análisis discursivo en periódicos digitales.....	151
CONCLUSIONES.....	154
BIBLIOGRAFÍA.....	157

INTRODUCCIÓN

La lucha libre es una de las disciplinas deportivas con mayor arraigo en México, instaurada el 21 de septiembre de 1933 de manera formal en nuestro país por Salvador Lutteroth González, quien vio por primera vez un espectáculo de este tipo en el paso Texas y quiso traer algo similar a tierras aztecas¹.

A lo largo de los años la lucha libre se ha convertido en uno de los referentes característicos de la sociedad mexicana en el ámbito cultural y deportivo; si bien es cierto que esta disciplina no es exclusiva de nuestro país (Estados Unidos y Japón también tienen lucha libre), sí es considerada la mejor del mundo por el tipo de espectáculo representado y por la parafernalia englobada en la práctica, observación y desenvolvimiento de la misma, todo esto según Margarita de Orellan en su libro *Lucha libre relatos sin límite de tiempo* (2015).

Presenciar una función de Lucha Libre en vivo es una experiencia singular, puesto que la descarga de adrenalina está cifrada en la algarabía que desborda el público con una buena función, los “movimientos suicidas” (todo luchador se juega la vida en cada uno de sus *lances* fuera del *ring*), las mentadas de madre, las cemitas, la música de presentación, las *porras* y la emoción vivida en la Arena Puebla y en cualquier recinto destinado a este deporte, son parte esencial de su representación.

Razón por la cual, después de más de ochenta años de existencia en México, la lucha libre forma parte de la cultura popular. Según una encuesta publicada en 2010 por el periódico *La Afición*, este deporte se encuentra en el segundo lugar de identidad social, sólo por debajo del fútbol que tiene un 67% de las preferencias entre los espectadores

¹ Revista *Box y Lucha*, No. 1609

mexicanos, quienes con un 34% avalan al *deporte del costalazo* como uno de los consentidos.

Esto ha motivado la realización de estudios sociológicos, antropológicos, historiográficos, de diseño gráfico entre otros, en torno a la lucha libre. Sin embargo, no existen investigaciones de lenguaje ni de comunicación verbal y escrita, esto da pie a pasar por alto las construcciones lingüísticas, inmersas en dicha disciplina deportiva, dejando de lado estudios específicos, orientados al rescate de una de las actividades lúdicas y catárticas de la cultura nacional.

La lucha libre está inmersa en las actividades que realiza el mexicano, convirtiéndose en una magna alegoría que representa su idiosincrasia. La mayoría de la sociedad ha tenido contacto de forma directa o indirecta con el también llamado *deporte-espectáculo* ya sea por el cine, la televisión, los periódicos, los medios especializados en el tema o por el gusto a este deporte reflejado en las personas; como lo menciona “Blue Demon Jr.” *La magia de mucha gente se ve reflejada en ti* durante el video promocional de la campaña “Saca lo Luchón” del año 2015 de la cerveza Victoria.

Así pues, innumerables historias y acontecimientos referentes a la lucha libre se han escrito en diversas páginas de la vida nacional. Nombres de batalla como “El Santo”, “Blue Demon”, “Huracán Ramírez”, “Mil Máscara”, “Tinieblas” sólo por mencionar un ejemplo de los centenares de nombres que lograron la inmortalidad a través de una máscara (principal emblema de la lucha libre mexicana) o a través de cualidades histriónicas arriba del ring por los luchadores que no portaban una *segunda identidad*.

Por consiguiente: “Hablar de Lucha Libre Mexicana es hablar de un deporte, de una pasión de un elemento cultural que define a nuestro país. Considerada como una obra humana que alcanza la categoría de arte, por la estética de sus movimientos, por el colorido de sus máscaras, por la bravura de sus contendientes, por la alegría y el éxtasis desbordado por sus aficionado”. Afirma la editorial de revista *Box y Lucha*, edición especial 11 de septiembre de 2013.

Sin embargo, a pesar de ser una actividad de culto en México, la lucha libre dentro del periodismo y como fuente de información siempre ha sido la página de relleno en la sección deportiva, además existen pocos escritos con la finalidad de retratar la realidad del *pancracio* en toda su extensión y los diversos enfoques (sociológicos, antropológicos, cinematográficos, fotográficos, documentales, culturales y de diseño) que han realizado investigaciones sólo hacen énfasis en estudiar el fenómeno masivo que representa la lucha libre.

Por ello, el presente trabajo pretende analizar la situación de la lucha libre dentro de la cultura popular mexicana a través de la lengua y la construcción discursiva, a partir de mi trabajo de campo e investigación, como estudiante de la Licenciatura de Lingüística y Literatura Hispánica y mi recorrer cognitivo hacia el ambiente laboral de forma simultánea con el conocimiento del mundo de la lucha libre; todo ello con la recolección de anécdotas, vivencias y crónicas, publicadas en distintos medios impresos y digitales, reforzados en trabajos bibliográficos y de recolección informativa.

Con ello, la naturaleza de esta investigación pretende enfocarse a tres sectores diferentes de la sociedad, afines en una misma vertiente, la comprensión de la lucha libre como un arte en vivo. Está dirigida para todas aquellas personas interesadas en conocer el *arte de Gotch*, también para la gente que ya están inmiscuidas en el medio luchístico; con la finalidad de permitirles visualizar el *pancracio* desde otra perspectiva con un estudio

académico, además intenta convertirse en un punto de referencia discursivo para todos aquellos periodistas y reporteros (novelas y con trayectoria en los medios de comunicación) de la fuente deportiva, mediante un glosario que recabe las palabras de uso frecuente en la descripción de las funciones de lucha libre, permitiéndoles aumentar su vocabulario, dejando a sus escritos fluir de mejor manera sin perder su estilo.

Cabe señalar que no se pretende realizar un manual de redacción deportiva, sino ampliar mediante un glosario que contenga los códigos (las palabras y frases específicos empleados en el *pancracio*) necesarios para desempeñar su labor periodística en el *deporte del costalazo* y al mismo tiempo preservar la identidad nacional de la lucha libre mexicana.

Así pues, es conocido que hacer periodismo desde cualquier ámbito o fuente de información debe cumplir con ciertas características, resaltando dos principalmente: la primera es ser un conocedor de la lengua y tener los principios básicos de redacción y morfosintaxis, la segunda es tener un amplio conocimiento acerca del tema de la fuente, como lo menciona Alberto Dallal en su libro *Periodismo y Literatura*:

“La realidad establece una relación directa con el sentido que expone el discurso, el creador, el hacedor de palabras está revelando, de una manera u otra, a la realidad misma. No hay garigoleos ni adornos que valgan cuando el manipulador de las palabras hace coincidir el sentido de su discurso, no principalmente con el sentido de otros discursos sino con el sentido de la realidad que observan, viven, experimentan, señalan y revelan él mismo y sus semejantes” (Dallal,1992, p.122).

Lo que en otros términos se llamaría mostrar el mundo a través de otra mirada.

Y es lo que se realiza cada vez que se presencia una función de lucha libre, puesto se busca reflejar la algarabía, la fiesta multicolor y el ambiente que se vive en una de las actividades lúdicas y catárticas más representativas en México.

Cuyos objetivos generales son los siguientes:

- 1.- Investigar, analizar, y explicar el lenguaje característico de la lucha libre
- 2.- Contribuir a la valoración de la riqueza cultural mexicana por medio de la lucha libre a través de la lengua y la comunicación.

Y de forma específica los siguientes:

- 1.- Demostrar que la lucha libre puede ser analizada a través del lenguaje, como un fenómeno cultural y comunicativo.
- 2.- Profundizar el estudio en las diversas vertientes de la lucha libre
- 3.- Aportar un registro de las palabras utilizadas en la lucha libre en Puebla
- 4.- Expandir la apreciación de la lucha libre en otras áreas del conocimiento.
- 5.- Explicar y mostrar el uso del discurso de la lucha libre en la redacción del periodismo deportivo.

Tratando de averiguar si las personas apasionadas por la lucha libre son las únicas que valoran la complejidad de este deporte, defendiéndolo “a capa y espada” pero sin argumentos cognoscitivos o escritos que avalen su premura, si los periodistas deportivos le brindan cabida al *pancracio* y cómo los aficionados extranjeros y nacionales desconocen la verdadera índole del deporte.

Las estrellas son fugaces, las leyendas son eternas

“Solar I”

La lucha no sólo se hace en el ring, sino en la vida diaria

“Tarahumara”

1. PRIMERA CAÍDA: DEL SUELO GRIEGO AL ENCORDADO EN MÉXICO

El combate cuerpo a cuerpo era primordial para la supervivencia del ser humano en contra de las bestias que lo acechaban, cada civilización adoptó este modo de supervivencia de acuerdo a sus necesidades pero en la cultura griega se sentó una base sin precedentes al buscar cultivar el cuerpo y la mente como principales objetivos en el dominio de la lucha. El presente capítulo mostrará un viaje por la historia de la lucha libre y como fungió entre las diversas culturas del mundo hasta llegar a México, donde el deporte fue adoptado por su gente y se convirtió en uno los referentes del país a nivel internacional. Además de mostrar una segmentación generacional de la lucha libre desde sus inicios en 1933 hasta la actualidad y los principales recintos destinados a la observación de este deporte.

1.1 Antecedentes: Orígenes y evolución de la lucha libre

El desarrollo armonioso del cuerpo entre las naciones antiguas era una característica destacable; los griegos consideraban el ejercicio físico como un factor de educación igual de importante que el desarrollo mental y se pensaba que era de jerarquía máxima para lograr decisiones en las exigencias prácticas de la vida. Este principio de actuación sobre la

mente, por medio del cuerpo, se realizaba en las instituciones gimnásticas y marciales de Grecia. Así lo hace notar Koner Ghul en la siguiente cita:

“La lucha era la tercera clase de ejercicio atlético. La costumbre de prepararse para este ejercicio ungiéndose el cuerpo con aceite, parece haberse introducido en tiempos posteriores a Homero. Contribuía a la flexibilidad y elasticidad de los miembros y pronto no sólo se utilizó en la lucha sino también en todas las demás clases de ejercicios atléticos. Pero con el fin de evitar la liberación de los miembros del abrazo del antagonista de una forma demasiado fácil, los luchadores solían rociar sus cuerpos con arena. Además, dice Luciano, esta doble capa sobre la piel evitaba una transpiración abundante cerrando los poros, que, debido al ejercicio violento, se abrían y estaban expuestos así a los malos efectos del juego...” (Ghul, 2002, p.60).

En ninguna otra clase de competición era necesario un entrenamiento profesional como en la lucha, no sólo se requería fuerza bruta, sino también un ojo firme para descubrir los puntos débiles del antagonista. No menos útiles eran ciertos empujones diestros aprendidos en las escuelas de lucha y la rapidez en burlar al antagonista fingiendo giros y posturas; todo esto se tenía que realizar, a la vez, de una manera agradable y decorosa. Se imponían ciertas normas en la escuela de lucha que no les estaba permitido infringir a los combatientes.

Aunque estaba prohibido (tanto entonces como ahora) golpear al oponente, no lo estaba empujar y torcer los dedos de las manos y de los pies, ni agarrar la garganta con las manos. Les estaba permitido también a los combatientes golpear una cabeza contra la otra, a menos que se entendiera como una mera presión de las frentes, una postura permitida también en nuestros gimnasios modernos. *Un ejemplo de ésta segunda clase de combate aparece pintada en un jarrón de la colección Blacas, donde dos luchadores desnudos, con*

las cabezas presionadas una contra otra, se esfuerzan por agarrar los brazos del otro
(Durantes, 1975, p.257).

Como se aprecia en la siguiente imagen:

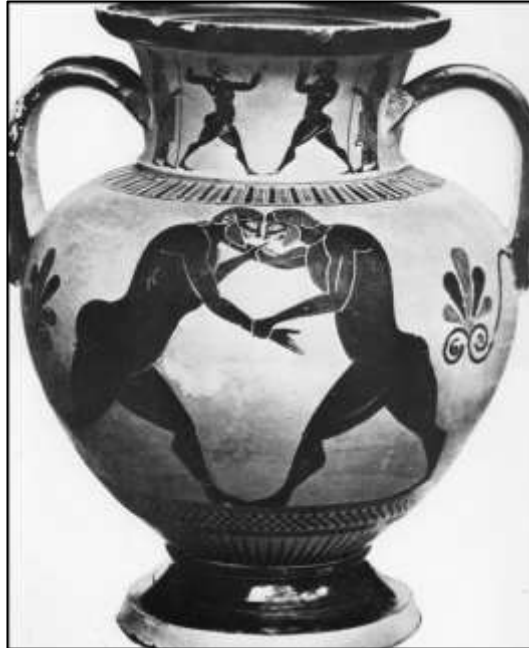


Imagen 1: Jarrón de la Colección Blacas, tomada del libro: *OLIMPIA y los juegos olímpicos antiguos*, 1975; Durantes Conrado

Dentro del desempeño de los combates aprendidos en las academias especializadas; los griegos tenían dos clases de lucha. En la primera, los luchadores se esforzaban por tirarse el uno al otro, mientras permanecían en una posición vertical, si los tiraban, se levantaban de nuevo para reanudar la prueba. Si se tiraba al oponente tres veces en la misma prueba éste se tenía que declarar vencido (el concepto de las tres caídas sin límite de tiempo nace de este hecho).

En la segunda clase de lucha que formaban la continuación de la primera; se acostumbraba que tan pronto como uno de los combatientes fuera tirado, el otro se arrodillaba sobre él para evitar que se levantara, la prueba continuaba en esta postura recostada (aquí nace el precepto de las espaldas planas).



Imagen 2: intento de derribe entre luchadores griegos (primera clase)



Imagen 3: Toque de espaldas, "Lestat" impide que "King Jaguar" se levante (segunda clase)

En las dos clases de lucha se utilizaban ciertos trucos, por medio de los cuales los luchadores trataban de privar a sus oponentes del uso libre de sus brazos y piernas, abrazándolos apretadamente. Al comienzo de la prueba, los oponentes se acercaban primero el uno al otro, con los brazos levantados, al mismo tiempo avanzaban la pierna derecha y tomaban una posición firme con la parte superior del cuerpo inclinada hacia adelante (lo que hoy se conoce como toma de réferi).

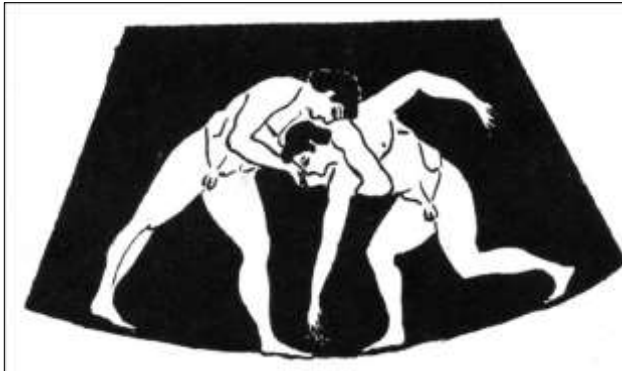


Imagen 4: Tipo de lucha 1, en posición vertical



Imagen 5: Tipo de lucha 2, en horizontal

Todas estas acciones se realizaban sobre terrenos arenosos de forma circular; donde existía un tercera persona que representaba el principio de autoridad y estaba encargada de observar cada uno de los aconteceres en la contienda, además daba veredicto del vencedor y del vencido (hoy en día se le conoce como réferi)



Imagen 6: La imagen del “réferi” en la antigua Grecia

La primera época de la lucha en Grecia, pertenecía a cierto sector de la población helénica, puesto que existían escuelas especializadas para la impartición de las dos clases

de lucha conocidas hasta ese momento; debido a los constantes conflictos de la nación griega con otros países, la autodefensa entre los gremios que no pertenecían a la milicia era fundamental para la defensa de territorios, poblaciones y alimentos, por consecuencia la lucha dejó de pertenecer a la elite militar para formar parte del pueblo en general. Así fue como nació el pancracio.

1.1.1 El pancracio griego

El término *pancracio*², utilizado comúnmente en el argot luchístico, representa mucho más que una simple forma de nombrar al deporte de los costalazos, pues éste tipo de disciplina deportiva fue precisamente la que dio origen a la lucha libre en la época de los Juegos Olímpicos de la Antigüedad, celebrados en Grecia.

El pancracio griego se fundamentaba bajo la siguiente idea: “el hombre debía estar preparado para defenderse en una lucha cuerpo a cuerpo”, sin ningún tipo de armas y en las peores circunstancias y su invención era atribuida a Teseo; mítico Rey de Atenas hijo de Etra y Egeo, durante su lucha contra el Minotauro (Mitología griega), así como a Heracles, héroe y semidiós (también llamado Hércules en la mitología romana), hijo de Zeus y Alcmena, en su enfrentamiento contra el León de Nemea.

Dentro de los límites de la disciplina se permitía casi cualquier tipo de golpes y castigos en el desarrollo de los duelos, como: los puñetazos, aplastamientos con los pies, manotazos, métodos para asfixiar al rival, golpes en la cara, la aplicación de presas de aplastamiento o de estrangulación, la rotura y la dislocación de miembros; otras técnicas

² El "Pankration", era una mezcla de boxeo y lucha libre que comenzó a celebrarse dentro de los Olímpicos alrededor del año 648 antes de Cristo, aunque tuvo su mayor apogeo durante el Siglo IV, es decir, entre el 400 y el 301 a. C.

utilizadas por los competidores para someter a sus oponentes era el ataque a los genitales; los únicos límites reglamentarios que conocían los pancracistas eran los de no morder, no sacarse los ojos, ni hundir los dedos en los orificios nasales y oculares del contrincante.

Dado que los enfrentamientos no aplicaban las reglas de otros tipos de lucha, éstos terminaban hasta que uno de los dos implicados en la batalla se rendía, hecho que era indicado levantando un dedo, si bien no era necesario acabar con la vida del rival para ganar un combate, sí hubo muertes registradas a causa de los castigos en el pancracio, como la del Campeón Olímpico Arriquión de Figalia, en la edición número 54 de los Juegos Olímpicos, en el año 564 a. C, que murió tras ser objeto de una de las múltiples estrategias de estrangulación permitidas en la competencia; matar al oponente no era el objetivo primordial en el pancracio, los luchadores sólo tenían que demostrar que eran más fuertes e inteligentes que su rival (de aquí nacen los principios básicos de la lucha actual).

1.1.2 Luchadores de la época antigua

En la época antigua a diferencia de hoy, era común que los luchadores, al parecer superdotados en condiciones físicas, se proclamasen simultáneamente campeones en diversas modalidades luctatorias. Al parecer y dada la seriedad y autenticidad de las versiones que la refieren, fluyó una atmosfera de admiración por las proezas de fuerza que ejecutaron; algunas de ellas inconcebibles. Los olímpionicos³ más destacados en las especialidades de lucha y pancracio fueron:

- Hippsthene de Esparta
- Arrhichion de Figalia

³ Nombre que se le daba a los vencedores de alguna prueba olímpica

- Milon de Crotona
- Diagoras de Rodas
- Timanthes de Cleona
- Pulydamas de Escotusa (Tesalia)
- Satraton de Alejandría

Los gladiadores mencionados lograron inmortalizar su nombre través de las proezas en la disciplina olímpica del pancracio y quedaron registrados en la historia de la humanidad como los mejores en su ramo deportivo; para los griegos perpetuar el nombre, para no morir en el olvido era fundamental, puesto que significaba cumplir con la misión de vivir y cumplir con su destino.

En la actualidad existen muchos ídolos luchísticos que lograron su fama y reconocimiento por las proezas logradas en el ring y en diversas ocasiones fuera de él, tal es el caso de “El Santo” y “Blue Demon”, por mencionar algunos de los centenares de nombres que la lucha libre ha inmortalizado. Toda esta perpetuidad no se habría logrado sin el público y los aficionados que siguen de cerca a este deporte, al igual que en las competencias olímpicas y en el coliseo romano ninguno de los gladiadores habrían sido inmortalizados si el pueblo no los hubiera encumbrado como *semidioses*.

1.1.3 El Coliseo Romano y las gladiaturas (orígenes de la gladiatura)

La cultura romana fue influenciada en gran parte por los griegos; retomaron muchos modelos ideológicos de la nación helénica, entre ellos la estructura política, económica y religiosa, así pues, el politeísmo, el modo de gobierno, y el adiestramiento militar fueron algunos de los casos que los romanos preservaron de los griegos (con su propia interpretación pero iguales en esencia). Durante la expansión del imperio romano, estos

buscaban aletargar a los pueblos conquistados, mediante la creación de circos, espectáculos bélicos y de combate, ofreciendo así un escaparate a la realidad miserable en la que los pueblos conquistados se encontraban.

Como se puede apreciar en la siguiente cita:

Hacia el siglo I a. C. se creó en Roma un edificio para albergar las luchas de gladiadores [conocido como] el anfiteatro, que se construyó en todas las ciudades importantes del Imperio. El Anfiteatro de Flavio, o Coliseo, fue el mayor todos ellos y uno de los más grandes construidos en la Antigüedad. Hasta la época de Julio César, las luchas de gladiadores y similares se celebraban en los circos o en estructuras desmontables construidas al efecto.

Los espectáculos públicos, tanto los que se desarrollaban en el teatro (*ludí scaenic*) como los que se llevaban a cabo en el anfiteatro y el circo (*ludí circenses*) fueron aspecto importante de la sociedad romana, especialmente en época imperial, cuando una de las principales preocupaciones del emperador era proveer de alimentos y diversión al pueblo. Además de una dimensión social, los juegos tenían una vertiente política y religiosa importante. La celebración de los ludí, normalmente, era fiesta del calendario oficial. Los más importantes eran anuales y se celebraban fecha fija (*ludí stati*).

Los gladiadores eran en su mayor parte prisioneros de guerra o esclavos a los que se adiestraba en una especie de cuarteles con instructores especializados; también había hombres libres que se entregaba a los lanistas (empresarios de gladiadores) por simple gusto. Los gladiadores se adiestraban, según sus aptitudes, en armas diferentes. Entre los diversos tipos, destacaban los samnitas que usaban escudo y espada; los tracios, se protegían con una rodela y luchaban con puñal; los murmilones que llevaban casco decorado con un pez y solían combatir con los retiari; armados con una red y un tridente; los ecuestres, que luchaban a caballo con una lanza, y los meridiani que se batían en los días que había otros espectáculos para rellenar los intermedios y el tiempo de descanso que quedaba al mediodía.

Antes de empezar la lucha, los gladiadores saludaban al emperador con el clásico «*Ave, imperator, morituri te salutant*». Varias parejas o grupos combatían a la vez. Cuando un gladiador era herido, podía solicitar el perdón. El emperador escuchaba la opinión de la muchedumbre sobre si había luchado como era debido. Si todos agitaban el pañuelo al caído se le perdonaba la vida. En caso negativo, la gente volvía hacia abajo el puño con el pulgar tieso y el gladiador era rematado por el vencedor o por un sirviente.

El gladiador victorioso era recompensado con riquezas y conseguía ganarse las del público. El más preciado honor que podían obtener era el sable de madera (*rudis*) símbolo de liberación (Tomado de la revista *Somos- Especial de Lucha Libre*, 2000, p.6).

La lucha libre mexicana siempre es catalogada como un mero espectáculo, en diversas ocasiones la gente suele decir que es circo, maroma y teatro, en cierta forma tienen razón pero no en el sentido peyorativo con el que suele ser utilizada esta acepción.

El termino circo nació con los romanos, quienes presentaban batallas gladiatorias en el coliseo con fines lúdicos; incluso la estructura arquitectónica de los recintos destinados a la lucha libre se asemeja a la del anfiteatro de Flavio o a cualquier circo montado en los pueblos conquistados por el imperio romano. Al igual que en el coliseo, existe un público, ansioso de presenciar las batallas de sus luchadores favoritos, semejando los encuentros gladiatorios, rudos y técnicos se baten para beneplácitos de los aficionados al pancracio.

Cada uno de los luchadores se juega la vida en los vistosos lances que ejecutan en la *maroma* arriba, abajo o afuera del *ring* para agradar al público y mostrarles otra faceta que caracteriza a la lucha libre mexicana del resto de los combates gladiatorios a nivel internacional (wrestling en Estados Unidos y Pororesu en Japón). Por supuesto que tiene teatro, pero no porque se ponga en tela de juicio la veracidad de este deporte que caracteriza a la cultura mexicana, sino por la fiesta multicolor que representa, está se encuentra llena de personajes (mitológicos, animales, fenómenos naturales, literarios, ancestrales, inanimados, de televisión, etc.) una infinidad de nombres encarnados por “simples mortales” que fueron encumbrados al “olimpico del pancracio” gracias al personaje que inmortalizaron encima del ring, ya sea por su estilo de lucha, por su forma de combate, por la peculiaridad del nombre o por el carisma que tenían con el público.

Al igual que en el coliseo romano la actividad catártica permeaba al público asistente pero a diferencia de la época actual, hoy no se está sediento de sangre y muerte, más bien

de buenos encuentros que dejen complacido a los aficionados que con frecuencia asisten a las arenas de lucha libre.

1.1.4 La Lucha Libre en Europa y su expansión en México

Posterior a la caída del imperio romano, no existe registro histórico de combates de lucha libre o de pancracio, sin embargo la imagen de los hombres dotados físicamente que sostenían combates con fieras dentro y fuera de las carpas de circo fueron lo referencia más cercana a un luchador, como lo menciona Orlando Jiménez Ruíz en su artículo “En el ring de la historia” del libro *Lucha libre, relatos sin límite de tiempo (2015)*

La lutte, que es como la abuela francesa de la lucha libre, y que después se convertiría en el catch as catch can o simplemente catch, practicado en Bélgica y otros puntos de Europa. Es un capítulo que muestra que su práctica, enseñanza y exhibición han estado ligados a lo ritual, la política, la milicia y la diplomacia. El encuentro imprevisto entre los reyes de Inglaterra y Francia, Enrique VIII y Francisco I en 1520, durante su entrevista en el Camp du Drap d’Or, cerca de Calais, que incluyó torneos de Lucha (Jiménez, 2015, p.14).

Pasando los años y continuando sin registros específicos en Europa llega uno de los acontecimientos más relevantes de la historia de México, el cual marcó el rumbo dentro de la lucha libre y su consolidación en este país.

1.1.5 La época de Maximiliano y la lucha libre

En el año de 1863, un suceso que marcó históricamente a México, la Segunda Intervención Francesa, fue también un hecho que repercutió en la formación de la lucha libre en territorio azteca, pues fueron precisamente los militares franceses, durante su estadía en el país, quienes serían los autores del primer acercamiento de dicho deporte con estos lares, ya que en sus ratos libres, los integrantes de las tropas galas practicaban una disciplina muy

similar a la lucha libre, aunque con bases más apegadas a la lucha olímpica, junto a soldados nacionales que apoyaban la causa francesa bajo mandato del Emperador Maximiliano de Habsburgo, marcando así el primer nexo registrado en la historia luchística mexicana.

Se dice que en 1865 durante la boda del mariscal Françoise Achille Bazaine (uno de los altos mandos militares de las tropas francesas) y su prometida Josefa Peña y Azcárate, realizada en el Palacio Buenavista, se ofreció un torneo de lucha grecorromana en la fiesta por parte de las tropas de zuavos que practicaban la lutte (abuela francesa de la lucha libre).

Años más tarde circulaba un grabado en el periódico *Le Monde* de 1867 que habla de un luchador enmascarado, *l'Homme Masqué* quien se presentaba en la arena “Le Peletier” en París.

De tal forma, la lucha grecorromana llegó a los Estados Unidos durante el siglo XIX y principios del XX a través de los inmigrantes europeos, quienes buscaban una mejor calidad de vida en el continente americano, entre las cuales fluyeron las caravanas de espectáculos. En distintas ciudades como los Ángeles, Chicago, San Antonio, Nueva York y el Paso Texas, la lucha grecorromana floreció como un incipiente negocio que años más tarde se transformó en wrestling.

1.1.6 Primeros acercamientos de la lucha libre con México y primeras funciones.

Una vez que los norteamericanos imitaron y mejoraron el modelo de negocio de la lucha europea, los promotores mexicanos se adjudicaron esta idea para traerla a México. Poco a poco en esos tiempos, la lucha libre pasó del suelo, la tarima y la colchoneta al cuadrilátero ensogado que se llamó ring; como ya se había mencionado anteriormente, esto es una

herencia de la superficie circular en la que aún hay combates tradicionales como la lucha grecorromana, olímpica y el sumo. De acuerdo con las condiciones logradas por el promotor, la lucha se realizaba en un cuadrilátero; según la capacidad de infraestructura y el tipo de escenario.

Motivo que llevó a Jesús Garza Hernández (un afamado promotor regiomontano) a aseverar que la lucha libre se inició casi al mismo tiempo en Estados Unidos y en México, y que en nuestro país era comandada por los hermanos Corona, originarios de Ciudad Juárez, pero criados en el Paso Texas. Razón que llevó al promotor John Mackintosh (uno de los primeros promotores norteamericanos) a mandar luchadores a México. En las primeras décadas del siglo XX inició la práctica y presentación de la lucha grecorromana en México. Ésta se presentó en las principales ciudades como exhibiciones especiales. Sus foros eran el Circo Atayde y Circo Orrín, los teatros Principal, Colón y Abreu y el Tívoli de Eliseo.

1.1.7 Cimientos de la lucha libre moderna

Durante la época del Porfiriato se alentó al *sport* una actividad acorde con la ideología gubernamental de aquel entonces. Se incorporó a los festejos del Centenario de la Independencia, y al inicio de las relaciones diplomáticas con el imperio japonés en 1909, agregados a exhibiciones de jiu-jitsu que complementaron las relaciones internacionales. Siguiendo con la línea del tiempo del pancracio nacional y pesar de que estalló la Revolución en 1910, en varias ciudades continuó la presentación de programas artísticos en teatros y circos en los que se incluyó entre sus atracciones la lucha grecorromana.

Un par de acontecimientos comenzaron a cimentar las bases para que la lucha libre fuera afianzándose en el país, pues las compañías de Giovanni Relesevitch, campeón

italiano, y de Antonio Fournier, visitaron la capital de México para presentar sus espectáculos en el Teatro Principal y en el Teatro Colón (hoy Club de Banqueros), respectivamente, mismas que causaron un gran revuelo entre el público asistente, y que resultaron un verdadero negocio para sus organizadores. En la función de Fournier, gladiadores como “Conde Koma”, cuyo verdadero nombre era Mitsuyo Maeda, considerado como el precursor del *Jiu-Jitsu* brasileño, y “Nabutaka”, estuvieron presentes en el Teatro Colón.

Luego vinieron los años postrevolucionarios, la interrupción de la lucha armada y la Constitución de 1917. Los ánimos parecieron apaciguarse y hubo más espectáculos y más luchas en teatros. En la década de 1920, llegó a México la *troupe* de un “griego”, Zsbysko, quien manejaba un grupo de lucha grecorromana que ofrecía exhibiciones por el mundo.

Aunque las primeras presentaciones de lucha libre fueron ampliamente aceptadas por el público mexicano, sería hasta 1921 cuando el país volvería a ser testigo de otra invasión de costalazos, pues Costand Le Marin arribó con su compañía desde Europa junto a luchadores como León Navarro, quien se había coronado en alguna ocasión como Campeón Medio de Europa y el rumano “Sond”, entre otros.

Para 1922, se realizó una temporada conocida como catch as catch can (que en voz latina significa: puedes atrapar o ser atrapado) en el teatro Abreu. Sin embargo, un reporte especial del delegado de cultural y deportivo, M. Bauche, habla por primera vez de un espectáculo llamado *luchas libres*. En 1923, Le Marin regresó a la Ciudad de México para presentarse en los terrenos del Frontón Nacional, donde el japonés Kawamura y el “Hércules Sampson” vieron acción.

Hacia 1924 el propietario del Tívoli de Eliseo, Vicente del Villar, inició en la parte trasera de su inmueble la ampliación de un espacio que fue un signo de los tiempos que se avecinaban. Era una arena anexada, en la que se aforaba público alrededor de dos espectáculos deportivos que iban en ascenso: el box y las luchas libres. Aquella arena Tívoli sería transformada en la Arena Libertad. Así, comenzaba en México la época de las arenas.

De tal manera que en 1930, y ya en vísperas del nacimiento de la lucha libre mexicana como tal, el ex boxeador afroamericano, George Gadfrey, y el “Sargento Rusell”, actuaron en territorio nacional ante la afición que disfrutaba cada vez más del espectáculo del encordado.

Fue el jueves 8 de enero de 1931 cuando por primera vez el diario *La Afición* imprimió una reseña de lucha en México, con la temporada organizada por el promotor Carlos Lavergne y el matchmaker Jimmy Fitten en la Arena Nacional. Esa empresa organizó un torneo de alto nivel con luchadores del establo de Jess McMahon y Tex Rickard, promotores del Madison Square Garden de Nueva York.



Imagen 7: Impresión del periódico *La Afición*, tomada del portal digital SúperLuchas.com

Tres años después, el personaje más importante dentro de la lucha libre mexicana, Salvador Lutteroth González, entraría en los libros de historia de la disciplina al convertirse en el padre de una especialidad que cobraría fuerza con los años.

Finalmente en 1933 el periodista Alejandro Aguilar Reyes “Fray Nano” convenció al militar retirado Salvador Lutteroth de arrancar una temporada de lucha profesional en vez de una de boxeo, como pretendía originalmente. Fray Nano había publicado ya en su periódico, *La Afición*, coberturas de eventos de lucha, y sabía que era algo que podría funcionar mejor.

Salvador Lutteroth González, sus socios y su hijo, Salvador Lutteroth Camou, fundaron la primera promotora profesional mexicana especializada en la lucha libre

legalmente establecida: la Empresa de Lucha Libre, luego Empresa Mexicana de Lucha Libre, Hoy Consejo Mundial de Lucha Libre.

1.1.8 Breve historia de la Empresa Mundial de Lucha Libre (actualmente Consejo Mundial de Lucha Libre)

En un local prácticamente en ruinas, el cual no tenía tablonos, necesitaba un techo, y numerosos arreglos más para fungir como arena de lucha libre, la historia de la Empresa Mundial de Lucha Libre comenzó a escribirse.

La Arena Modelo, o lo que quedaba de ella, sería el primer escenario que presenciaría un espectáculo de lucha en tierras mexicanas, pues luego de que su propietario, Víctor Manuel Castillo, le rentara el inmueble de la Colonia Doctores, sobre la calle Dr. Río de la Loza, a Salvador Lutteroth González en el mes de agosto de 1933, finalmente el 21 de septiembre del mismo año, la Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL) vio la luz, al realizarse la esperada función que marcaría el inicio de la compañía sobre la lona, en la que tomaron parte como testigos los gladiadores “Chino Achiu”, el norteamericano “Bobby Sampson”, el irlandés “Cyclone Mackey”, y el mexicano “Yaqui Joe”.

Posterior a la función inaugural y gracias a Salvador Lutteroth González, Francisco Ahumada, quien fungía como administrador, y a los primeros socios de la corporación, el asesor Mike Corona, y el periodista Alejandro Aguilar, la EMLL comenzó a tomar forma y a consolidarse como un semillero de luchadores en México.

Durante las primeras funciones que la EMLL ofreció al público, las entradas no fueron muy numerosas, hecho que cambió a raíz de la contratación del estadounidense

“Ray Ryan”, quien vino a ganarse el cariño de la gente, y a comenzar a gestar en el pueblo mexicano, un gusto y afición por la lucha libre.

Inicialmente, los luchadores que integraban los carteles de la Arena Modelo eran extranjeros como el mencionado Ryan, el alemán Stefan Higgins, y el italiano Pietro Chiandoni, sin embargo Don Salvador, en su afán por arraigar el deporte en México, comenzó a alternar a elementos nacionales en los mismos, naciendo así figuras como el “Charro Aguayo”, Carlos “Tarzán” López, “Firpo Segura”, “Merced Gómez”, “Raúl Romero”, y “Octavio Gaona”.

La popularidad de la lucha libre creció a tal magnitud, que la vieja Arena Modelo comenzó a ser insuficiente para los aficionados que se daban cita en cada una de las funciones, por lo que a poco tiempo de fundada la EMLL, la tarea de construir un nuevo coso (arena) apareció en la mente de Don Salvador. Pero los recursos monetarios no eran aún factibles para que Lutteroth pudiera edificar un nuevo recinto, aunque de nuevo un golpe del destino le pondría a la mano los mismos, pues cuando Salvador celebraba apenas un aniversario de la EMLL, su billete de lotería número 4242 salió premiado, y el 21 de septiembre de 1934, 40 mil pesos le cayeron prácticamente del cielo a “Don Chava”.

Ya con el dinero obtenido en la Lotería Nacional, Luttertoh comenzó a gestar la idea de construir un nuevo coso que albergara a la disciplina de sus amores, y poco menos de celebrar el décimo aniversario de la Empresa Mexicana de Lucha Libre, el embudo de Perú 77 inició su historia el 2 de abril 1943, transformándose así en la nueva casa de *los costalazos nacionales*.

Pero la demanda de la fanaticada seguía cada vez en aumento, y ya con 10 años de servicio, la Coliseo capitalina también comenzó a quedarse chica ante el crecimiento de la lucha libre, por lo que Don Salvador decidió levantar una nueva arena, aunque no una cualquiera, sino la más grande del mundo entero (para ese entonces) enfocada cien por ciento a la lucha libre.

De ésta forma, la Arena México, también llamada Catedral de la Lucha Libre fue tomando forma, hasta que en 1956 finalmente abrió sus puertas con una capacidad cercana a los 20 mil espectadores, convirtiéndose en aquél momento, en el escenario más importante para el pancracio mexicano. La primera función corrió a cargo de luchadores como: “El Santo”, “Médico Asesino”, “Rolando Vera”, “Blue Demon”, “Gladiador”, “Bobby Bonales”, “Gorilita Flores”, entre otros.

Posteriormente, las arenas comenzaron a surgir en ciudades del interior de la República Mexicana para dar cabida a la empresa de Lutteroth González, tal fue el caso de la Arena Puebla y la Arena Coliseo de Guadalajara, por mencionar algunas. Después de que la lucha libre llegó a México, el boom comenzó a expandirse entre la clase media de nuestro país.

1.2 La lucha libre en 6 etapas históricas

Aunque en la actualidad existen diversas empresas de lucha libre en México como Asesoría, Administración y Asistencia (AAA), Desastre Total Ultravioleta (DTU), Alianza Universal de Lucha Libre (AULL), Perros del Mal, World Wrestling Association (WWA), Todo X el Todo e Independientes, las cuales presentan diversas perspectivas del pancracio nacional, la presente investigación toma como referencia al hoy Consejo Mundial

de Lucha Libre (CMLL), puesto que es una de las empresas más longevas alrededor del mundo y dentro de sus carteleras muestra la esencia de la lucha libre en nuestro país, sin menospreciar al resto de promotoras que con su trayectoria han buscado refrescar el “arte de Gotch”.

Si bien en los apartados anteriores se buscó recapitular de manera histórica la aparición, instauraciones y arraigo de la lucha libre en México en las siguientes líneas se presentará una visión de la evolución del deporte desde su inicio en la naciente década de los treinta hasta el momento de la publicación del presente trabajo.

La revisión del texto “En Cinco Patadas” de Genaro Saúl Reyes, presentado en el libro *Sin límite de tiempo. Crónicas de la lucha libre* (2013). Mostró un gran aporte para la investigación, puesto que realizó una segmentación de la historia de la lucha libre en cinco generaciones, sin embargo, dicha división sólo abarcó hasta la década de los 90 con la aparición de la AAA, y debido a que al momento de la redacción de esta investigación se han cumplido 85 años del inicio de la actividad luchística en México de manera formal, los años subsecuentes quedarían fuera. La decisión de agregar una generación más permitirá entender la configuración actual del deporte.

Una vez remitida esta acotación se mostrará la división generacional que permitirá entender la implementación de dicha disciplina, la cual desde septiembre de 1933 a la fecha presentó una larga serie de transformaciones que la llevaron a ocupar un lugar especial dentro de la cultura popular mexicana.

1.2.1 Primera generación: Los pioneros

La primera generación es la de los pioneros, aquellos luchadores quienes empezaron a sentar las bases de llamado “deporte espectáculo”. Quedan muy pocas memorias de estos gladiadores ya que muchos de ellos son recordados sólo de manera oral, así pues, al ser un deporte nuevo en nuestro país no existía una amplia cobertura de las funciones de lucha libre ni de estos estetas.

Nombres como: “Charro Aguayo”, “Firpo Segura”, “Rito Romero”, “Rolando Vera”, Cuauhtémoc “Diablo” Velasco, “Gori Guerrero”, “El Santo” y “Blue Demon” por mencionar solo algunos de los nombres de batalla, mismos que relumbraron dentro de la primera “camada” de luchadores, quienes se abrieron paso en el *mundo del costalazo* a la usanza antigua del pancracio griego, ellos fueron por así decirlo, herederos directos de los púgiles grecorromanos, quienes con lucha olímpica, grecorromana e intercolegial deleitaron a los nacientes aficionados a la lucha libre.

Así la primera generación está marcada desde 1933 hasta mediados de los años cuarenta, donde se da inicio a la segunda, considerada por algunos especialistas la más importante dentro de los más ochenta años de historia y no porque haya sido la mejor, sino porque durante esta generación sucedieron diversos acontecimientos que arraigaron a la lucha libre dentro de la cultura popular mexicana.

1.2.2 Segunda generación: Época de oro

Este grupo de luchadores tuvo su auge en los últimos años cuarenta y hasta mediados de los setentas, dieron continuidad al trabajo realizado por la primera, aunque por diversos factores, esta generación logró consagrarse al implementar nuevos elementos a dicha

disciplina (algunos concedores consideran esta etapa como la época de oro de la lucha libre mexicana por todas las implementaciones enlistadas en las siguientes líneas).

Los aspectos que esta generación integró, son los que a continuación se mencionan: Aparecen las primeras máscaras míticas: Aunque en la generación anterior máscaras como la de “El Santo” y “Blue Demon” ya tenían presencia, en esta lograron consagrarse, ya que iniciaba obtener su “madurez luchística” pero también luchadores como: “Black Shadow”, “El Enfermero”, “Los Espanto”, “El Médico Asesino” y, en la cola de esta generación, “Mil Máscaras” y “Rayo de Jalisco”, así como una máscara que surge primero en el cine y luego es trasladada al *cuadrilátero*: “Huracán Ramírez”.

Otro elemento que caracterizó a esta generación fue la aparición de otras facciones de la lucha libre, pues los cuerpos estilizados y la formalidad de este deporte quedaron de lado en figuras como las del luchador “Tonina Jackson” que rompía con los cánones de un físico trabajado y simultáneamente la aparición de los exóticos “Gardenia Davis”, “Lalo el Exótico”, “Bello Kaliffa”, por mencionar unos cuantos (que para este entonces eran conocidos como exóticos debido a sus extravagantes vestimentas y su estrafalaria manera de luchar, aún no existía la acepción del luchador gay como en la actualidad).

Continuando con este listado de innovaciones, se implementan nuevas categorías de acuerdo con el peso de cada luchador, aunadas a la categoría de peso completo ya existente (welter, medio, semicompleto, etc.) y también a los cuerpos trabajados en el gimnasio o fisicoculturistas; mediante la imagen de Dorrel Dixon y Wolf Rubinsky.

El registro se extiende con el hecho de que la lucha a ras de lona (*llaveo* y *contrallaveo*) se completa con las innovaciones de la lucha aérea, dándole velocidad y

mayor vistosidad a esta disciplina, todo ello con luchadores como: “Black Shadow”, “Rayo de Jalisco” y “Huracán Ramírez”, a la par de las rudezas que se hacen cada vez mayores y de mejor impacto visual gracias a “Cavernario Galindo”, “Gori Guerrero”, “Rene Guajardo” y “Karloff Lagarde”.

Como en toda disciplina o deporte, la mujer fungió un papel muy importante puesto que la figura femenina también hizo su aparición durante esta generación, para sorpresa de propios y extraños, luchadoras como: “Jarochita Rivero”, “Irma González” y las rudísimas “Toña la Tapatía” y “Chabela Romero” engalanaron los cuadriláteros mexicanos, sin embargo, el machismo se impuso y por algunos años la lucha de mujeres salió de la escena en México.

Una característica más y tal vez de las más importantes para la identidad de la lucha libre mexicana y para los que se dedican a la redacción de periodismo deportivo, en especial de la cobertura de funciones de lucha libre, es que en esta generación los castigos se empezaron a bautizar es así como nacen: *la de a caballo, la cerrajera, el candado, el candado invertido, el tirabuzón* y un etcétera bastante largo que marca un amplio abanico de posibilidades para mejor lucimiento del luchador y del espectáculo, además algunos lances de la lucha aérea marcan época, por ejemplo caso concretos como *el zurdazo* de “René Guajardo”, las carreras y juegos de cuerdas de Humberto Garza y Rubén Juárez, los vuelos suicidas de “Black Shadow” o ya al final de esta generación *la patada a la filomena* de “El Solitario”.

Un rasgo más que aparece en esta segunda generación son los luchadores japoneses, (gladiadores que comparten algunos elementos de la lucha libre mexicana y

que en la actualidad son un elemento importante dentro de las funciones del pancracio en México) luchadores como “Sugi Sito”, “Huroki Sito” y “Felipe Ham Lee” por citar sólo unos cuantos son un ejemplo de gladiadores orientales que marcaron pauta en México.

Esta generación ofrece todavía más detalles: las empresas. Por un lado la empresa oficial desde el origen; la de Salvador Lutteroth en ese entonces Empresa Mexicana de Lucha Libre, desarrollada fundamentalmente en las Arenas México y Coliseo; por el otro, Jesús Garza Hernández, “Don Chucho”, con Lucha Libre Internacional en Televisión⁴.

Otra parte fundamental en esta época son los medios de comunicación, puesto que fijan su atención en la disciplina y aparecen publicaciones especializadas en el medio, tal es el caso de las revistas: *Lucha Libre y Box y Lucha*, (en dos series esta última, la verde y la azul, según el día de la semana que reseñaba). Lo que marca el registro oficial de las luchas en medios impresos.

Además de los medios impresos, la televisión tuvo sus primeros acercamientos con el mundo de la Lucha Libre a través de las funciones que ofrecía el promotor Jesús Garza Hernández (Don Chucho) en Televisión pero en una incipiente decisión hizo que las autoridades prohibieran sus transmisiones y por si no fuera suficiente también prohibieron el ingreso a niños en la arenas, pero el único niño que podía entrar a observar lucha libre era Alfredo Díaz Ordaz, hijo del entonces presidente Gustavo Díaz Ordaz; según cuenta en sus memorias don Rafael Barradas (Comisionado de Box y Lucha libre del Distrito Federal).

⁴ Edificio conocido como *Televisión*, ubicado en Avenida Chapultepec N° 18, en la Ciudad de México, que posteriormente y tras la fusión de Televisión Independiente de México y Telesistema Mexicano, en 1973 se convertiría en Televisa.

El último detalle de esta generación es que la lucha libre ingresa al cine mismo que coronaría la mitificación de los luchadores, pues éstos se convierten así en superhéroes a los ojos de todos aquellos que los conocerán sólo a través de sus películas, porque el espectáculo aún no llegaba hasta sus pueblos.

1.2.3 Tercera generación: Los continuadores

Las décadas de los sesentas y setentas consolidaron una tercera generación, simultáneamente con el final de la segunda, puesto que los destellos de las ya consagradas figuras luchísticas de ese entonces dieron pauta a esta nueva “camada”. Aunque pareciera que con todos los logros obtenidos por la segunda generación la labor de los luchadores sería más sencilla, no lo fue del todo, puesto que a la tercera generación le tocaba consolidar el trabajo de sus antecesores.

A pesar de que se había abierto una brecha importante en los medios de comunicación, el gremio comunicativo dio la espalda a esta generación de luchadores, puesto que el periódico *La Afición*, las tradicionales revistas *Box y Lucha* y *Lucha Libre* fueron las únicas ediciones que continuaban publicando todo lo relacionado con el deporte del costalazo. La radio, la televisión y el resto de los medios impresos rara vez daban un espacio para el *arte del Gotch*. Por supuesto el cine no podía ser la excepción, siendo así que los míticos argumentos del cine de luchadores se habían agotado y las subsecuentes cintas sólo competían en banalidad.

Pero todo lo realizado en la generación anterior había enraizado a la lucha libre dentro de la cultura popular mexicana. De esta forma figuras como: de “El Solitario” y “Aníbal” (maestros de las siguientes generaciones). “El Matemático”, “El Audaz”, “Perro

Aguayo”, “Ángel Blanco”, “Dr. Wagner”, “Gran Markus”, “Mano Negra”, y el joven (en ese entonces) “Lizmark” fueron los nombres de batalla que sobresalieron para cubrir páginas de la historia de la lucha libre mexicana.

Además de todo lo mencionado, otra de las características que tuvo esta generación fue la aparición de nuevas promociones, ya que la separación de “Karloff Lagarde” y “René Guajardo” (sólo por mencionar algunos nombres) de la Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL) dio pie a la aparición de una nueva empresa llamada: Lucha Libre Internacional (LLI), por consiguiente se ofrecía al público una alternativa más para disfrutar de este deporte. Que como se había mencionado con anterioridad ya no contaba con el apoyo que representaban los distintos medios de comunicación. A pesar de que todas las circunstancias parecieran negativas para esta generación, la gente seguía llenando las arenas (recintos de lucha libre) de manera frecuente.

1.2.4 Cuarta generación: Los innovadores

Una vez que se han mencionado tres generaciones, la década de los ochenta marcó el inicio de una nueva, donde luchadores como: “Atlantis”, “Ángel Azteca”, “Pirata Morgan”, “Negro Casas”, “Javier Cruz”, “Pierrtoth Jr.”, “Jaque Mate” y “el Satánico” (por mencionar algunos), quienes retomaron todo lo que con anterioridad se había visto pero le dieron auge a la llamada lucha aérea, dejaron de lado la lucha a ras de lona (demostración de *llaves* y *contrallaves*).

En esta generación se marca aún más la distinción e identificación de las empresas, hasta ese entonces existentes, por una lado la EMLL y por otra parte LLI. Aunque en la generación anterior había enfrentado problemas de publicidad, esta generación recibe un

segundo oleaje por parte de los medios, ya que la televisión vuelve a tener un repunte y con este hecho se da un nuevo acercamiento.

La peculiaridad que marco a esta generación fue lo que esbozaría la lucha por los derechos laborales de los luchadores; pero al ser estos “entes mitológicos” no tenían un marco legal concreto; si se despojaban de sus máscaras le hubieran dado un fuerte golpe a la mitología hasta entonces creada, por lo que su arribo a la Secretaría de Gobernación sirvió de poco.

1.2.5 Quinta generación: Los divididos (entre la esencia y el espectáculo)

La quinta generación inicia en los dos últimos años de la década de los ochentas y toda la década de los noventas, luchadores como “Octagón”, “Máscara Sagrada”, “Súper Muñeco”, “Volador”, “Misterioso”, “La Parka” por mencionar algunos estetas que brillaron durante este periodo, fueron algunos de los nombres de batalla.

En esta etapa está marcada por acontecimientos de diversas índoles, las cuales dieron otro rumbo a la historia de la lucha en México, una vez más la televisión tuvo una inmersión dentro del deporte, pero en esta ocasión con mayor fuerza y presencia, ya que la empresa Televisa junto con Antonio Peña Herrada crearon Asistencia Asesoría y Administración (AAA), una promotora que representó un giro total a la esencia de la lucha libre como parte de la cultura popular mexicana y le dio mayor auge a su parte de espectáculo.

En ese sentido nuevos formatos de batalla aparecieron sobre el cuadrilátero además, la empresa retomó el concepto de los luchadores *enanos* que apareció en la década de los cincuenta con gladiadores como “Gabby Da Silva”, “Gulliver”, “Pequeño Goliath”, “Fili

Estrella”, “Gran Nikolai” y “Arturito”. Sin embargo los presentó como *luchadores minis*, así creó personajes de menor estatura en proporción con los gladiadores *estándar*. Nombres como “Último Dragoncito”, “Pierrothito” “Octagoncito”, “Mascarita Sagrada”, “Piratita Morgan”, “La Parkita” y “El Espectrito” surgieron durante la naciente década de los noventa. A partir de ese momento una eterna lucha se daría entre la antes mencionada EMLL y la AAA.

Hasta este punto, la perspectiva generacional de la historia de la lucha libre mexicana termina por parte de Genaro Saúl Reyes puesto que su acervo bibliográfico hace inclusión hasta de la década de los noventas y el surgimiento de la AAA, pero como ya se mencionó, al momento de la redacción del presente trabajo han pasado 85 años desde la primera función de lucha libre formalmente establecida y bajo el auspicio de la EMLL. Por tanto, las posteriores perspectivas generacionales, son el resultado de la información recaba para dicha investigación.

1.2.6 Sexta generación: hijos de leyendas y nuevos valores

Esta es también la generación de los juniors, los hijos de y los continuadores de todos los gladiadores que en años anteriores se habían consagrado como semidioses de la lucha libre. Posterior a la aparición de la empresa AAA, durante la década de los noventa y principios de los dos miles, la lucha libre mexicana tuvo un vuelco importante en sus distintas facetas, puesto que surgieron “nuevas interpretaciones” del *arte del pancrancio*, por si fuera poco la televisión mexicana le dio mayor proyección al ambiente luchístico y todo lo sentado en las generaciones anteriores tuvo un boom para todos los fanáticos del *deporte-espectáculo*.

Aquí surgieron los “hijos de” o los “juniors” todos aquellos continuadores de los luchadores que ya habían hecho leyenda en décadas anteriores. Nombres como: “Hijo del Santo” “Blue Demon Jr.” “Hijo del Perro Aguayo” “Rey Misterio Jr,” “Rayo de Jalisco Jr,” “Huracán Ramírez Jr.,” “Dos Caras Jr.” Junto con nuevas promesas de la lucha libre, sólo por mencionar algunos de los tantos nombres que destacaron en la década de los noventas, se consagraron en las páginas de historia de la Lucha Libre Mexicana.

1.3 El fenómeno Místico (una nueva era en la lucha libre mexicana)

El boom tan avasallante que tuvo la lucha libre al principio de la década de los noventas se vio opacada por una especie de “oscurantismo” ya que la constante competencia entre empresas y la confusión causada en el público por ir y venir de los personajes hizo que la esencia de la lucha libre mexicana arraigada después de casi setenta años de historia (en ese entonces) se fuera diluyendo en el gusto del público.

Nuevas variaciones de lucha libre hicieron su aparición (lucha extrema, lucha en jaula, lucha callejera, etc.) pero para los aficionados de “hueso colorado” esas variantes de lucha libre no eran aceptables y para los nuevos fanáticos no era suficiente para tener continuidad en las arenas o plazas donde se presentaban funciones con combates de ese tipo. Con la naciente era de los dos mil, la lucha libre mexicana se había aletargado dentro del gusto de las masas, ya no tenía el mismo auge que lo tuvo en décadas pasadas, muchos conocedores e incluso expertos en el tema coincidieron en que al *pancracio nacional* le hacía falta un nuevo ídolo que trascendiera fronteras más allá del ring, así en 2004 una nueva figura aparecía en los encordados mexicanos.

Éste nuevo personaje tuvo un ascenso meteórico y se colocó rápidamente en el gusto del público, atrayendo una vez más a las masas, tanto conocedores del pancracio mexicano como nuevos espectadores llenaban las arenas para presenciar las batallas del nuevo ídolo mexicano, “Místico” era el nombre de batalla del gladiador que causó una nueva revolución en el *arte de Gotch*. Expertos en la materia y reporteros especializados en el tema, concuerdan con esta idea, incluso algunos más equipararon la idolatría del nuevo personaje con leyendas del deporte como “El Santo” y Blue Demon”. Una investigación realizada para el programa “Verdad y Fama” del canal de televisión “52MX” hace una semblanza de este luchador y muestra como sus hazañas sobre el ring lo hicieron trascender en poco tiempo de carrera.

El periodista del Consejo Mundial de Lucha Libre, Miguel Reducindo concuerda con lo mencionado anteriormente, pues menciona: “Hubo un antes y un después de “Místico” en la Lucha Libre Mexicana, su estilo espectacular y al mismo tiempo suicida marco la diferencia, de pronto muchos gladiadores querían imitar su estilo de lucha, se batía con los “rudos consagrados” y por si fuera poco, su fama empezó a cruzar las fronteras del ring teniendo apariciones en programas de televisión, series, noticieros, comics, productos comerciales, etc.”

1.4 Recintos y Sedes de Lucha Libre

Una vez que se han contextualizado de forma resumida 85 años de historia de la lucha libre mexicana, desde una aspecto generacional para su mejor interpretación, en el presente trabajo se mostraran alguna de las sedes más importantes para la Empresa Mexicana de

Lucha Libre, inmuebles históricos que forman y formaron parte primordial del desempeño de *los costalazos* en nuestro país.

Cabe aclarar que al ser un deporte de arraigo y tradición en toda la República Mexicana existen y existieron diversas Arenas, de tal forma que enlistarlas todas sería una labor que merece una investigación propia; algunas de ellas siguen vigentes otras por cuestiones de logística desaparecieron o simplemente tiene otra función distinta a la de albergar funciones de lucha libre. Además de todo lo dicho anteriormente las plazas para realizar funciones de lucha libre se han convertido en inmuebles históricos para la arquitectura de la ciudad en la que se encuentran.

El objetivo de enlistar dichos inmuebles es mostrar las distintas perspectivas culturales por cada región y como éstas influyeron en la parafernalia que engloba a la Lucha Libre Mexicana, todo esto por las distintas migraciones de los sectores de la población, ya que recordemos que el pancracio nacional primero fue un espectáculo de elite para sectores poblacionales acomodados hasta convertirse en una actividad lúdica para sectores populares de las ciudades.

A continuación se enlistaran algunas de las principales arenas que se convirtieron en bastiones importantes para el desarrollo y desempeño de la lucha libre mexicana, cabe resaltar que el orden no representa la jerarquía de estos inmuebles, sólo es un recuento con una historia resumida para la contextualización de la dicotomía que la lucha libre ha adquirido al ser un deporte espectáculo.

1.4.1 Arena Modelo (Antigua Arena México)

Ubicada en los terrenos que albergan hoy a la actual Arena México, la Arena Modelo, también conocida como Antigua Arena México, fue el primer escenario que se utilizó como la casa de las funciones de lucha libre en territorio mexicano, pues la EMLL la tomó inicialmente como sede para arrancar con las acciones de la compañía fundada por Salvador Lutteroth González.

El 21 de septiembre de 1933, este inmueble vio encenderse su letrero luminoso para presenciar el combate entre el Campeón Mundial mexicano, “Yaqui Joe”, y el estadounidense, “Bobby Sampson”.

Las funciones de la Modelo se realizaron domingo a domingo hasta el 7 de octubre de 1954, cuando cerró sus puertas para dar inicio a la remodelación que a la postre resultaría en la edificación de la nueva Arena México.

1.4.2 Arena Coliseo

el 2 de abril de 1943, la Arena Coliseo capitalina abrió sus puertas a la afición de los costalazos, edificada por instrucción de Salvador Lutteroth González en un terreno que adquirió en 1938, el “embudo” de Perú 77 (conocida de esta manera por la forma y dirección del inmueble), con una capacidad para 7 mil 500 espectadores, la Coliseo presentó su primera función de lucha libre, donde en el duelo estrella del cartel “El Santo”, fue sometido en dos caídas al hilo por el Campeón Mundial de Peso Medio, “Tarzán López”.

Una de las luchas más recordadas del inmueble es la que sostuvieron “Black Shadow” y “El Santo”, donde el ídolo platinado pudo salvar su incógnita y despojar de la suya al oponente, misma que quedó marcada en la historia de la Coliseo por el lleno hasta el techo que provocó, y por los miles de personas que se quedaron a las afueras de la Arena sin poder conseguir un boleto para presenciar el duelo.

Los martes populares nacieron en la década de los 70, cuando los aficionados se daban cita para presenciar a las jóvenes promesas que buscaban un lugar dentro de la Arena México. Actualmente, la Arena Coliseo del Distrito Federal es la segunda en importancia en el país, y después de la Arena México, se sigue considerando uno de los escenarios más trascendentes para los enmascarados que buscan un lugar en el firmamento de la lucha libre mundial.

1.4.3 Arena México (Actual)

Con una capacidad para más de 17 mil personas, y con una superficie de 12 mil 500 metros cuadrados, la nueva Arena México, misma que ocupó los terrenos de la vieja Arena Modelo, se inauguró un 27 de abril de 1956, con un cartel de lujo donde figuras como: “El Santo”, “Blue Demon”, “Rolando Vera”, “Gorilita Flores”, “Médico Asesino”, “El Gladiador”, y “Bobby Bonales”, entre otros, se presentaron en lo que hoy se conoce como “La Catedral de la Lucha Libre”, ubicada en la colonia Doctores de la Ciudad de México.

A partir de la construcción de la Arena México, en la línea cronológica de los costalazos se considera el inicio de la lucha libre moderna, ya que fue en este momento cuando Empresa Mexicana de Lucha Libre obtuvo el que a la postre sería su “templo

mayor”, y cristalizó los trabajos de formación de gladiadores preparados en todos los aspectos para deleite del público.

Muchas fueron las batallas que se disputaron en el “Templo Mayor de la Lucha Libre”, y que dejaron su huella en la historia de este deporte, pero la que protagonizaron el Rayo de Jalisco Jr. y Cien Caras, en el 57 Aniversario del CMLL, con las tapas (máscaras) de por medio, marcó un parteaguas en el pancracio, pues la expectación que levantó en la fanaticada no tuvo precedentes, y registró un récord de asistencia que reventó el inmueble, dejando a miles de personas a las afueras de la misma esperando a conocer el desenlace de la lucha, que a la postre sería el destape de Carmelo Reyes.

1.4.4 Arena Coliseo de Guadalajara

Después de la construcción de las arenas, México, Coliseo y Puebla, la ciudad de Guadalajara tuvo la construcción de la Arena Coliseo entre los años 40 y 50. “Blue Demon” se enfrentó al “Espectro” en la lucha estelar que inauguró el recinto, aquél domingo 21 de junio de 1959. El “Jalisco González” y “Rayo de Plata”, también estuvieron presentes al enfrentarse al “Oso Negro” y “Juanito Libre”.

1.4.5 Pista Arena Revolución

Esta arena, caracterizada por ser un espacio para todas las edades, se inauguró allá por los años 60, donde en las funciones que se presentaban al público los días jueves, sábado y domingo. El encanto de este lugar, era ver a los niños por todo el inmueble, en especial alrededor del ring, además de que la convivencia con los enmascarados era bastante

cercana, pues para los aficionados era muy fácil observar el momento preciso de llegada de su luchador favorito, siendo inevitable el autógrafo o la foto.

Figuras de la talla de “René Guajardo”, “Blue Demon”, “Karloff Lagarde”, “Black Shadow”, el “Cavernario Galindo”, “El Santo”, y “André El Gigante”, aparecieron en la Pista Arena Revolución, además de que los debutantes “Atlantis”, “Satánico” y el “Dandy”, también marcaron su huella en el inmueble.

La Pista Revolución fue testigo expectante de las batallas que “El Santo” o “Blue Demon” sostuvieron contra gánster, seres malignos, personajes sobrenaturales, y ladrones, al ser ésta el lugar ideal para la filmación de las películas del cine realizado entorno al pancracio mexicano. Desgraciadamente cerró sus puertas en el año de 1997.

1.4.6 Arena Puebla

La Arena Puebla fue inaugurada el 18 de Julio de 1953, cuando Rodolfo "Cavernario" Galindo hizo terna junto a “El Verdugo” y al “Santo”, para medirse ante el "Tarzán" López, Enrique Llanes y “Black Shadow”.

Erigida como un recinto más para dar cabida a la EMLL, la Arena Puebla puede presumir que, a diferencia de otros recintos, por su lona pasaron estrellas tanto de la empresa de Lutteroth González, como de la gran época de independientes liderada por Benjamín Mora, lo que le ha dado al inmueble de la calle 13 Oriente una larga lista de distinguidos visitantes integrada por nombres como: “Príncipe Rojo”, “Tarahumara”, “Chico Madrid”, “Gavilán”, “Sombra Poblana”, “Murciélagos”, “Seminarista”, “Califa”, “Danger”, “El Hércules Poblano”, “Gorila Osorio”, “Petronio Limón”, “El Jabato”,

“Manuel Robles”, “Dorrel Dixon”, “El Egipcio”, “Siky Osama”, “Loco Max”, “Furia Chicana”, “Toro Bill”, “Zaino”, “La Fiera”, y el llamado “Santo Poblano”, “Estrella Blanca”, quien se consolidó como uno de los luchadores con más trofeos en sus vitrinas, producto de las múltiples batallas de apuesta en las que salió triunfante.

Actualmente, la Arena Puebla vibra todos los lunes con las actuaciones de los gladiadores del CMLL, además de que con Manuel Robles y Benjamín Mar al frente del coso, los talentos locales como: “Siky Osama”, “Toro Bill Jr.”, “Lestat”, “Espíritu Maligno”, “Ares”, “Asturiano”, “Black Tiger”, “Tigre Rojo”, “Blue Center”, “Karissma”, “Legionario”, “Fuerza Chicana”, “Mr. Ráfaga”, “SWAT”, “Stigma”, “Centella de Oro” y “Policeman”, brindan función tras función sus mejores vuelos, llaves, y contrallaves, para deleite del público poblano.

Es motivo de mención especial destacar que en Puebla no sólo la arena ubicada en las calles 13 oriente y 4 sur del centro, ha fungido como escenario para la demostración del pancracio, el Museo de Arte Virreinal San Pedro, el Deportivo México, el Polideportivo José María Morelos y en la actualidad la Arena Coliseo San Ramón han sido inmuebles que albergan y albergaron lucha libre nacional en Puebla.

1.4.7 Otras Arenas

Con la popularidad alcanzada por la lucha libre a través de distintos medios, cada ciudad deseaba tener un recinto que albergara funciones de este deporte, situación que motivó a distintos promotores independientes a construir o acondicionar inmuebles propios para realizar sus carteleras.

Es así que surgen más arenas, coloquialmente llamadas arenas chicas, por encontrarse en la periferia de la capital mexicana e interior de la república, pero en las cuales se escribieron míticas historia en torno al pancracio y muchos de los luchadores de fama nacional debutaron o se fogearon para ingresar a la Empresa Mexicana de Lucha Libre.

Algunos ejemplos de estos recintos son: La Monumental Monterrey, La Coliseo de Acapulco, la Arena Neza, Arena López Mateos, El Toreo de cuatro caminos y el Palacio de los Deportes, por mencionar algunas.

“Nada os pertenece en propiedad más que vuestros propios sueños”

Friedrich Nietzsche

2. SEGUNDA CAÍDA: DEL SUEÑO LATENTE A LA REALIDAD CONSTANTE

En diversas ocasiones, un sueño es ese deseo latente que se tiene en las distintas etapas de la vida, es el momento que nos permite convertir nuestra imaginación en algo posible. Algunas personas lo persiguen y lo alcanzan, otros luchan cada día para verlo cristalizado, pero hay otros que osan seguir su pasión y realizan un sueño a través de tenacidad, perseverancia y esfuerzo a pesar de las adversidades. Este capítulo abordará ejemplos de quienes a través de su pasión lograron convertir su sueño en realidad y de como un estudiante convino un gusto de la infancia, su formación académica y su desempeño laboral como prueba fehaciente de un sueño latente convertido en una realidad constante.

2.1 La formación periodística a través de la pasión

“No puede comprenderla [la pasión] quien no la experimenta”.

Dante Alighieri

Las personas que gustan de la lucha libre y han tenido la oportunidad de practicarla, consideran que la vida es como lanzarse desde la tercera cuerda: si lo piensan demasiado, no lograrán un “vuelo”, pero si confían en los conocimientos adquiridos antes de llegar a esa instancia, conseguirán un salto perfecto lleno de estética y adrenalina. Aunque es una práctica arriesgada y pareciera que la distancia del *esquinero* del ring al suelo es demasiado alta —pues el miedo, los nervios y la duda los invaden—, al arrojarse sobre el rival todo lo anterior queda de lado puesto que en breves instantes logran la ejecución deseada.

Bajo ese tenor, arriesgarse ante los retos que la vida presenta implica tenacidad, cierto grado de osadía, seguridad y valor cuando las circunstancias suelen ser adversas; eso equivale a lanzarse de la tercera cuerda sobre un rival, aunque pareciera un acto suicida. Todo esto es motivado, generalmente, por algo llamado pasión, esa fuerza motriz capaz de detonar un deseo ferviente por un gusto o una idea que, sin importar las pruebas o los obstáculos presentados, es capaz de impulsar cualquier deseo hasta convertirlo en una realidad.

El *Diccionario Etimológico de la Lengua Española* (2009, p.522) define la pasión como una emoción fuerte; por otro lado, el *Diccionario de la Real Academia Española* (DRAE, 2001, p.1149) como lo contrario a la acción, una perturbación desordenada del ánimo, o como la inclinación o preferencia muy vivas de alguien a otra persona.

En contraste, el *Diccionario Anaya de la Lengua* (2007, p.821) refiere la pasión como un sentimiento muy intenso que domina la voluntad y puede perturbar la razón; una afición o inclinación viva por alguien o algo, un entusiasmo que se pone en algo que se hace o se define. El *Diccionario del uso de Español de María Moliner* (2008, p.2206) atribuye a la pasión como un cariño exagerado o exclusivista por alguien; como una afición exagerada por una cosa.

Desde la mirada de este capítulo, la pasión es el sentimiento desbordado que permite continuar con una idea a pesar de las adversidades y de los obstáculos de la vida, es la fuerza desbordada e impulsora de proyectos que parecen imposibles de realizarse, es la osadía de cumplir una proeza que se encuentra fuera de las posibilidades de tu destino,

también es el motor que ha permitido a hombres y mujeres alcanzar sus sueños y destacar en un ámbito distinto a la realidad marcada por su contexto social, cultural y familiar.

En relación con lo anterior, un proverbio popular dice que *cuando se trabaja apasionadamente existe tendencia a lo divertido* y cuando esto sucede la actividad laboral se hace con mayor eficiencia. Así, las posibilidades de desempeñarla de manera óptima se multiplican, lo que provoca obtener resultados positivos y no desarrollar una actividad mecánicamente en la que sólo se cumplen con las expectativas requeridas por el mismo trabajo.

Un sinnúmero de ejemplos podrían citarse bajo la premisa del aspecto lúdico en un trabajo, pero lo que compete en la presente investigación son algunas figuras de la literatura y el periodismo, quienes mediante la pasión y el gusto por las letras lograron dejar huella en las nuevas generaciones como una muestra clara de que la consolidación puede llegar cuando se combinan las aspiraciones, los gustos personales y el trabajo arduo junto con la perseverancia, la tenacidad y la pasión.

EL trabajo del periodista está lleno de gratos momentos que marcan y hacen valorar cada día más la profesión, es un trabajo apasionante, de mucha entrega y de recuerdos que con gusto se volverían a vivir, se ama la camiseta que se trae puesta. Apasiona ir al lugar de los hechos y ser testigo de lo que sucede (...) son diferentes sensaciones que se experimentan como periodista, pero la emoción nunca se debe perder (...) Todas esas vivencias forman parte del periodismo, forman al reportero y son innumerables las que se acumulan al paso del tiempo... (Mantilla, 2015, p.183).

Es así como los personajes que serán mencionados en este capítulo lograron consolidarse a pesar de haber iniciado sus trayectorias en disciplinas distintas y, aunque pareciera que el mundo de las letras y el periodismo son el único vínculo, sus comunes denominadores son el gusto por la lectura, el agrado por los deportes, la identidad con los temas populares y

sociales, además de provenir de estratos sociales y contextos distintos, teniendo la pasión como principal impulso.

Una situación similar sucede en la lucha libre, donde distintas figuras del deporte consagraron su trayectoria por diferentes características por ejemplo su *nombre de batalla*, la manera de luchar, los atributos físicos, el carisma con el público o las aportaciones a la disciplina motivos por los cuales son considerados leyendas en el *arte del pancraccio*.

Con este hecho, cada *gladiador* encontró la forma de destacar en el gremio luchístico e inmortalizar su nombre con el paso del tiempo. Asimismo, algunas figuras del periodismo y la literatura encontraron la manera de que trascendieran sus pensamientos y sobresalieran dentro del medio, puesto que la literatura y el periodismo guardan una estrecha relación.

Según María Teresa Colchero en su ensayo “Periodismo y Literatura” en *Voces e imágenes del periodismo en Puebla* (2004), considera que:

Es indudable que el periodismo y la literatura comparten múltiples elementos, entre ellos (...) la afinación de la palabra. Tanto el periodista dedicado a la prensa escrita como el poeta siempre se proponen pulir su estilo, seleccionar adecuadamente las palabras, escribir con prosa digna. Ambos dedican horas de cada día y hasta el último día para perfeccionar su estilo; ya sea periodístico y literario (Colchero, 2004, p.87).

Además de la afinación de la palabra, la literatura y el periodismo comparten otras características, entre ellas el lenguaje como materia prima, la aparición de fragmentos literarios difundidos a través de los medios de comunicación y, en reciprocidad, las diversas citas o fragmentos de la literatura universal utilizados en los medios de comunicación, los cuales enaltecen su correspondencia.

Bajo la relación marcada entre periodismo y literatura, a continuación se presentarán algunos ejemplos que se conjugan en esta vertiente, cabe señalar que no todos tuvieron estudios periodísticos, sin embargo aprendieron el oficio debido a su gusto por la letras y obtuvieron la formación periodística a través de la pasión.

2.1.1 García Márquez (Apasionado literario)

Gabriel García Márquez, mejor conocido como “Gabo”, nació en Aracataca, Colombia, el 6 de marzo de 1927 y murió el 17 de abril del 2014 en la Ciudad de México; destacado como escritor, guionista, editor y periodista; quien para el año de 1982 obtuvo el Premio Nobel de Literatura.

Su obra más conocida fue la novela intitulada *Cien años de soledad*, obra pionera para consolidar la corriente denominada realismo mágico a partir de la década de los 60 en América Latina; sin embargo, mucho antes de lograr la fama mundial como un reconocido escritor, “El Gabo” tuvo una etapa dentro del mundo periodístico recordada por muy pocas personas debido al uso del seudónimo “Septimus”, utilizado como firma para sus trabajos en este género, asimismo es importante señalar su travesía por los géneros periodísticos iniciada mientras cursaba sus estudios universitarios de la licenciatura en derecho, elegida para satisfacer a su padre en 1948.

No está de más mencionar que su pasión por las letras lo orientó a continuar en actividades laborales relacionadas con el periodismo. En esa época, las revueltas relacionadas con ideas de oposición política con el gobierno colombiano causaron estragos dentro de las estructuras sociales en Bogotá. Así, el 9 de abril de 1948 estalló el “Bogotazo”, provocado por el asesinato del candidato presidencial Jorge Eliécer Gaitán.

Después de tal acontecimiento, la situación educativa para Gabriel García Márquez cambió radicalmente ya que la Universidad de Bogotá cerró indefinidamente y su pensión fue incendiada, orillándolo a cambiar de residencia y por tanto continuar con sus estudios en la Universidad de Cartagena, donde empezó a trabajar como reportero en el periódico *El Universal*. En 1950, abandonó totalmente la abogacía y decidió centrarse en el mundo del periodismo, con las revueltas sociales controladas regresó a Barranquilla para trabajar como columnista y reportero en el periódico *El Herald*.

2.1.2 Carlos Monsiváis (Cronista popular)

Carlos Monsiváis Aceves, conocido popularmente como “Monsi”, nació el 4 de mayo de 1938 en la ciudad de México y murió el 19 de junio del 2010 en la misma ciudad, reconocido por su singular estilo de escritura, destacó por ser cronista, ensayista y editorialista ícono del México contemporáneo, considerado como uno de los pilares fundamentales para entender la historia del país debido a sus asiduas intervenciones en los principales medios impresos a nivel nacional, entre los que sobresalen periódicos como *Novedades*, *El Día*, *Excélsior*, *La Jornada*, *El Universal*, también en revistas como *Proceso*, *Eros*, *Nexos*, *Letras Libres*, entre otros.

Desde muy joven, inició sus diversas colaboraciones en los más importantes medios culturales y periodísticos debido a su formación en la Facultad de Economía y en Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Además de tener la capacidad de síntesis, su amplia cultura, curiosidad universal, eficaz escritura y pasión por la lectura desarrollada desde su infancia, le permitieron entender aspectos de la vida cultural y política mexicana, por lo que adoptó una postura crítica y opuesta al

autoritarismo de su época, registrando en sus escritos fenómenos literarios, sociales y culturales que implicaban un desacato al conservadurismo y al orden establecido.

Por esa razón, su interés versa en fenómenos sociales como el movimiento estudiantil del 68, de igual manera en los ídolos populares como “El Santo”, “Cantinflas” y Pedro Infante, el movimiento feminista, los personajes de izquierda y los acontecimientos que registren actos progresistas, de ahí la importancia que le dio a los derechos de las minorías sociales, la educación pública y la lectura. Todo esto, registrado en el género periodístico de crónica, desarrollada con pasión en su extensa obra literaria.

2.1.3 Enrique Montero Ponce (Ícono del periodismo poblano)

Enrique Montero Ponce, mejor conocido como Don Enrique, nació en la ciudad de Puebla el 15 de julio de 1928. Desde muy pequeño descubrió su gusto por las letras puesto que fue el primero de su clase en aprender a leer por la ansiedad de querer interpretar los periódicos de su época, sobre todo *La Afición* (líder y pionero de la fuente deportiva), al ser un apasionado de los deportes, razón que lo llevó a empezar a escribir desde los 12 años. Cumplidos los 17, decidió probar suerte en la Ciudad de México con el objetivo de trabajar en el diario que admiraba, emprendió la proeza después de que el periódico le había publicado una columna referente al béisbol y ante su asombro se dijo: “yo nací para esto”.

Al llegar a la capital, personalmente pidió una oportunidad a Alejandro Reyes “Fray Nano”, director de la publicación deportiva y quien tuvo un papel trascendental en la historia de la lucha libre al convencer a Salvador Lutteroth de abrir temporada en la Arena México en vez de una de box, como originalmente estaba planeado. Así, gracias a él obtuvo el puesto de *office-boy*, situación que no lo detuvo, pues paulatinamente escaló puestos

hasta convertirse en cronista deportivo. Aprendió lo básico del oficio: realizar crónicas, cabecear, reportear. En el camino conoció a uno de los mejores de este ramo y pionero de la comunicación deportiva: Ángel Fernández⁵.

Ya realizado dentro del ámbito periodístico, la enfermedad de su madre hizo que regresara a la ciudad de Puebla y con 21 años cumplidos emprendió un nuevo camino: pidió una oportunidad en el periódico *El Sol de Puebla*.⁶ La carrera fructífera en México lo aventuró a implementar innovaciones en su nuevo empleo, puesto que los aprendizajes que había obtenido de *La Afición* impulsaron la promoción de los deportes en Puebla no sólo a nivel periodístico sino también de forma personal. Con este hecho notó su habilidad para escribir en la fuente deportiva y lo hizo con el nuevo director de la publicación, Mario Álvarez⁷, quien le concedió la petición de ser suplente de los reporteros titulares de otras fuentes.

Ya con vasta experiencia acumulada, su ascenso en el periodismo llegó con creces, pues sería recompensada primero con la jefatura de información de *La Voz de Puebla*⁸, después como subdirector y coronó su ascenso con la dirección del diario vespertino; así inició un largo listado en la trayectoria que al momento de la redacción de este documento continúa vigente. Entre sus dotes periodísticas se encontraba el hecho de ser un gran vaticinador debido a que sus pronósticos dentro de los resultados deportivos eran acertados en un alto porcentaje, dicha situación lo impulsó a crear un personaje, ya que con tantas

⁵ Reportero, cronista deportivo y narrador de béisbol, boxeo y fútbol en México, sobresalió por su estilo fluido, emocionante y por su gran capacidad de improvisación poética.

⁶ *El Sol de Puebla* es un diario mexicano fundado el 5 de mayo de 1944 en la Ciudad de Puebla, Puebla. perteneciente a Organización Editorial Mexicana y anteriormente a la Organización Periodística García Valseca.

⁷ Director en jefe del periódico *La Voz de Puebla*

⁸ Diario vespertino perteneciente a la Organización García Valseca

responsabilidades periodísticas, él no podía adjudicarse un mérito más: así nació “Charles Wrigth”.

“Wrigth” fue un experto estadista deportivo, especializado en béisbol y el boxeo. Tan populares fueron sus participaciones que otros periódicos, incluido *Esto de Puebla*, deseaban ficharlo en su redacción, lo cual no pudo ser posible ya que nadie más que su jefe Luciano Díaz Ávila y el mismo Enrique Montero sabían la verdadera identidad del personaje. Convertido en una de las mejores plumas deportivas y con grandes aciertos en los resultados deportivos, el resto de los diarios sospechaba que *El Sol de Puebla* tenía negociaciones turbias con “Charles Wrigth” por lo que Enrique decide “asesinarlo” en la cobertura de una nota en Vietnam.

A sus 89 años de edad, sigue vigente dentro del periodismo poblano a través de sus columnas de opinión “*Esquina Bajan*” e “*Infierno Grande*”, además de las emisiones diarias del noticiero matutino *Tribuna de la mañana*, que desde hace más de 48 años se transmite de manera ininterrumpida.

Montero Ponce supo llevar su pasión por las letras, los deportes y los espectáculos a niveles importantes después de consagrar una trayectoria de más de 60 años de comunicador; destacando su participación en radio, televisión, medios impresos y, en la actualidad, en los medios digitales. Todas estas facetas lo han convertido en un ícono de periodismo poblano.

En una entrevista concedida el día 18 de diciembre de 2016, se obtuvieron datos que no se encontraban en ningún material bibliográfico ni portal de internet. Cabe señalar que la entrevista no tuvo las formalidades que ésta requiere, más bien fue una charla en la que se

tomaron varios puntos para enriquecer esta investigación. A continuación se presenta el diálogo anecdótico con Enrique Montero Ponce (EMP) y Carlos García Hernández (CGH):

CGH: ¿Usted recuerda alguna anécdota de lucha libre?

EMP: Me tocó vivir los inicios de este deporte antes de que se popularizara, vi nacer figuras como la de “El Santo”, quien primero luchó como “Rudy Guzmán” en compañía de “Black Guzmán” (su hermano), juntos eran un par de rudazos, eran tan aguerridos que me tocó ver cómo un día de una patada al rostro le sacaron un ojo a “Merced Gómez” en la Arena México, obvio todo esto antes de que se convirtiera en la leyenda que es hoy en día, la de “El Santo, Enmascarado de Plata”, quien también forjó su leyenda por los agarrones que caracterizaba no sólo en las películas sino también en los encordados con Alejandro Muñoz, el famoso “Manotas”, quien a la postre se convertiría en “Blue Demon”. La lucha libre es una cosa tan bonita y muy representativa de nuestro país.

CGH: Don Enrique, ¿quién fue para usted Alejandro Aguilar Reyes?

EMP: Fue mi maestro, fue quien me dio mi primera oportunidad, yo me fui para México a buscar suerte al periódico *La Afición* (mi familia, en especial uno de mis tíos, quería que yo fuera médico, pero yo no quise). Me gustan mucho los deportes, quería aprender a escribir sobre ellos, claro, yo no tengo estudios de comunicación, es más, en mis tiempos no es como ahora, antes ni existía esa carrera, las mejores escuelas de periodismo y comunicación eran las redacciones, ahí aprendías todo lo necesario para forjarte. Yo empecé como *office-boy*, en ese periódico poco a poco me fui abriendo paso, un día había que cubrir un partido de béisbol y nadie de los reporteros estaba disponible, así que yo pedí asistir para cubrirlo, fue mi primera experiencia como reportero y ahí viví una de mis más

grandes anécdotas: mientras esperaba en el palco de prensa, un señor de gran porte se acercó a mí y me preguntó que quién era y de qué medio iba, a lo que contesté: “Me llamo Enrique Montero y vengo de *La Afición*”; él me contestó: “Mucho gusto, yo me llamo Ángel Fernández; para mí ese día inició mi labor en el mundo del periodismo.

CGH: ¿Qué sucedió después?

EMP: Después de un par de años de aprendizaje y nuevas experiencias regresé a Puebla, claro que ya no era el mismo, tenía otra visión, otros conocimientos que quise implementar en los medios poblanos, sobre todo en la sección de deportes. Llegué al periódico *El Sol de Puebla* y ahí me hice cargo de la sección de deportes y la de espectáculos.

CGH: Don Enrique, ¿por qué usted era el único que firmaba con su nombre?

EMP: Me di el privilegio de hacerlo ya que al ser encargado de la sección [deportes] quise darle mucha difusión a cada uno de los eventos deportivos en Puebla, no importaba que fueran amateurs o profesionales, todos merecían un espacio de difusión. La lucha libre también comenzaba a hacerse popular y empecé a darle difusión desde que estaba en la Cancha San Pedro⁹ hasta que la Arena Puebla se consolidó y mi amigo Benjamín Mora Orta¹⁰ estuvo al frente.

CGH: Don Enrique, ¿cómo apareció o de dónde surgió “Charles Wrioth”?

EMP: Por supuesto que “Charles Wrioth” fue una invención mía, una noche mientras revisaba las notas que aparecían en la publicación me di cuenta de que la mayoría estaban

⁹ Actualmente *Museo de Arte Virreinal San Pedro* ubicado en 4 norte esquina con 4 poniente del Centro Histórico de Puebla, que fungió como arena de lucha libre en la década de los cincuenta, innumerables figuras del pancracio poblanos surgieron de esa cantera.

¹⁰ Administrador de la Arena Puebla, quien falleciera en el desempeño de su labor

firmadas por Enrique Montero, así que decidí darle un giro a las noticias, sobre todo a los pronósticos deportivos. Poco a poco fui puliendo a mi personaje, al que decidí fuera gringo pues lo mismo hablaba de Los Yankees que de Los Dodgers y firmaba las notas desde sus estadios, claro que en ese momento yo aún no viajaba para conocer sus estadios. Las participaciones de “Charles Wrigth” eran tan acertadas que todos los periódicos, incluido *Esto de Puebla*, querían que colaborara con ellos, pero no sabían que sólo era un personaje y ese personaje era yo.

CGH: ¿Por qué dejó de utilizarlo?

EMP: En ese entonces era poco común que un periodista extranjero colaborara en medios nacionales y mucho menos estatales y más si se trataba de la fuente deportiva, además me volví tan bueno en los pronósticos que los demás medios empezaban a sospechar de una especie de mafia, como si “Charles Wrigth” estuviera involucrado con las casas de apuestas de aquella época, además ante la negativa de querer revelar su identidad, o por lo menos mostrarlo en fotografía, hacía más sospechosa la figura de este personaje, así que decidí “asesinar” a “Charles Wrigth”. Inventé que fue un enviado especial a la guerra en Vietnam y pues que allí no se supo más de su paradero, de esa forma fue más sencillo darle una muerte digna.

CGH: Don Enrique, ¿qué tan complicado fue consolidar su carrera?

EMP: Empecé desde abajo, aprendiendo lo más que se puede del mundo maravilloso del periodismo y de la comunicación, creo que nunca se deja de aprender, claro que en mis tiempos el oficio era más estricto, no tenía tantas facilidades como las que existen hoy con las redes sociales y el celular. Hoy la velocidad de la información es impresionante, creo

que tuve suerte puesto que he llevado mi carrera en los mejores medios, he tenido varios reconocimientos y premios en mi trayectoria, cada uno lo he disfrutado pues representan para mí la consolidación de un esfuerzo. Además, tuve la oportunidad de impartir clases en algunas universidades privadas aquí en Puebla, en las que siempre pedía me asignaran a los grupos que estaban por concluir la carrera en comunicación o periodismo para poderles compartir mi experiencia y la realidad del medio. Creo que he sido afortunado pues he logrado muchas cosas en este tiempo.

CGH: Don Enrique, ¿se imaginó alguna vez llegar hasta las instancias en que se encuentra hoy?

EMP: No, aunque siempre tuve la inquietud de hacer algo importante por Puebla. Indudablemente mi pasión por lo que me gusta me llevó a hacer grandes cosas, conocer a mucha gente y convivir con personas del pueblo y del poder. Sin duda, en el aspecto deportivo tuve muchos logros, además la vida me ha puesto en el camino a personas buenas y malas, pero de todas he aprendido. Siempre me he esforzado por lograr mis objetivos y a pesar de mi edad no me detengo. La vida es como un tobogán con tantos desniveles, pero siempre hay que disfrutarla, por eso “no desperdicien ni un minuto la excitante aventura de vivir”.

Con esa frase concluyó la charla de uno de los íconos vivos del periodismo en Puebla.

2.1.4 Diana Hernández (Entre la Literatura y el Periodismo)

Diana Isabel Hernández Juárez, mejor conocida como “Dianita”, nació en la ciudad de Puebla el 18 de diciembre de 1968. Desde niña, la curiosidad por conocer el mundo la inspiró a encontrar en las letras el escaparate perfecto para tener una visualización de la complejidad de los seres humanos.

En ese entonces la Facultad de Ciencias de la Comunicación no existía, por lo que al revisar los planes y programas que ofrecía la Universidad Autónoma de Puebla, se encontró con la Licenciatura en Lingüística y Literatura Hispánica, la cual cumplía con las expectativas requeridas para sus estudios. Como estudiante del profesor Óscar Walker ¹¹ descubrió sus dotes en el ámbito de la redacción, ya que él le sugirió que colaborara en la Dirección de Prensa de la UAP donde pudiera explotar sus habilidades y talento.

Aunque ella no se considera una “periodista consagrada” sino una “aprendiz de la comunicación”, su carrera dentro del medio ha sido prolífica, puesto que ha formado parte de los principales medios de comunicación escrita y radiofónica en Puebla, además de ser docente en el colegio que la formó académicamente. Dentro de sus principales logros destaca un Premio Nacional de Periodismo en 1990 con el reportaje: “*El despojo de tierras de campesinos de San Francisco Ocotlán para la ampliación de la empresa Volkswagen de México*”. En su trayectoria en el ámbito comunicativo, tuvo la oportunidad de hacer las pruebas piloto que consolidaron a *Radio BUAP*, formar parte del equipo de redacción del periódico *Cambio, Momento Diario*, entre otros, colaborar en el noticiario de *Stereo Rey*, y ser corresponsal de la revista nacional *Época*, sólo por mencionar una larga lista de medios.

¹¹ Catedrático de la Universidad Autónoma de Puebla

Aunado a esto, considera que su hiperactividad le ha permitido ser una mujer versátil dentro del ámbito periodístico, por ello, como reportera conoce los 217 municipios del estado de Puebla, gran parte de la República Mexicana y muchos países, además de distintos tipos de personas y lugares.

Lo anterior se refleja en la cita del libro: *Voces e Imágenes del Periodismo en Puebla*, coordinado por Gloria Tirado Villegas: “*Escribir es crecer, por eso cuando escribimos crecemos personal e intelectualmente. De ahí la importancia del diarismo, de la capacidad de escribir sin parar todos los días, incluyendo los días festivos y los fines de semana*” (2004).

En su larga trayectoria Diana Hernández ha dedicado grandes horas al ámbito periodístico y académico, otra de sus actividades fue haber presidido la Asociación de Mujeres Periodistas y Escritoras del Estado de Puebla (AMPEP). Actualmente conduce el programa *Cinco Mujeres en Cinco Radio*¹², revista radiofónica dirigida a los temas femeninos y feministas desde diferentes perspectivas.

Con ella se cierra esta pequeña lista de personas dedicadas al periodismo, quienes por el gusto a las letras, persiguieron sus sueños y los convirtieron en una realidad constante, demostrando que la tenacidad, la perseverancia y el trabajo arduo pueden dar como resultado una labor realizada con pasión.

¹² Cadena radiofónica en Puebla.

2.2 De aficionado a periodista: Carlos Alberto García Hernández (Ícaro)

”Tienes que ser tú mismo, y para eso tienes que ser otro”.

Jesús Lomelí a “El Santo”

Toda persona que muestre interés por un tema de relevancia para la sociedad, cuente con prosa digna, además de una vasta experiencia y vocación literaria hacia los demás, puede convertirse en periodista como se hizo notar en el apartado anterior.

Bajo esta idea, Luis Peirano en el libro: *Estudios sobre el Mensaje Periodístico* (2010) afirma que:

El periodismo constituye simplemente una vía de aplicación práctica de la propia formación y del compromiso con el interés por la cosa pública, por un lado; y la buena escritura, por otro. De acuerdo con esta opinión, la preocupación social, cultural o política, cierta vocación literaria y la experiencia son elementos suficientes para formar un periodista (Peirano, 2010, p.99).

En este sentido, Carlos Rocha, colaborador de periódico *La Jornada de Oriente* en Puebla, mencionó en una entrevista que todas las vivencias de un periodista suman y que el estilo de su escritura es el resultado de los acontecimientos que marcaron el camino de su formación, puesto que nadie puede aventurarse a escribir sobre un tema que jamás experimentó, esta situación garantiza el acercamiento con los lectores pues es más sencillo transmitir la ideas por escrito cuando se tiene un conocimiento previo.

Por ello la relación entre periodismo y literatura es inherente, ha coexistido en diversas etapas de la historia; los primeros periodistas no eran literatos, sino personas

preparadas que registraban acontecimientos, se trataba entonces de una situación testimonial.

Siguiendo esta línea, Federico Campbell, en el libro *Periodismo Escrito* (2005) menciona que Juan Gargurevich¹³ incluyó entre los géneros periodísticos el testimonio, o sea, autobiografías, memorias, diarios, confesiones, cartas, entrevistas, reportajes, los cuales encajan en el género testimonial, tanto como cualquier relato histórico redactado según las impresiones y la visión personal de un autor.

El testimonio consiste en una revelación, directa o indirecta, si la hace en primera persona el periodista o si se la cuenta o se la expone en tercera persona. Normalmente el testimonio gira alrededor de un acontecimiento de interés colectivo y de valor noticioso (Campbell, 2005, p.253).

Como ejemplo de lo anterior, se presentarán las memorias de un estudiante del Colegio de Lingüística y Literatura Hispánica, quién pasó de aficionado a periodista al conjugar la preparación académica, el gusto por la lucha libre, la incursión en el ambiente laboral y el desarrollo de habilidades tecnológicas dentro de su formación. Todo ello a través del testimonio como género periodístico.

2.2.1 Gusto de niño, realidad sorpresiva

Enfrentarse a una hoja en blanco es un reto para cualquier persona, no importa si es literato o periodista, generalmente, suele ser complicado saber cómo iniciar cualquier texto y más si se trata de un relato que reflejará los cimientos de una historia de formación. Puesto que lo que comenzó como un trabajo académico, se convirtió en un estilo de vida aún vigente.

Todo inició con una visita a las inmediaciones de la Arena Puebla, uno de los inmuebles más representativos de la capital angelopolitana por su gran tradición y

¹³ Afamado profesor, periodista e historiador peruano, quien por cierto tampoco tuvo una formación académica de periodismo

anécdotas para el mundo de la lucha libre. Lleno de un sentimiento con cierto tinte de nostalgia me hizo buscar compañía mientras esperaba la llegada de los luchadores, a quienes desde la infancia añoré conocer.

En la búsqueda de amistades, encontré en Miguel Ángel Romero Zanella el primer aliado, mientras conversábamos, pequeños flashback inundaban mi mente, el tiempo me había remontado a la década de los noventas, cuando seguía por televisión las transmisiones de lucha libre todos los sábados, donde cada luchador llenaba la pantalla con su espectacularidad.

Intempestivamente sobre la acera de la calle 4 sur en el centro histórico de Puebla, un autobús se detuvo, al abrirse la puerta comenzaron a desfilar los gladiadores que estaban programados esa noche, (en Puebla las funciones de lucha libre se realizan los días lunes) sin pensarlo dos veces, la gente que estaba reunida se abalanzó en busca de autógrafos y fotos.

Atónito por tan memorable hecho, sólo pude conservar esa experiencia como un grato recuerdo, pues de pronto me sentí como un niño que no sabía cómo reaccionar frente a sus ídolos. Desde ese momento noté que no sería la última vez que realizaría la proeza de ir en busca de mis luchadores favoritos.

Las semanas transcurrieron y las visitas a la arena se volvieron asiduas, en cada una, el número de conocidos con el mismo fanatismo se agregaba a las tertulias improvisadas que se generaban a las afueras del recinto mientras esperábamos el arribo de los *estetas*.

Por aquel entonces algunas revistas especializadas como *Luchas 2000*, *Súper Luchas* y *Box y Lucha* se publicaban de manera semanal, lo que facilitaba tener temas de

discusión acerca del *pancracio*, con la información de las funciones realizadas a lo largo y ancho de la República Mexicana y con las fotografías que acompañaban cada reseña era más sencillo tener vigente la participación de mis ídolos luchísticos, los nuevos valores y hasta gladiadores locales de aquellos años.

Así, un grupo de conocidos, con quienes a la postre forjamos un lazo de amistad, compartían sus conocimientos acerca del medio e intercambiaban opiniones de los temas en boga. Lo irónico del asunto es que hasta antes de ir en busca del recuerdo de sus luchadores predilectos, nadie se conocía, pero charlábamos como si lleváramos años de hacerlo.

Durante la plática cada uno compartía cómo nació el gusto por la lucha libre, los recuerdos que atesorábamos e incluso como fue que decidimos visitar la *arena*. A partir de ese momento acordamos reunirnos la mayor cantidad de veces posibles, pues aunque pareciera gracioso ninguno entraba a los eventos de la Arena Puebla, sólo íbamos por la foto, el autógrafo y regresábamos a casa con la algarabía de un objetivo más cumplido.

Aunque no todos podían llegar cada lunes, yo estaba de manera constante, ya que mi trabajo en la cercanía de las inmediaciones de la arena me permitió esperar a mis nuevos amigos, así tuve la oportunidad de conocer de manera individual a cada uno de ellos; el primero en arribar era Miguel Romero, pues antes de cada función pasaba al local del Alejandro Rodríguez, un afamado mascarero quien fabricaba *capuchas* a grandes leyendas del *pancracio nacional*; donde adquiría un artículo para su naciente colección.

Otro de los que asistían constantemente era Miguel “Piloto” García, quien después de su trabajo pasaba por la arena para tomarse una fotografía que a la postre imprimía y no conforme con la imagen buscaba que fuera autografiada y dedicada por el mismo luchador,

un fanático de hueso colorado al que no le importaba viajar kilómetros para conseguir su objetivo.

Un apasionado más a este deporte, era Franco Antonio Santibáñez, un estudiante de la carrera en comunicación, quien después de la escuela se aventuraba a la búsqueda de sus ídolos al igual que resto de los aficionados, dentro de sus aspiraciones estaba la de convertirse en luchador profesional algún día.

No todos los que se reunían pertenecían al sexo masculino, con Verónica Escalera quedó demostrado que la lucha libre también tenía un numeroso público femenino, pues ella adquirió su gusto por el *arte de Gotch*, gracias a que sus hijos Jesús y José Escalera gustaban del deporte y siendo una madre consentidora, no le quedó más remedio que sumarse como aficionada al *mundo del costalazo*.

Cada uno de ellos jugaría un papel importante en mi escudriñamiento de este deporte, pues ese gusto que surgió durante la infancia se refrendó con todos los hechos acaecidos hasta entonces. Una vez más la lucha libre marcó mi vida.

Por destino o coincidencia, justo cuando tuve mayor interés por el mundo de *las llaves y las contrallaves*; distintos eventos de lucha libre se realizaron en Puebla, tanto de promotoras independientes como de empresas establecidas, situación que me propició un mayor acercamiento con el *pancracio*, por consiguiente, con mis nuevos amigos me aventuraba a los diversos puntos de la capital angelopolitana donde hubiera presentaciones de lucha, ya fuera con todos o por lo menos con alguno de ellos.

En ciertos eventos viví de cerca un estilo de lucha y un ambiente totalmente distinto al que veía en la televisión, conocí las luchas de barrio y todo lo que éstas engloban en su

parafernalia, acostumbrado a tener luchas narradas, el espectáculo callejero me pareció vertiginoso y con las primeras mentadas de madre supe que conocería otra faceta del deporte.

Sin medios especializados y con los celulares como única fuente para registrar las batallas, de entre la multitud un flash llamó mi atención, un camarógrafo, quien buscaba tener las mejores tomas de la contienda, se abrió paso entre la gente, David Espinoza Tiempo era su nombre, mejor conocido en el ambiente como “Chito”, reseñaba todo lo acontecido en las que para muchos sólo eran luchas de barrio.

Dentro de esas funciones callejeras noté algo peculiar, pequeños grupos de apoyo, que con tambores, matracas y todo instrumento que sirviera para hacer ruido, junto con gritos a todo pulmón, desfogaban su furia en contra del bando rival, puesto que la lucha libre representa la dicotomía del bien contra el mal en la eterna batalla de los técnicos contra los rudos respectivamente.

Con lo anterior, más elementos se sumaban a un mundo que para mí era nuevo con el que no había tenido contacto y hasta antes de ese momento ni siquiera imaginaba. Dos personajes más se anexaban a mi lista de conocidos, por una parte Joaquín Loaiza quien era el líder de la Porra Fresa y por el otro “El Viper” quién representaba a la porra Ruda, ambas agrupaciones apoyaban el *deporte del costalazo* tanto en las funciones de la Arena Puebla como en los eventos luchísticos a los que les era posible asistir.

Sin duda todo me era diferente, pero maravillado por lo que había presenciado quedé convencido de las infinitas vertientes desde las que se podía visualizar *El Arte de Gotch*. Al final de esa función, tuve la oportunidad de conversar con “Chito” y con el

“Viper” quienes ya se conocían de otros eventos y con familiaridad intercambiaban opiniones de lo acontecido en las luchas. Con ellos la cadena de contactos en torno a la lucha libre aumentó.

Así, continuaron las peregrinaciones de evento en evento, sin duda en cada lugar que visité, conocí a gente nueva y clarifiqué lo que un verdadero apasionado por este deporte era capaz de realizar por amor al arte, no sólo por parte de los aficionados, sino de los gladiadores que iniciaban su carrera con la esperanza de encumbrarse dentro del mundo luchístico o de inmortalizar su nombre al estilo de “El Santo” o “Blue Demon”.

Ya inmiscuido en el *pancracio poblano* tuve la oportunidad de conocer el rostro de algunos *estetas* que se ocultaban bajo una máscara, otros luchaban sin ella así que pude conocer a la personas fuera del personaje, pero también noté que muchos guardaban con celo su enigma, así que sólo logré corear su nombre cuando subían al cuadrilátero.

Experiencias muy gratas e infinidad de fotografías aumentaban mi admiración y respeto por la lucha libre, pero el acontecimiento con el que me sentí soñado, fue la función realizada en el Gimnasio Miguel Hidalgo de Puebla cuando la empresa mexicana Asistencia, Administración y Asesoría (AAA) realizó un magno evento, donde se presentaron luchadores como “La Parka”, “Octagón”, “El Apache”, “Electroshock”, a quienes también admiré durante mi infancia. Aunque en ese momento no pude tomarme fotos, ni lograr algún autógrafo, el hecho de presenciar un evento de esa magnitud en vivo, me dejó extasiado y una vez más me sentí como niño.

Después de tan grandiosa experiencia, los artículos relacionados con el deporte empezaron a llegar a mis manos, máscaras, llaveros, estampas, posters pero sobre todo la

iniciativa de coleccionar revistas que además de mantenerme informado, me permitirían tener un recuerdo palpable de mis ídolos, me dio el pretexto perfecto para continuar con las religiosas visitas a la Arena Puebla.

Un día, nadie de los *amigos de las luchas* asistió a la hora y el lugar de siempre, así que sólo pensé en obtener algunos autógrafos y retirarme a casa; de manera sorpresiva el líder de la porra ruda llegaba con su sequito y al reconocerme de otros eventos me preguntó si entraría a la función, al revisar el cartel y observar que muchos de mis ídolos estarían en acción, me decidí a comprar un boleto y por primera vez después de tantas visitas a las afueras del recinto conocería el inmueble por dentro.

Fue algo mágico y a la vez sorprendente, tener de frente a uno de los colosos arquitectónicos más importantes de la ciudad, que dentro de sus paredes había albergado batallas con las máximas figuras de la lucha libre nacional e internacional, fue algo incomparable; de tres niveles diferentes, color verde, forma oval, bastante iluminado y con el ring en el centro, por vez primera veía uno de los recintos del Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL), de manera presencial.

La gente buscando sus lugares, las familias visitando la arena, las parejas, los niños emocionados, ataviados con máscaras y capas, los acomodadores, la música de fondo, los vendedores de cemitas, máscaras, y todo tipo de mercancía relacionada con la lucha libre vestían de formas multicolores el inmueble.

Como en la mayoría de los eventos deportivos, el Himno Nacional Mexicano se tocó en el sonido local, al finalizar, el *anunciador* se dirigió al centro del *ring* y después de dar la bienvenida y hacer las presentaciones correspondientes de la primera batalla,

comenzaron *las luchas*. Por si fuera poca la algarabía que estaba viviendo, otra experiencia estaba a punto de asombrarme, esto fue la catarsis colectiva llena de folklor mexicano, las mentadas de madre al bando técnico y los gritos de apoyo para los rudos, quienes con un levantamiento de mano aprobaban los gritos en las gradas por parte de la porra ruda a la que de manera inconsciente, ya estaba integrado.

Al terminar la función y con los ánimos a tope volví a casa para continuar al siguiente día con la jornada laboral y académica que me correspondían como parte de mi rutina, pero con la invitación abierta de regresar a la *Porra Ruda* el siguiente lunes.

2.2.2 De la afición a lo académico

Además de la lucha libre, la lectura y la escritura son otras dos de mis grandes pasiones, situación que me ayudó a elegir la carrera en Lingüística y Literatura Hispánica dentro de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Para emprender mis estudios de nivel superior tuve que salir de casa y dejar mi lugar de origen, pero motivado por perseguir mis sueños al igual que muchas historias de éxito con las que había tenido contacto en mi infancia y adolescencia, decidí emigrar a la capital del estado para iniciar una nueva aventura.

Con este cambio de vida tuve que adaptarme a nuevas circunstancias, pues nunca estuve tan lejos de casa durante tanto tiempo. Para solventar mi estancia en la ciudad trabajé en oficios ajenos a los de mi carrera, tal situación me favoreció, al desempeñar otras actividades, así como no descuidar mis estudios y me permitió tener contacto con el *pancracio* una vez más, sólo que ahora de forma directa.

Una vez integrado al *deporte-espectáculo* como un asiduo observador, con ansias esperaba cada lunes para adquirir la revista que se convirtió en mi publicación de cabecera para mantenerme informado de todo lo acontecido en torno al *mundo del costalazo*, además de contener fotografías que a la postre serían autografiadas.

De modo casi religioso, las peregrinaciones al santuario de la lucha libre poblana eran parte de mi vida, en ocasiones entraba con la *Porra Ruda* a observar la función y la catarsis vivida se convirtió en un vicio, pero la inversión en la compra de un boleto cada semana rebasaba mis ingresos aunque eso no frenó mi pasión por el deporte.

Un lunes además de mí, los únicos en llegar fueron Verónica y su hijo Jesús, quienes emocionados me dijeron que entrarían a la función, después de una breve charla decidí acompañarlos a la entrada principal, para mi sorpresa, logré entrar a la función pues coincidentemente un tío de Verónica trabajaba como parte del staff de la arena, así que sin mayor problema logré ingresar.

A partir de ese día, cada lunes fue diferente, pues gracias a las cortesías del “tío Elías” pude asistir una larga temporada a las funciones de la arena, situación que me permitió conocer a la mayoría de las personas involucradas en la parafernalia de la lucha libre poblana. En cada visita al inmueble tuve la oportunidad de convivir con los vendedores, acomodadores, seguridad e incluso los administradores de la arena, así otras anécdotas marcaron mi vida.

Todas estas vivencias pronto tendrían fruto puesto que durante mis últimos cuatrimestres de la carrera tenía que realizar una investigación académica, la cual marcó el

inicio del presente trabajo. Sin tener ideas concretas me aventuré a pensar en temas que no obstruyeran mi actividad laboral, pero ninguna me convencía de manera radical.

Cierto día, mientras transitaba por las calles 13 oriente y 4 sur del centro histórico de la ciudad de Puebla, en las cercanías de la arena, noté que ésta era decorada con murales alusivos a la lucha libre, fue entonces cuando una especie de iluminación casi celestial aclaró mi mente y de forma trepidante inicié a hilar pensamientos que al principio me parecieron inverosímiles pero no descabellados.

Por aquel entonces en el Colegio de Lingüística y Literatura Hispánica (COLLHI) un trabajo académico sobre la *Tauromaquia* estaba abriendo brecha en una nueva generación de investigaciones, además de ser una propuesta innovadora, la autora combinaba su pasión por la *fiesta brava* y su formación académica, hecho que me dio la base suficiente para hablar de lucha libre.

El día de la presentación de mi propuesta de investigación llegó y entre risas, desconciertos e incredulidad por parte de algunos compañeros del Collhi, el tema fue avalado por mi profesora, con la consigna de estar involucrado de forma directa con el campo de investigación. Esto ya no representó un problema, pues con los antecedentes que había tenido sería sencillo cumplir con los estándares de la investigación. Una vez conocidas las reglas, puse manos a la obra para realizarla.

El trabajo se dividía en dos etapas, la primera de carácter teórico, consistía en plantear la naturaleza de la investigación, las posibles perspectivas de análisis y la estructuración del trabajo de campo para recolectar la información pertinente, además de bibliografía que sustentara el tema. La segunda etapa era práctica, situación que requería

trabajo de campo y la aplicación del modelo de investigación diseñado en la etapa inicial. Fue allí donde todos los contactos, conocidos y las vivencias, revistas y demás relaciones con el *deporte del costalazo* comenzaron a rendir frutos.

Después de aprobar la primera etapa de la investigación satisfactoriamente, concluyó la teoría, era momento de comprobar si las aspiraciones que tenía con el trabajo serían las más óptimas y por ende comprobar que la idea propuesta inicialmente no era una locura.

Para obtener una muestra considerable y datos de primera mano, comencé a contactar a mis conocidos, a quienes por diferentes circunstancias había dejado de frecuentar, les comenté mis aspiraciones por realizar un trabajo que involucraría el deporte con mi carrera, así Miguel Romero me mostró una amplia gama de bibliografías además de una vasta colección de materiales y artículos para enriquecer la investigación, Piloto me compartió las primeras crónicas que realizaba para el portal www.rderudo.com, Antonio me iba presentando a algunos luchadores amateurs que había conocido durante sus entrenamientos, pero sin duda quien se convirtió en una piedra angular fue Verónica Escalera, quien formalizó una relación con el luchador “Hidrofobia”, quien me abrió las puertas a una nueva etapa en el mundo del *pancracio* poblano.

“Hidrofobia” era discípulo de Salvador Donado Camarillo, un gladiador activo, quien luchó encapuchado bajo el mote del “Tarahumara” durante las décadas de los setentas y ochentas, pero perdió su *capucha* en la Arena Puebla frente al “Tigre Blanco” en la década de los noventas, después de este hecho, montó un gimnasio de lucha libre donde forjaba a jóvenes y futuras promesas del *pancracio* poblano.

Conseguí una cita para entrevistarme con el profesor “Tarahumara”, le expliqué la naturaleza de la investigación, lo que deseaba mostrar y los objetivos que pretendía al realizar un trabajo de ese tipo. Con bastante aceptación y amplia expectativa, el profesor aceptó colaborar con dicho trabajo pero bajo una condición, que entrenara este deporte durante un mes para conocer la esencia y pudiera obtener mejores resultados, consternado y a la vez emocionado acepté la condición.

Los entrenamientos se realizaban los días lunes, miércoles y viernes de 8 a 10 de la noche en un salón del ex sindicato ferrocarrilero en la zona nor-poniente de la ciudad de Puebla, situación que me permitió visitar otros gimnasios y espacios destinados al deporte para recabar información. El primer día de entrenamiento me quedé anonadado puesto que los ejercicios de acondicionamiento físico tenían cierto grado de complejidad, y eso era sólo el principio. Así este acercamiento concluyó, sin pisar el *ring*, recibí una pequeña muestra de a lo que se enfrenta un aspirante a luchador, por lo menos en la parte física.

Los días avanzaron y con ellos la complejidad en cada uno de los ejercicios aumentaba de nivel, una vez que tuve un acondicionamiento físico considerable, lo segundo que aprendí fue a rodar *de barril, de frente, de espaldas y en tres cuartos*, además de ejecutar *saltos del tigre*. Posteriormente vendría algo llamado *tombling* que incluía el dominio de las cuerdas en el ring, *brincos y acrobacias*, además de aprender a entrar y salir de frente y de espaldas por encima de la primera, segunda y tercera cuerda.

Lo siguiente que tenía que aprender eran las bases del *pancracio*, la lucha olímpica y grecorromana o lo que se conoce dentro del argot luchístico *el llaveo y contrallaveo*, todas las acciones comenzaban con algo llamado *toma de réferi*, de ahí se gestaba los

movimientos de presa o castigo para el rival. Posterior a todo esto una sesión de rutinas para agilizar los reflejos dentro del ring y para finalizar algunos ejercicios con levantamiento de pesas para fortalecer el cuerpo.

Además de mí, otros iban a entrenar al gimnasio del “Tarahumara”, durante el tiempo que estuve allí, conocí las diversas historias en torno al resto de los practicantes, así, observé de cerca la realidad de muchos de los aspirantes a *luchador profesional*, algunos practicaban por herencia familiar, otros por gusto al deporte, algunos por encontrar un escape de su rutina y otros más ya habían debutado y sólo buscaban consolidar sus conocimientos mediante la práctica continua. El cúmulo de esas vivencias me sirvió para entender la esencia de la lucha libre y sobre todo para tomarle mayor cariño a lo que de por sí ya admiraba, así lo que inició como un trabajo de campo, se convirtió en un entrenamiento básico de seis meses.

Durante ese tiempo, la serie de ejercicios me parecía demasiado repetitiva pero más tarde entendería que como todo en la vida, se requiere de práctica y perseverancia para dominar cualquier disciplina. Indirectamente estaba cumpliendo otro de mis sueños de la infancia, el de ser luchador y aunque jamás debuté ni logré profesionalizarme me divertí demasiado y disfruté mi investigación, misma que cumplió con las expectativas requeridas y me permitió vivir en carne propia las peripecias del camino al éxito deportivo, además de engrosar la lista de amigos que compartían la pasión por la lucha libre.

2.2.3 El nacimiento de Ícaro

Aunque mi pasión por el deporte había alcanzado otras facetas dentro del mismo, la conclusión de la investigación y los resultados satisfactorios para acreditarla dejaron de

lado los entrenamientos, la conclusión de los créditos universitarios cambiarían mi condición estudiantil para enfrentarme a una nueva realidad; la integración laboral. Aunque por aquel entonces ya había probado suerte en el ámbito informal, una nueva oportunidad estaba por llegar a mí vida.

Los medios digitales estaban teniendo un repunte importante dentro de las tecnologías de la información, situación que me propició un escaparate para explorar nuevas facetas laborales. Anteriormente había tenido un acercamiento con estas plataformas, pues Abel Pérez Rojas, Director General del portal www.sabersinfin.com, me invitó a formar parte de su plantilla de colaboradores, para generar contenido en este espacio informático destinado a distintas manifestaciones culturales.

Al principio lo hice más por compromiso que por convicción puesto que no me consideraba tan bueno en mis escritos, al final decidí participar en la categoría de creación literaria. Poco a poco y al correr de los días mis participaciones se hicieron asiduas, sin saber que el portal contaba con transmisiones de radio por internet, me encontraría con un mundo desconocido pero apasionante.

Un día recibí la oportunidad de colaborar como co-conductor de noticiero, del cual Abel era titular, con mi inclusión buscaba dar a la audiencia un impacto distinto en la información, pues deseaba relacionar las noticias con un contexto literario, situación que encajaba perfecto con mi formación académica, pero los resultados no fueron los esperados, pues mi falta de experiencia ante el micrófono y mi bajo conocimiento del plano internacional no fueron suficientes; a pesar de mi esfuerzo por unos instantes sentí que fue mi debut y despedida del programa.

Consternado por tal hecho, decidí pedir una nueva oportunidad, pero esta vez bajo una vertiente distinta, después de una charla prolongada, Abel y yo concluimos en dar un giro a mi participación dentro del programa. La solución fue la creación de un personaje, esto podría ser de mayor interés para la audiencia, por sugerencia de Abel este debería ser enmascarado, pues representaría mi gusto por la lucha libre, con tal idea tuve la base para crear a este ente que por el momento no tenía ni forma ni nombre.

Con cierta confusión y sin dejar de pensar en el personaje, volví a casa para buscar ideas que reforzaran tal hecho, pensando durante el trayecto, llegó a mi mente combinar mis gustos, mi carrera universitaria y mi pasión bajo un mismo nombre, así, nació “Ícaro Demoledor”.

Una vez encontrados los elementos y lo que buscaba reflejar en la máscara era momento de darle forma al personaje, mi hermana Itzel García fue la encargada de plasmar en un boceto la idea general de la *capucha* de Ícaro, el diseñador Javier Falcón digitalizó el dibujo y Luis de Jesús Martínez fue el responsable de fabricar la *tapa*.

En ella quedó plasmado el mito griego de Ícaro, el misticismo y la incógnita de la capucha solo quedó al descubierto en los ojos, sin mostrar nada más del rostro, los ojos eran cubiertos por unos pupilentes que proyectaban cierta rudeza en la mirada, la defensa del conocimiento junto con la ruptura de esquemas predeterminados en temas populares fueron permeando la figura que representaba “Ícaro Demoledor”, no como personaje de los cuadriláteros sino como defensor del conocimiento a través de los medios de comunicación digitales.

Ya con los elementos necesarios, el momento de la verdad llegó, enfrentarme una vez más al micrófono y a la audiencia representaba un nuevo reto. Cabe mencionar que una de las características de las emisiones de radio por internet es que podían verse a través de distintas plataformas de vídeo, situación que aumentaba mi nerviosismo pues no sólo me escucharían también podrían observarme.

Aunque la máscara me ofrecía cierto halo de privacidad, sentí acalorado el rostro y como me ruborice al instante, ni cuando me subí por primera vez a un *cuadrilátero* sentí tantos nervios, aunque sólo el operador de los controles y el director general conocían mi identidad en realidad no sabía a lo que me enfrentaba, con todo y estas peripecias logré superar el reto de postrarme ante el micrófono y con la prueba superada mi confianza aumentó y los éxitos vendrían para el personaje.

Como si la suerte estuviera echada, una vacante se abrió dentro de la estación de radio y con ello llegaron nuevas pruebas, ahora no sólo era colaborar dentro de la locución, la propuesta que recibí fue la de convertirme en operador de controles, aunque en realidad habría que ser un todólogo, ya que el funcionamiento de un portal con las características de *Sabersinfin* requería de una amplia lista de actividades.

Lo primero que tenía que aprender era el funcionamiento de la estación, desde la parte operativa hasta la parte estructural, tenía que saber que función tenía cada máquina, programa de edición, botón y cable que en conjunto daban vida a las emisiones radiofónicas, contenido del portal y redes sociales.

En segundo término tenía que aprender a editar audios, mismos que se convertían en *podcast* para la audiencia que no podía escuchar algún programa en vivo, editar material

visual para publicarlo en YouTube, operar la consola de radio, realizar publicaciones en redes sociales, corregir y redactar notas informativas de carácter cultural, además de encargarme de las producciones de cada uno de los programas que integraban la barra de la estación. Y para todo eso me otorgaron una semana de aprendizaje.

Al inicio las actividades me eran un tanto complicadas debido a la falta de experiencia y destreza tecnológica, pero una vez que encontré el hilo conductor todo me pareció más sencillo, así poco a poco logré posicionarme y dominar la parte técnica que el medio requería. Inclusive, pude realizar algunas propuestas para ampliar el contenido del medio.

Una prueba más se agregó a mis tareas, y fue la de ser entrevistador, situación que me hacía recabar información de cualquier tema, con este catálogo de conocimientos mi formación estaba casi completa, la cereza del pastel fue aprender el teje y maneje de un noticiario. Por aquel entonces José Antonio De la Vega un comunicador con gran trayectoria iniciaría un espacio informativo en *Sabersinfin*, situación que requería de otro tipo de conocimientos operativos, mismos que “Ícaro” adquirió de manera exponencial para considerar que su aprendizaje dentro del medio era completa.

De esta forma “Ícaro Demolador” comenzó a destacar y sin que todos conocieran su identidad logró entablar una relación fraterna con cada uno de los conductores, colaboradores y demás personal dentro de la estación, fuera de las paredes de la institución nadie conocía mi verdadero rostro y cada que coincidía con ellos fuera de las instalaciones siempre pasé desapercibido.

De pronto la máscara se había convertido en mí carta de presentación pero tal situación me orilló dejar de lado a la persona. De pronto, la incertidumbre de que pasaría si me deshiciera del personaje rondó mi mente, comencé a visualizar a largo plazo el hecho de continuar sin la incógnita que celosamente había guardado, hasta que un día, cansado de que “Ícaro” brillara más que Carlos, tomé la decisión de mostrar mi rostro y empezar escribir mi propia historia, la de Carlos Alberto García Hernández, un egresado del Colegio de Lingüística y Literatura Hispánica, quien tuvo *que ser él mismo y para eso tuvo que ser otro*.

2.2.4 Incursión en los medios (primeras crónicas)

Una vez que me despojé de la máscara de “Ícaro” y la gente empezó a conocer a Carlos, notaron que el personaje sólo era una extensión de la persona, así que sin tantos problemas pude integrarme al entorno. Algo gracioso fue el hecho de conservar el pseudónimo a pesar de no utilizar la *capucha*, así todo el personal me seguía llamando “Ícaro” en vez de por mi nombre de pila.

Durante algún tiempo trabajé en *Sabersinfin* desempeñando las distintas actividades que la estación requería, obtuve algunos logros significativos en el entorno cultural y artístico, además de adquirir una amplia experiencia dentro de los medios digitales, la verdad me sentía satisfecho por lo que hasta ese momento había logrado. Pero una propuesta llegó de la mano de José Antonio de La Vega, quien iniciaría un nuevo proyecto noticioso a su cargo.

Así emprendí otra aventura y me integre a las filas de www.centronline.mx, un medio que incluía periódico impreso (Centro), digital (Centronline.mx), radio

(CentroRadio) y televisión (CentroTv) por internet; por supuesto con la experiencia que adquirí en la primera estación, emboné a la perfección en este nuevo proyecto.

Al inicio me encargaría de todo lo referente a radio, situación que me satisfizo pues pondría empeño en una sola disciplina en vez de ser todólogo, además los procesos aplicados para la creación de un programa estaban mayormente establecidos y tendría libre albedrio para crear una barra programática basada en los perfiles de Centronline.

Después de consolidar una barra integrada por un noticiero con dos emisiones diarias, 15 programas con distintas temáticas repartidos de lunes a viernes; me sentí pleno, pero mi ímpetu y ganas por sobresalir en el medio, hicieron que pidiera una oportunidad en el periódico impreso, pues tenía la inquietud de escribir y que mi nombre apareciera en los textos que la gente leía en el diario.

La pregunta inicial para recibir esa oportunidad fue si había estudiado comunicación, pues escribir una nota informativa requería otro tipo de conocimientos distintos a los aplicados en la radio, así mi carrera salió a floté, he de confesar que cuando mencioné lo que estudié nadie comprendía los alcances de mi formación universitaria, por lo que siempre lo relacionaron con temas culturales.

Así mis primeras notas fueron para complementar la sección de cultura en el periódico impreso, por aquel entonces el Festival Internacional de Teatro en Puebla me permitió tener material suficiente para cumplir con las notas requeridas y foguearme como reportero, además de que los horarios de las presentaciones estaban fuera de mis labores dentro de la radio.

Aunque disfruté esa etapa y adquirí otra experiencia, el festival llegó a su fin y con ello bajó la información para la fuente cultural, además el resto de los eventos eran en horarios que se empalmaban con mis actividades laborales, puesto que en la radio era productor, operador, editor y programador.

Revisando el periódico noté que la sección de deportes estaba integrada mayormente por notas de fútbol, béisbol, básquetbol y en contadas ocasiones había espacio para otras disciplinas deportivas, fue entonces cuando la lucha libre aparecería otra vez en mi vida y propuse cubrir los eventos de la Arena Puebla, pues al ser los días lunes y a las nueve de la noche seguían sin interferir con mi espacio laboral.

El siguiente paso fue acreditarme ante el directivo de la Arena Puebla, Benjamín Mar, quien actualmente es administrador del inmueble, él me conocía de antes, por lo que tuve un rápido acceso a las funciones para iniciar a cubrirlas, con el aval correspondiente, emprendí mi carrera de reportero luchístico.

Mi falta de experiencia en el medio hizo que mi afición por el deporte me jugara una mala pasada, pues en el afán de hacer un buen trabajo quería registrar todo lo acontecido, así mi primera nota salió de dos cuartillas, por obvias razones no fue publicada pues excedía los estándares; tal situación me desanimó un poco sin embargo no detuvo mi empresa.

Los lunes subsecuentes me acerqué con los reporteros que iban de otros medios y les pedí consejo de cómo abordar la información, aunque todos tenían maneras distintas de trabajar, logré captar lo mejor de cada uno, además todas las experiencias vividas con anterioridad, más el entrenamiento y lo acontecido hasta ese día forjaron mi propio estilo.

Poco a poco mis crónicas de la Arena Puebla empezaron a tomar relevancia, a tal grado que el periódico me brindó una plana completa los días miércoles de cada semana para exponer lo acontecido en las funciones de lucha libre, en ocasiones las fotografías y el primer párrafo del texto ganaban la contraportada del diario.

Tales hechos empezaron a cobrar interés en los colaboradores del periódico “*Centro*”, sobre todo por el estilo tan peculiar en el que estaban redactados los textos, los cuales proyectaban la algarabía que observaba durante el desarrollo de las luchas en la *arena*.

A través de mis escritos, mostraba el mundo con mis ojos y busqué proyectar la misma emoción que sentía cuando presenciaba las acciones de cada uno de los luchadores, tal pasión, me abrió la puerta de otros espacios digitales y por invitación inicié a colaborar en otros medios.

El primero que me brindó un espacio fue *Contrastes de Puebla*, a cargo del periodista Carlos Gómez, quien satisfecho por mi trabajo publicaba mis crónicas, perceptiblemente con características diferentes, puesto que su línea editorial era distinta a la de *Centro*. Otros medios que también me dieron oportunidad fueron *Pueblatrespuntocero.com* y *35mmpuebla.com*.

Gracias a la lucha libre mi inserción en los medio se dio de forma ascendente, me dio la oportunidad de conocer a otros periodistas del medio y asistir a eventos de diferentes índoles, desde las eliminatorias del *Victoria World Cup*, un mundial de lucha libre organizado por la AAA, uno de sus magnos eventos denominados *Guerra de Titanes* en el Gimnasio Miguel Hidalgo en Puebla, además de las diferentes luchas de apuesta y

aniversarios de la Arena Puebla, por si fuera poco la infinidad de luchadores nacionales e internacionales que logré entrevistar; sólo por mencionar algunos logros.

2.3 Apasionados de la lucha libre: periodistas poblanos del deporte

En toda mi trayectoria, me pude percatar que mi condición de aficionado a periodista no fue exclusiva, ya que conocí a otras personas, quienes al igual que yo, su afición y pasión por la lucha libre los convirtieron en periodistas. A continuación se presentarán algunos ejemplos de lo mencionado.

2.3.1 Miguel Ángel García (Piloto aviador)

Uno de los aficionados llamados de hueso colorado es Miguel Ángel García, mejor conocido como Piloto, su gusto por la lucha libre inició a los 8 años de edad, cuando su padre lo llevaba a las funciones en la Arena Puebla e independientes.

Un día recibió como regalo una cámara fotográfica con la que inició a capturar los que para él eran los mejores momentos luchísticos, dentro de sus tesoros más apreciados guarda una amplia colección de fotografías, mismas que están autografiadas y que aumenta con cada función a la que se asiste.

La pérdida de su papá lo obligó a alejarse un poco del mundo de la lucha libre, misma que decidió practicar en su adolescencia pero al presenciar los riesgos del deporte en carne propia optó por continuar como aficionado.

Los medios digitales le ofrecieron la oportunidad de compartir sus primeras crónicas con lectores asiduos del *mundo del costalazo* y cubrió algunas funciones para el portal www.rderudo.com.mx, además de elaborar el blog www.mipasionxluchalibre.blogspot.mx

en el que da cabida al circuito independiente de la lucha poblana, pues para él, cualquier gladiador merece un reconocimiento al jugarse la vida por el público.

2.3.2 David Espinoza Tiempo (Chito)

David Espinoza Tiempo es conocido por muchos aficionados y luchadores como “Chito”, aunque es Contador Público, su gusto por el *arte de Gotch* lo convirtió en un fotógrafo luchístico, su acercamiento con el *pancracio* se dio a partir de las películas de luchadores donde presenciaba toda hazaña realizada por los *héroes de carne y hueso* quienes salían victoriosos ante cada peligro y ser mitológico que enfrentaban.

La combinación de sus gustos (la fotografía y la lucha libre) propiciaron la decisión de cubrir eventos luchísticos pues piensa que cuando se hace algo por gusto no es trabajo sino diversión, siendo esto un plus que la vida le ofrece.

Aunque no se asume como periodista sino como un aficionado más, considera que la lucha libre tiene magia debido a los héroes del ring, pues estos son palpables y se toman el tiempo para atender a su público, situación que no sucede con otros deportes u otras disciplinas.

Además reconoce que estar en el ambiente del *pancracio* le ha dejado buenos amigos, tanto luchadores como personas, quienes comparten el mismo gusto y encuentran la misma magia que visualiza en cada fotografía capturada.

En la actualidad colabora como corresponsal de Puebla para un portal que cubre funciones de lucha libre a nivel nacional tanto de empresas establecidas como del circuito independiente, encontrado en la red como www.estrellasdelring.blogspot.mx.

2.3.3 Arturo Wenceslao Rodríguez (El Dinamita)

Un periodista especializado en materia luchística es Arturo Wenceslao, pionero de los reportes dentro de la Arena Puebla, su gusto por la lucha libre inició desde los cuatro años de edad cuando sus padres lo llevaban a las diversas funciones realizadas en este inmueble, para él, día de reyes era todos los lunes, puesto que después de cada función, un muñeco, una máscara o cualquier suvenir relacionado con el pancraccio, acrecentaba su naciente colección.

Su pasión por el *arte de Gotch* lo llevó a tomar la carrera comunicativa, después de egresar de la universidad inició la búsqueda de oportunidades dentro de los distintos espacios radiofónicos dedicados al deporte, cobijado por Miguel Angel Byrd (jefe del área de deportes en Tribuna Comunicación) inició una carrera prolifera dentro de la radio, misma que le abrió las puertas para integrarse como presentador dentro de la *Carpa AAA*, donde tuvo una mayor relación con distintos luchadores y se consagró dentro del medio, en determinado momento también incursiono en los entrenamientos de esta disciplina, pero optó por dejarla de lado para consolidarse en la parte comunicativa.

Ya con mayor experiencia, el periódico *Intolerancia* amplió su gama de cobertura y su fructífera carrera continúa mediante las transmisiones del programa radiofónico *Mano a Mano* (mismo del que es titular) en sus emisiones sabatinas a través del 105.9 de FM en Puebla Comunicaciones.

2.3.4 Hugo Ayub Gamez (Ayub999)

Otro de los referentes periodísticos en cuanto al pancracio poblano se refiere es Hugo Ayub Gamez, quien reportaba en *Luchas 2000*, revista especializada de cobertura nacional de publicación semanal.

Aunque no se asume como reportero o periodista, considera que lo que realiza tanto con su cámara como con su pluma, son homenajes a colación de la dedicación y reconocimiento de cada uno de los luchadores, su proceso formativo inició por la pasión a este deporte situación que le abrió las puertas del medio luchístico.

Gustoso por el *pancracio* de antaño, considera que en la actualidad se ha perdido la esencia de la lucha libre, tanto en medios como en el deporte mismo, pues con nostalgia recuerda los encuentros que atraparon su atención en el pasado cuando su tío lo llevaba a la Arena Puebla, los días sábados y domingos, mientras su tío se quedaba dormido, el pequeño Hugo se paseaba por los distintos sectores del inmueble.

Su gusto por la lucha, lo convirtió en un asiduo visitante al *coso poblano* al grado de conseguir que su mamá le comprara boletos para cada función y realizara el viaje redondo para su traslado.

Además de ser corresponsal de la revista, ha tenido la oportunidad de colaborar en radio y blogs especializados, pues considera que algunos periódicos y espacios radiofónicos carecen de conocimiento luchístico para atrapar a los aficionados de hueso colorado como él.

2.3.5 Odilón Alejandro González Blanco (Alex Blanco)

Uno de los referentes periodísticos del deporte en Puebla a nivel radiofónico es Alex Blanco, quien inició su incursión en este medio gracias a la lucha libre, su gusto por esta disciplina surgió durante su infancia al ver las transmisiones a través de la televisión a finales de la década de los ochenta.

Su pasión lo llevó a practicar el deporte en el año 2005, durante seis meses con “El Verdugo” una de las grandes leyendas de la lucha libre poblana, donde vivió de cerca la esencia del *arte de Gotch*, pero desafortunadamente tuvo que abandonarla, ya que sus colaboraciones en *Cinco Radio* (medio para el que trabaja) absorbían la mayoría de su tiempo.

Convencido de que le debe su carrera radiofónica a la lucha libre al ser una ventaja que ofreció como periodista deportivo (a diferencia de los medios que sólo cubrían fútbol, béisbol y toros) inició con las coberturas de las funciones de la Arena Puebla gracias al boom que generó “Místico” (luchador mexicano que revolucionó el deporte cap. I) con lo que cimentó la trayectoria de reportes luchísticos en radio.

Aunque no es un periodista exclusivo de lucha libre y también cubre otros deportes como el fútbol, béisbol y fútbol americano (también consolidaron su carrera) considera que la magia del *pancracio* no existe en otro deporte profesional, ya que en la interacción directa de los gladiadores con el aficionado mediante un grito o un gesto es única.

2.3.6 Jorge Alejandro López (Coque)

Jorge Alejandro López, mejor conocido como “Coque”, es uno de los referentes del periodismo deportivo, editor de esta sección en *El Sol de Puebla*, tuvo su acercamiento con la lucha libre desde que era un niño, cuando su padre seguía las transmisiones a través de TV3 (televisora local) y después de ver una función en vivo terminó fascinado pues considera que el gusto por el *pancracio* se trae en la sangre.

Aunque *el deporte-espectáculo* no fue un factor primordial para dedicarse al periodismo, en él encontró un escaparate para aportar un granito de arena al que considera una tradición en México, la cual une a los diferentes extractos sociales sin distinción de edad, sexo o posición económica bajo la misma pasión.

Gustoso por la lucha clásica de *llaveo* y *contrallaveo* desarrollada en las décadas de los setentas y ochentas, nunca imaginó poder escribir o hablar de este deporte en los medios, aunque no se asume como un experto en lucha libre, considera ser un aficionado con el privilegio de conocer de cerca el deporte, mismo que le apasiona por ese sabor a tradición, el olor de los vestidores y ese ambiente lleno de adrenalina que comparte mediante sus escritos con otros aficionados.

2.3.7 Eduardo Galiote Mendoza (Galiote)

Mejor conocido como Lalo Galiote es uno de los fotógrafos más jóvenes dentro del ambiente luchístico, quien conoció el *pancracio* por herencia familiar, puesto que el gusto de sus padres por este deporte influenció al pequeño Eduardo, junto con sus hermanos a practicar el *Arte de Gotch*, sin embargo una lesión hizo que abandonara sus aspiraciones de convertirse en luchador.

Sin hacer de lado sus intenciones de colaborar de alguna manera con el *mundo del costalazo*, encontró en el periodismo una forma de apoyar al deporte, así, decidió retratar mediante sus fotografías la realidad de cada uno de los gladiadores arriba del ring.

A pesar de tener una carrera naciente en el *arte de Gotch*, ha colaborado con sus fotografías para diversos medios tanto impresos como digitales, además el Ayuntamiento de Puebla por medio de la Comisión de Box y Lucha del Estado le concedió una exposición en *gran formato* en Paseo Bravo (un parque muy reconocido en Puebla) situación que lo catapultó como referente gráfico en el deporte.

Gustoso por la belleza de las máscaras, los atuendos, las *llaves*, los movimientos y el folklor de la lucha libre, considera que este deporte está totalmente unido a la identidad de México hacia el resto del mundo, además proyecta la magia que ningún otro deporte tiene con el público.

2.3.8 Rene Valencia (Sandro Junior)

Mejor conocido como el hijo de Sandro dentro de la fuente deportiva, es uno de los pocos periodistas que comenzó a trabajar en el medio siendo estudiante, egresado de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la BUAP, pidió una oportunidad en *El Popular*, periódico donde inició cubriendo las distintas fuentes de este diario.

El periódico le brindó experiencia para foguearse dentro del mundo periodístico, hasta antes de laboral, sus conocimientos luchísticos eran nulos, puesto que sólo conocía a íconos de esta disciplina como “El Santo” y “Blue Demon” pero al cubrir las funciones de lunes por la noche en la *Arena Puebla* comenzó a empaparse del deporte.

Considera que la lucha libre es un ritual para todos los involucrados, tanto fuera como dentro del ring, gracias a la mezcla de las diversas tradiciones mexicanas representadas en el *pancracio*, la abundante cantidad de alimentos afuera de los recintos, los gestos de sorpresa en los niños, el desfogue de la gente por sus ídolos y la algarabía vivida entre gritos y mentadas dentro de las arenas, además de la gran cantidad de extranjeros que desean contemplar el espectáculo.

Aunque la lucha libre no influyó en la decisión de su carrera, después de involucrarse de cerca, la lucha le enseñó a respetarla más como una herencia mexicana y no discriminarla como una farsa por la dicotomía de deporte-espectáculo

2.3.9 Javier Pérez Romero (Javi)

Comúnmente conocido como Javi, es uno de los fotógrafos con mayor trayectoria dentro del periodismo poblano. Su contacto con la lucha libre comenzó a los 8 años de edad cuando su familia lo llevaba a la *Cancha de San Pedro y la Arena Puebla*, lugares donde le surgió el sueño de retratar a sus ídolos.

Con el tiempo, llegó a ser fotógrafo de sociales en una agencia hasta que por recomendación de un amigo entró en los medios impresos donde inició su andar en periódicos como *Momento Diario*, *El Heraldo de Puebla*, *Síntesis*, entre otros.

Para ese momento su trabajo fotográfico ya era reconocido en el medio, inclusive ya capturaba imágenes de las funciones de la Arena Puebla, situación que lo llevó a colaborar con sus gráficas en *La Voz de Puebla*, posteriormente se integró a *El Sol de Puebla* como fotógrafo de la sección policiaca, sin dejar de lado a *Doña Lucha* ya que su gusto por este deporte seguía latente.

Por ello se aventuró a practicarlo en el gimnasio del profesor “Hércules Poblano” a lado de una de las revelaciones de la lucha libre en la década de los noventas, Arturo Casco “La Fiera”, pero sus responsabilidades laborales no le permitieron continuar con los entrenamientos, aun así lo aprendido en el ring fomentó su creatividad en las tomas fotográficas en las que logró captar las expresiones de dolor, los vuelos y movimientos de los luchadores.

Con más de 25 años de trayectoria en el medio y 20 como fotógrafo de lucha libre, Javi es otro ejemplo más de que la combinación del trabajo, los gustos personales y la pasión, tienen la capacidad de cristalizar los sueños de la infancia. Aunado a lo anterior considera que de no seguir en el periodismo seguirá siendo un ferviente aficionado a las luchas.

– *Queremos ver sangre- gritaban en las arenas hace algunas décadas.*

Fragmento de *Lucha libre sin límite de sangre*

Ricardo Guzmán Wolffer

3. TERCERA CAÍDA: DEL GUSTO POPULAR A LA REFERENCIA CULTURAL

En casi 85 años de historia, la lucha libre en México se convirtió en un deporte de culto, a través del tiempo tuvo distintas evoluciones que marcaron su configuración actual. Algunos ejemplos de estos cambios son: la catarsis realizada por el público, las voces que presentan a los gladiadores en el cuadrilátero, la creación de un lenguaje propio y la forma de registrar las acciones del deporte en los diversos medios de comunicación, además de los textos presentados en algunos géneros periodísticos. Por ello, el presente capítulo enumera un recuento de dichos elementos, mismos que dan vida a *las luchas* y que forman parte de la parafernalia que convirtió a esta disciplina en una referente de México a nivel cultural en el plano internacional.

3.1 La catarsis a través del discurso: *de mentadas y madres*

“*Queremos ver sangre*” es un grito que se popularizó en la lucha libre por parte de los asistentes a las diversas funciones de este deporte en distintas décadas. La catarsis colectiva que viven los aficionados al *pancracio mexicano* es excepcional y se rige por las mentadas de madre que desfogon las peripecias de los asistentes.

Al respecto, en el libro *Lucha libre sin límite de sangre* (2016), Ricardo Guzmán Wolffer dice:

La presencia del espectador en una arena de lucha libre obedece a distintas expectativas. Hay quien asiste para admirar el espectáculo de los atletas (...) Hay quien compra sus boletos para tener un lugar donde hacer catarsis del estrés cotidiano: grita hasta quedar afónico, bebe algunos litros de cerveza, insulta sin pudor y termina por salir relajado física y emocionalmente (Wolffer, 2016, p.41).

En ese sentido, “El Hechicero”, luchador regiomontano perteneciente a la empresa: Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL), en una entrevista, mencionó que en la actualidad el público asistente a las arenas es híbrido, puesto que va desde el aficionado que lleva años viendo este deporte, gente que por curiosidad vive una función de lucha libre por primera vez o incluso el espectador que no tiene nada que hacer y por entretenerse compra un boleto, sin importar el motivo, todos buscan desahogarse, situación que exigen un alto rendimiento por parte de los gladiadores.

Es por eso que la presencia del público dentro de la arenas es primordial, a él se deben cada uno de los luchadores, es el responsable de hacer y deshacer a un ídolo, es el monstruo de mil cabezas al que cualquier novato se enfrenta, es quien lee los reportes de las funciones y quien se encarga de caracterizar la peculiaridad de la lucha libre mexicana, la cual para muchos de sus espectadores funge como una catarsis.

Aristóteles en su *Arte Poética* menciona que:

La catarsis es la facultad de la tragedia de redimir al espectador de sus propias bajas pasiones al verlas proyectadas en los personajes de la obra y al permitirle ver el castigo merecido e inevitable de éstas, pero sin experimentar dicho castigo él mismo, es decir, como purificación emocional, corporal, mental y espiritual mediante la experiencia de la compasión y el miedo (Aristóteles, 2007, p.25).

Contextualizado lo anterior al entorno de la lucha libre, se puede decir que cuando los asistentes observan el espectáculo, pueden desfogar sus frustraciones a través de cada uno de los contendientes encontrados en el cuadrilátero, sin la necesidad de subir a él para enfrentar algún peligro y liberar el repudio que tengan contra sus adversidades.

Fue por eso que a partir de la industrialización de las urbes y de la migración de la gente del campo a la ciudad en la búsqueda de fuentes de empleo, los sectores obreros buscaron nuevas formas de entretenimiento, y encontraron en la lucha libre el escaparate ideal fuera de la rutina del trabajo para liberar la carga emocional contenida por las amplias jornadas laborales y el cambio de vida.

Sin embargo, hasta la década de los cuarenta del siglo pasado, la lucha libre era un *espectáculo* de elite. Al igual que en sus inicios en Grecia, sólo un grupo de personas era privilegiado para observarlo, pero la popularidad y la demanda de este deporte empezaron a enraizarse en México, con este hecho, dicha actividad se extendió para los sectores proletariados de la naciente década de los cincuenta del siglo XX, situación que convirtió a los luchadores de esa época en verdaderos *ídolos* del pueblo, admirados por las masas y encumbrados como semidioses del *pancracio*.

Dicha categoría se terminó por mitificar en el cine con las diversas películas realizadas en torno a los luchadores, pues a diferencia de la cultura estadounidense, la sociedad mexicana carecía de “súper héroes”, como los que aparecían en los comics de algunas casas editoriales norteamericanas, por lo que encontró en los luchadores a los defensores ideales para combatir el mal, las fuerzas extrañas, los espectros y a un sinfín de seres inanimados. Películas como *La bestia magnífica* (1953), *El misterio de Huracán*

Ramírez (1954), *La sombra vengadora vs la mano negra* (1956), *Santo contra el cerebro del mal* (1961), *Santo vs las mujeres vampiro* (1962), *Neutrón contra el Doctor Caronte* (1963) son un ejemplo de lo mencionado.

La conjunción del cine de luchadores, la cercanía con los *ídolos del pancrancio*, el ambiente dentro de las arenas y el desfogue de las pasiones logró acaparar la atención de los frecuentes espectadores a las funciones de lucha libre, por lo que iniciaron a formarse pequeños grupos de apoyo o *porras*, en torno al bando técnico, rudo o al luchador de mayor atracción para el público. Generalmente los sectores populares de la sociedad son los que realizan dichas actividades.

Así como en el fútbol (otro de los deportes más populares en México) existente *barras* de apoyo conformadas por los aficionados a algún equipo en particular, en la lucha libre las *porras* son uno de los elementos característicos dentro de la parafernalia de este deporte, mismas que aportan colorido y folklor a las funciones de lucha libre mexicana.

Diversas *porras* han existido en las principales arenas del país y en Puebla las que destacan son cuatro, “La Porra Fresa” y “La Porra Técnica Cruz” por parte del *bando del bien*, así como “Los Guerreros Apestosos” y la “Porra Ruda del Sur” quienes apoyan a los *rufianes* en las distintas presentaciones luchísticas. Estas agrupaciones permiten la catarsis colectiva a través de la mentada de madre y vociferan a todo pulmón versos de su autoría, cuyo objetivo es retar al bando contrario para sacarlo de balance y ejercer presión en durante el combate.

De esta forma, diversos luchadores concuerdan con el hecho de que el público mexicano es muy especial en materia de *pancracio* y a diferencia de otros países donde se practica el deporte, en México es el único donde se lleva a cabo el *proceso de catarsis*.

“Dragon Lee” y “Titán” dos gladiadores del CMLL, originarios del estado de Jalisco, quienes ha tenido la oportunidad de presentarse en Estados Unidos y Japón (países donde también hay lucha libre) en una entrevista mencionaron que tanto la lucha libre mexicana como su público son lo mejor del mundo, pero las mentadas de madres sólo se dan en México.

3.1.1 Porras: su construcción discursiva

El peculiar estilo que caracteriza al público mexicano, se refleja en su construcción discursiva y en la composición de versos, con los cuales apoyan o degradan a los gladiadores en turno e inclusive condenan o vitorean las acciones de un réferi, según sea el caso. El espacio físico de la Arena Puebla permite que dichos gritos de aliento lleguen de forma directa a los luchadores, situación que propicia una mayor interacción para el proceso catártico.

Un ejemplo de lo anterior se refleja en las siguientes construcciones tomadas de la “Porra Técnica Cruz” de la Arena Puebla presentadas en la siguiente tabla:

Tabla 1

<i>Construcción discursiva de las porras</i>	
<p>1.- Ya llego la porra, Ya llegó el desmadre, Al que no le guste, Que chingue a su madre</p>	<p>2.- No estamos borrachos, ni tampoco crudos, chinguen a su madre, todos esos rudos.</p>
<p>3.- Esta lucha aburre, esta lucha gacha, oigan esos rudos, cara de mi nacha.</p>	<p>4.- Rifle, cañón y escopeta; rifle cañón y escopeta, a la porra técnica se les respeta.</p>
<p>5.- Luchador madreado, pues no tiene aguante, píquenle la cola, pa' que se levante</p>	<p>6.- Esto no es un chile, pero si les arde, todos esos rudos, chinguen a su madre.</p>
<p>7.- Ganaron los rudos, se sienten chingones, en la otra caída serán maricones.</p>	<p>8.- En la Arena Puebla, estamos creciendo porque de los rudos nos estamos riendo.</p>
<p>9.- Quiero lucha justa, no quiero despojos, réferi soquete, abre bien los ojos.</p>	<p>10.- ya llego la porra, ya llego el desmadre y para los rudos, ya llegó su padre.</p>

Estas construcciones discursivas son un ejemplo del ingenio de los aficionados a la lucha libre que logran una catarsis colectiva con las *porras*.

El discurso marcado en cada *cántico* es identificado por características como la presencia de rima consonante, versos cortos, sencillos de memorizar y con cierta musicalidad para hacer de los escritos algo dinámico a la hora de gritarlas a todo pulmón en la arenas y a los luchadores. Los gritos expulsan la energía negativa acumulada por las adversidades de los asistentes y es liberada al momento de encontrar los defectos de los luchadores, buscando minimizar sus capacidades para purificar sus aflicciones.

Lo anterior responde al empoderamiento de las clases populares al imponerse como figura paternal al interior de cada recinto, pues buscan un dominio sobre la *porra* contraria a través de la palabra; en ese sentido, las agrupaciones de apoyo reflejan la picardía del mexicano mediante sus ocurrencias, mismas que de forma espontánea le dan un sentido humorístico a las funciones de lucha libre, realizando un carnaval lleno de caos y desastre generado por la catarsis colectiva al revelarse contra los cánones establecidos del orden dentro del espectáculo, o lo que en México se conoce como “armar un desmadre”.

En palabras de los luchadores que militan en el *bando rudo* “*una mentada de madre es una muestra de que están haciendo bien su trabajo*” y para los del *bando técnico* es una muestra de apoyo y descontento con las acciones negativas que toman los *rufianes*.

Cabe mencionar que el “chinga tu madre” es el insulto de mayor ofensa dentro de la cultura mexicana, sin embargo el intercambio de recordatorios maternales entre porras, hacia los luchadores del *bando contrario* y en ocasiones al réferi en turno sólo se queda dentro del inmueble sin llegar a la violencia, agresiones físicas o de otra índole al salir de las *arenas*.

No sólo los gritos, abucheos y ovaciones de las *porras* le dan colorido a una función de lucha libre, también lo hace todos aquellos asistentes que buscan desfogar sus pasiones o el estrés rutinario de sus jornadas diarias.

Además de lo antes mencionado, otro elemento característico en las funciones de lucha libre es el anunciador, esa figura que engalana con su voz el *cuadrilátero* y que se convirtió en un referente de datos luchísticos, distinguido por su estilo discursivo al presentar a los *estetas*.

3.2 Las voces del ring (anunciadores representativos)

El anunciador, es la persona que hace las presentaciones correspondientes y marca las características de la batalla, por ejemplo, quiénes participan, en qué modalidad, la duración de la contienda además de marcar el inicio de cada caída con un silbatazo. En las distintas funciones de lucha libre; generalmente el arribo del anunciador al *ring*, marca el inicio de las acciones al ser una especie de maestro de ceremonias, quien llevará el control del programa.

Como en todo proceso, la figura del anunciador evolucionó a través de los tiempos y este se adaptó a las necesidades de cada empresa y marcó un estilo peculiar que lo distinguió del resto; a través de la historia existieron diversas figuras, quienes con sus voces engalanaron el cuadrilátero y permitió tanto a espectadores como periodistas ampliar su conocimiento luchístico, además de brindarle misticismo a los personajes que se convertían en ídolos al arribar *ring*.

Guillermo Pacheco en la revista digital *www.superluchas.com* retoma a estos personajes como *un ingrediente especial para la lucha libre* y menciona a “Picoro”,

“Vitorino”, Enrique Gil y “Don Mucha Crema” como emblemáticos personajes que sin ser luchadores o réferis inmortalizaron su nombre en el *Arte de Gotch*.

A continuación se presentará una breve semblanza de dichos personajes:

3.2.1 Antonio Padilla (Picoro)

Antonio Padilla, mejor conocido como “Picoro” nació en Lagos de Moreno Jalisco en 1905, a los 19 años de edad trabajó como chocador de filmes en la compañía Nacional de Cine, pero fue hasta 1929 cuando tuvo los primeros acercamientos con la presentación, primero de boxeadores amateurs y posteriormente con los *gladiadores*. Es recordado por ser el anunciador que tuvo apariciones frecuentes en las películas de luchadores presentando a leyendas de la talla de “El Santo” y “Blue Demon”. Inmortalizado por su grito de presentación: *“Respetable público, lucharán a dos de tres caídas”*

3.2.2 Javier Vargas López (Vitorino)

Javier Vargas López o “Vitorino” como lo llamaban por su rechoncha figura, fue uno de los anunciadores más prolíferos dentro del CMLL, a él se le acuña el uso de adjetivos derivados del nombre de los personajes dentro de sus presentaciones, un ejemplo era la entrada al cuadrilátero del gladiador “Jaque Mate” al quien era referido con el luchador *de la jugada mortal*.

“Vitorino” falleció el 4 de mayo de 1996, durante el desempeño de su labor, después de realizar las presentaciones correspondientes en la Arena Pista Revolución.

3.2.3 Enrique Gil (La voz de terciopelo)

Enrique Gil mejor conocido como la “Voz de Terciopelo” es otro de los icónicos anunciadores del medio luchístico, quien inició su carrera como presentador en el mundo del boxeo, donde el famoso manager del pugilismo, Ignacio Beristaín, lo recomendó, brindándole su primera oportunidad como anunciador; primero de boxeadores y después de luchadores, situación que le valió el arribo al CMLL donde se convirtió en su voz oficial en las Arenas México y Coliseo.

3.2.4 Armando Gaitán (Mucha Crema)

Otro de los personajes que saltaron a la fama por sus presentaciones fue Armando “Mucha Crema” Gaitán, quién inició su relación con el mundo del boxeo y del *pancracio* a través de la comisiones destinadas a estos deportes. Su estilo se caracterizó por realizar mini ficciones y enaltecer a los personajes que presentaba con verdaderas hipérboles literarias al micrófono. Su exaltado estilo de presentar a los gladiadores le valió el sobre nombre de “Mucha Crema”.

Estos son algunos ejemplos de las presentaciones de Armando Gaitán, que hacen alusión al sobre nombre de “Mucha Crema” y muestran la singularidad de las voces del ring:

Presentación del “Hijo del Santo”

La leyenda de plata proyecta al ídolo eterno que resplandece con la mitología de inmortal, de un titán, una deidad del arte del pancraccio con señorío en el ring, el campeón mundial semicompleto, es una leyenda viviente, vigente en los medios de comunicación, su inevitable lance de tope, su carisma, su popularidad... hacen del enmascarado de plata... ¡El Santo, Santo, Saaaanto!

Presentación de “Octagón”

Es un prisma con facetas de diamante, su equipo es un símbolo de tradición ninja, líder e iniciador de la empresa AAA, su dominio en las artes marciales es herencia de poderosos senséi japoneses que lo proyectan a una popularidad permanente frente al público, su personalidad es conocida nacional e internacionalmente, su alma de jarocho nació para ser luchador, su trayectoria es garantía de taquilla para cualquier empresario que lo contrate. ¡Explosivo, incomparable! La saeta del ring. Octagón.

Presentación “Último Guerrero”

Precursor del clan “Los Guerreros”, personalidad demoledora, sus méritos son historia, campeón universal de la lucha libre, vencedor del primer evento internacional “El Gran Prix” con un estilo en su combate que sigue estremeciendo al público, suntuosidad y elegancia en su atuendo, aclamado por ser garante de la lucha libre mexicana en el mundo, su genial talento lo revitaliza en cada victoria, beligerante de espíritu militar, el batallador lagunero... ¡Último Guerrero!

Estas son sólo algunas muestras del amplio repertorio discursivo de Armando Gaitán, quien marcó un preámbulo dentro del gremio de los anunciadores y es recordado por las distintas generaciones de fanáticos al *deporte del costalazo*. Además de mostrar un ejemplo de la capacidad literaria de cada anunciador para construir discursos basados en los personajes de los luchadores, cuya característica principal es la creación de hipérboles que ensalzan la categoría de los *gladiadores*, ya sea por sus atributos físicos, su presencia en el *cuadrilátero* o la conexión que tienen con el público, aunado a esto, dichos recursos discursivos generan sinónimos para aumentar la calidad en la redacción de los géneros periodísticos.

3.2.5 Voces del CMLL

Como se mencionó, distintas personas tuvieron la oportunidad de ser *anunciadores* dentro del CMLL, la empresa más antigua de lucha libre en México, en tiempos recientes Iván

Salguero y Miguel Reducindo, han figurado como presentadores de las nuevas generaciones del *pancracio nacional*.

Sin embargo al momento de la redacción de este documento, Omar García es la voz oficial del CMLL, con aproximadamente 10 años en la fila de la empresa, su naciente trayectoria ha sido fructífera, pues es el presentador oficial de las distintas plazas de la empresa, incluyendo la Arena Puebla. Su principal característica es la creación de presentaciones sobrias, las cuales brindan identidad y personalidad a los personajes luchísticos, definiendo así un estilo propio sin caer en comparación con sus antecesores.

En México existen diversas empresas y promotoras de lucha libre, mismas que cuentan con su anunciador oficial y esta figura se ha convertido en uno de los elementos primordiales en el desarrollo de las funciones de este deporte.

Las presentaciones a lo largo y ancho del país generaron una gran aceptación del deporte con las masas, esto hizo que la lucha libre generará un léxico propio que sirvió para comunicarse bajo un mismo canal.

3.3 El idioma de la lucha libre.

La popularidad de este deporte comenzó a acuñar ciertos términos para la descripción y distinción de esta disciplina, generó un estilo propio en su construcción discursiva y se retroalimentó de algunas metáforas para relatar lo acontecido en una batalla de lucha libre. Aunque no existe un conteo exacto de palabras, la lista que se mostrará a continuación presenta los términos de mayor uso y permitirá una mejor comprensión de los elementos que componen el desarrollo de una función de *pancracio mexicano*.

3.3.1 Glosario de palabras características

A continuación se presentará un listado de palabras tomadas del habla popular de los aficionados al deporte, de narraciones de televisión e internet, del reglamento de la Comisión de Lucha Libre, textos especializados, y de algunas utilizadas por luchadores. Todas con su significado, los sinónimos que le competen y una breve descripción que permitirán su comprensión.

1. **Ala de gallina:** movimiento realizado por un luchador que se impulsa en las cuerdas para derribar al contrario al engancharse con su brazo y generalmente termina con una “salida de mantequilla”.(ver termino 29)
2. **Antebrazaso** (*Lazo, tendadero*): Golpe realizado por un luchador para derribar a su contrincante, golpeándolo con el brazo extendido y el puño cerrado, en la barbilla, cuello o pecho.
3. **Arena** (*coso, coloso, coliseo, templo de la lucha libre*): lugar o establecimiento donde hay un ring y se realizan deportes de contacto, entre ellos la lucha libre. El concepto de arena proviene de la Grecia antigua debido a que el área de combate era de un material arenoso.
4. **Bajarlo:** palabra utilizada para evocar la acción de barrer o derribar a un contrincante.
5. **Bandos:** en la lucha libre mexicana se puede observar la dualidad entre el bien y el mal, resumida en dos clasificaciones, rudos y técnicos
6. **Barrida:** acción de golpear las extremidades inferiores del contrario, desequilibrándolo. Esta acción es seguida de algún “movimiento de plancha” o para realizar una llave o candado. (Ver término 66)
7. **Cabellera** (*mechas, mechero, greñero*): objeto de gran valor para el luchador que no está enmascarado, ésta es garantía en una lucha de apuestas.
8. **Caída** (*acciones en el rombo de batalla, confrontación, duelo, episodio, ronda*): acciones realizadas por los luchadores una vez iniciada la competencia hasta la

rendición, descalificación o conteo de espaldas planas, puede tener un tiempo definido o sin límite de este. (Ver término 31).

9. **Caída relámpago** (*mach relámpago, única caída*): Esta caída tiene un límite de tiempo pactado previamente, en caso de que ninguno de los competidores, sea vencido o descalificado al finalizar el tiempo pactado se considerara empate.
10. **Campeón**: es aquel luchador que participa en un torneo o disputa, y sale triunfador contra su oponente u oponentes y ostenta un cinturón que lo acredita con tal título.
11. **Campeonato** (*cinturón, cinto, fajín, título*): objeto que define a un luchador como campeón en diferentes divisiones definidas de acuerdo al peso de cada uno de estos. Éste puede ser obtenido mediante una disputa mano a mano, o en un torneo, donde participan varios.
12. **Candado**: técnica utilizada entre los luchadores para detener o inmovilizar al contrario, causando un daño parcial.
13. **Candado al tobillo**: consiste en torcer el tobillo de la pierna del adversario doblándola hacia afuera o hacia adentro.
14. **Cartel** (*función*): Lámina de papel u otro material en que hay inscripciones o figuras que se exhibe con fines informativos o publicitarios acerca de un evento de lucha libre, como características principales muestra el lugar, la fecha, la hora y los luchadores que participaran en el evento, comenzando por el estelar, enseguida se encuentra el semifinal, después la tercera y termina por la primera. El cartel debe leerse de la parte inferior a la superior ya que éste será el orden en el que se presentarán las luchas.
15. **Castigo**: acción que se deriva de la aplicación de un candado o una llave al luchador, tratando de disminuir sus capacidades físicas, durante la competencia.
16. **Catapulta** (*tomoenague, changuitos*): movimiento de derribe derivado del arte marcial Judo, realizado de un luchador a otro, impulsando con las piernas para lanzarlo sobre éste.
17. **Ceja del ring**: Borde del cuadrilátero que limita sus dimensiones.
18. **Conteo**: acción de golpear la lona por tres segundos por parte del réferi, esta cuenta inicia cuando un luchador tiene los omóplatos sobre la lona.

19. **Conteo de tres** (*tres palmadas*): cuando un luchador mantiene la espalda plana, el réferi realiza la acción de marcar tres segundos con un golpe de palma sobre la lona, si el gladiador permanece con la espalda plana durante los tres segundos se dará por concluida la participación de este durante esa caída.
20. **Conteo roto**: Es cuando un luchador levanta el área de los omoplatos antes del conteo de los tres segundos.
21. **Cuadrilátero** (*ring, encordado, entarimado, lona, rombo de batalla, terreno de batalla*): nombre que se le da a la superficie donde se practica la lucha, el tamaño varía en distintos países. El ring profesional mide 6 x 6 metros, los postes miden 1.45 m. de alto, se rodea de tres cuerdas y su altura del nivel del piso no debe ser mayor de 1.5 m. El área fuera de las cuerdas mide 50 cm. y por ley el espacio que debe haber entre los espectadores es de 3 m.
22. **Cuerdas** (*encordado, sogas*): delimitan el área de batalla, y pueden ser utilizadas para impulsar al luchador, castigarlo y al ser alcanzadas por un competidor el cual está recibiendo un castigo o llave, deben frenarse las acciones.
23. **Cuerdeo** (*resorteo, impulso sobre las cuerdas, juego de cuerdas*): rebotar sobre las cuerdas para ganar velocidad o apoyarse para desarrollar alguna acción o lance.
24. **Derribe**: acción de llevar a la lona al luchador contrario después de sujetarlo por las piernas o la cintura.
25. **Descalificación**: cuando un luchador es declarado perdedor por no respetar las reglas preestablecidas.
26. **Dos caídas al hilo** (*a dos caídas*): Frase coloquial que expresa la victoria de un bando al ganar dos caídas consecutivamente.
27. **Dos de tres caídas sin límite de tiempo** (*dos de tres*): expresión coloquial dentro de la lucha libre, para definir un encuentro que aún no se ha efectuado, este encuentro no tiene una duración determinada. (Ver término 8).
28. **Enmascarado**: luchador que utiliza una máscara para ocultar su identidad verdadera y crear una imagen que les da una personalidad especial.
29. **Entrada/salida de mantequilla**: Efecto o acción de deslizarse sobre la lona como si este estuviera engrasado.

30. **Equipo** (*vestimenta, presentación*): puede estar conformado (dependiendo del personaje) por: botas, pantalón o short, playera, capa, cinto, guantes y máscara, con el que se presenta un luchador durante una función. Además es la parte característica de la personalidad de un gladiador.
31. **Espaldas planas**: contacto de la lona con la espalda alta (hombros, omoplatos y cervicales) durante tres segundos que son marcados con un golpe de palma por el réferi.
32. **Esquina**: área del ring que está compuesta por: un poste, tres tensores cubiertos por almohadillas donde se unen las cuerdas.
33. **Esquina neutral**: parte del ring donde ninguno de los dos bandos ataca a sus contrarios.
34. **Esquina ruda** (*esquina negra*): parte del ring donde los luchadores rudos se reúnen para tomar acciones durante la caída.
35. **Esquina técnica** (*esquina blanca*): parte del ring donde los luchadores técnicos se reúnen para tomar acciones durante la caída.
36. **Función**: programa de lucha libre.
37. **Golpe bajo** (*golpe prohibido, faul*): es un ataque bajo e ilegal que consiste en pegar en los genitales del contrario.
38. **Japonesa**: derribe realizado por un luchador en el cual toma al contrincante que está a sus espaldas por el brazo y cintura para arrojarlo por arriba de la cadera, de manera circular.
39. **Lance** (*fly, vuelo*): movimiento realizado por los luchadores para impactar al contrario con el cuerpo, ya sea impulsándose de las cuerdas, desde la altura de los postes, hacia adentro del cuadrilátero o al exterior de este, ya sea pasando por dentro, bajo o sobre las cuerdas.
40. **Látigo irlandés**: derribe que consiste en tomar al oponente por el brazo, de atrás hacia enfrente para arrojarlo sobre los hombros para impactarlo contra la lona, puede realizarse estando de pie o hincado.
41. **Lucha aérea**: Es la lucha espectacular o de gran vistosidad que implica vuelos, lances o movimientos llamativos con gran complejidad acrobática.

42. **Lucha a ras de lona** (*Lucha clásica*): Es la lucha que sienta sus bases en la lucha olímpica y grecorromana con movimientos meticulosos o llamativos visualmente, sin la necesidad de realiza acrobacias de alto riesgo.
43. **Luchador** (*esteta, gladiador, pancracista, encapuchado, enmascarado, contendiente*): sujeto o persona que practica el deporte de la lucha libre.
44. **Luchador exótico**: se le llama así por su actitud de ambigüedad sexual, siendo esto parte del espectáculo o del personaje mismo. Cabe señalar que en tiempos modernos este hace alusión al luchador gay, sin embargo en décadas anteriores dicho término fungía para describir a luchadores estrafalarios tanto en su forma de luchar, como en su forma de vestir.
45. **Luchador mini** (*luchador enano, luchador pequeño, pequeña estrella*): la característica de éstos luchadores es que tienen una estatura menor al 1.60 m.
46. **Luchador rudo** (*maloso, mugrosos, apestosos, marrulleros, montonero*): luchador que asume el personaje de malo o que realiza acciones dentro del ring que va en contra del reglamento (golpes bajos, uso de objetos, etc.).
47. **Luchador técnico** (*científico, el bueno, el limpio, el querido, el consentido*): luchador que personifica al lado bueno de la lucha y que se apega al reglamento, y su lucha se caracteriza por ser muy estética.
48. **Lucha de apuesta** (*última instancia, últimas consecuencias, apuesta máxima*): Combate donde se pone en juego la máscara o cabellera de un luchador, generalmente este encuentro es la culminación de una rivalidad entre dos o más gladiadores. Estas luchas pueden ser máscara contra máscara, cabellera contra cabellera o máscara contra cabellera.
49. **Lucha en equipos** (*lucha en relevos*): competencia realizada entre dos equipos conformados por dos o más luchadores.
50. **Lucha estelar** (*evento principal, la estelar*): se sitúa en la parte superior del cartel de lucha libre, ésta es la última confrontación en presentarse puesto que en ella combaten los luchadores de mayor renombre y es el encuentro de mayor importancia, puede tratarse de campeonatos o luchas de apuesta.
51. **Lucha grecorromana**: deporte creado en la antigua Grecia con fines estéticos que buscaba exaltar las cualidades físicas y mentales de un individuo y en la que vence

el luchador que consigue que su adversario mantenga la espalda en el suelo durante unos segundos.

52. **Lucha intermedia** (*Tercera lucha, media tabla*): así llamada por estar situada en la parte intermedia de la función de lucha libre y presenta a luchadores de renombre, algunas de éstas pueden ser: Match relámpago, lucha femenil, minis o exóticos (ver match relámpago, minis y exóticos).
53. **Lucha libre** (*lucha, pancraccio, el arte del Gotch, el catch as can, el costalazo, doña lucha, deporte-espectáculo, mundo de las llaves*): Deporte creado en la antigua Grecia con fines estéticos que buscaba exaltar las cualidades físicas y mentales de un individuo. En la actualidad se le llama lucha libre porque a través del tiempo sufrió modificaciones y obtuvo atributos de otras disciplinas marciales destinadas al combate cuerpo a cuerpo.
54. **Lucha para calentar lona** (*la de calentar lona, primera lucha, la primera, la de abajo*): Trata de la primera y segunda lucha, en éstas por lo general están conformadas por luchadores locales o que inician su trayectoria en el deporte.
55. **Lucha semifinal** (*semiestelar*): se le caracteriza por presentar a luchadores de renombre, pero en esta función casi nunca se presentan campeonatos o luchas de apuesta, sin embargo la energía y espectacularidad es comparable con la de la lucha estelar.
56. **Llave** (*amarre, nudo*): técnica realizada entre los luchadores para detener, lastimar y rendir. Contempla el uso de complejas sumisiones para obligar al rival a rendirse. Es muy común encontrar largas secuencias de reversiones protagonizadas por dos luchadores intentando atrapar al otro contrarrestando sus llaves, también llamadas contrallaves.
57. **Mano a mano** (*lucha 1 a 1*): competencia realizada entre dos luchadores, ya sea de bandos opuestos o del mismo.
58. **Máscara** (*capucha, incógnita, tapa, segunda identidad*): Parte icónica de la indumentaria en la lucha libre mexicana, que cubre el rostro, de manera total o parcial, sin revelar la verdadera identidad del luchador. Objeto de gran valor para los luchadores enmascarados.

59. **Máscara contra cabellera:** Lucha de apuesta (Ver término 48) donde se enfrentan dos o más *gladiadores*, quienes ponen en juego su máscara o cabellera respectivamente, como garantía o tributo al vencedor de la contienda.
60. **Máscara contra máscara:** Apuesta máxima en la lucha libre mexicana donde los contendientes ponen en juego su capucha al enfrentarse en un combate, generalmente uno contra uno. El perdedor debe mostrar su rostro y revelar su identidad al público.
61. **Parafernalia:** es todo el conjunto de emociones provocadas por la lucha libre, dicho conjunto abarca el espectáculo, luchadores, misticismo, atuendos, muñecos y las presentaciones de los luchadores.
62. **Patadas de canguro:** patadas que se realizan con ambos pies e impactan la suela de las botas sobre el plexo y rostro desde una postura de pie y en posición vertical, formando una línea paralela entre la espalda y la lona.
63. **Patadas de cascada:** patada que consiste en impactar con ambas suelas de las botas en la cara o plexo desde una altura, ya sea desde el poste, tercera cuerda o de la ceja del ring hacia un luchador que este en la zona contigua al ring.
64. **Patadas voladoras** (*patadas voladas*): Patadas que se realizan en movimiento impactando ambas suelas de las botas en el cuerpo del contrincante, pueden ser de lado o de frente.
65. **Pierrotazo** (*Machetazo, raquetazo, golpe de taquete, golpe de manaita, golpe de chad*): Golpe sobre el pecho del contrincante con la palma de la mano extendida, realizado con gran fuerza para mermar las condiciones del oponente.
66. **Plancha** (*lance, vuelo*): Lance realizado por un luchador hacia otro de diferente bando para inmovilizarlo, usualmente se hace a ras de lona, desde la tercera cuerda hacia dentro de la lona o hacia afuera del ring.
67. **Público** (*afición, espectadores, el respetable, monstruo de las mil cabezas*): grupo de personas que se reúnen en una arena para disfrutar de una función de lucha libre.
68. **Relevo** (*cambio, apoyo*): acción de un toque de mano o espalda con la finalidad de cambiar al luchador que se encuentra en combate por uno que está en su misma esquina.

69. **Relevos atómicos:** tipo de combate donde participan dos equipos: conformados por 4 luchadores en cada quipo. El objetivo es rendir a 3 de 4 competidores o rendir al gladiador que es designado como capitán.
70. **Relevos sencillos** (*lucha en parejas, lucha de dos contra dos*): tipo de combate en donde solo participan dos parejas de competidores, cuyo objetivo es vencer a ambos luchadores de la pareja opuesta.
71. **Rendición:** cuando un luchador es sometido por el contrario, marca ya sea con voz o con un movimiento afirmativo que se encuentra imposibilitado de continuar las acciones.
72. **Ring:** La palabra ring (aro) tiene una procedencia griega, ya que la lucha o enfrentamiento se realizaba en un aro de arena o lodo. (Véase cuadrilátero)
73. **Rivalidad** (*pique, pleito*): pleito casado entre dos luchadores.
74. **Rodada** (*maroma, machicuepa*): acción de girar el cuerpo apoyándose sobre el cuello, hombros o espalda.
75. **Sacudidas:** se le dice sacudida cuando en una lucha un gladiador golpea al otro sin derribarlo, en muchas ocasiones esta acción es seguida de una señal de superioridad física o de mofa al contendiente.
76. **Salida de bandera:** acción realizada por el luchador apoyado por el contrario en el esquinero o centro de las cuerdas, toma el nombre por la semejanza que toma el cuerpo a una bandera.
77. **Salida en tres cuartos:** Rodada al frente cuya característica principal es que el salto se realiza con el impulso de la pierna (izquierda o derecha) y la salida con el pie contrario, quedando de esta manera listo para girar.
78. **Salto de tigre:** salto largo seguido de una rodada al frente para terminar de pie, la característica principal de éste es hacer un movimiento insonoro e imita la agilidad y gracia del tigre.
79. **Súplex:** movimiento que sirve para derribar al contrario mediante un enganche a los brazos utilizando el peso del contrario apoyándolo con el propio.
80. **Súplex alemán** (*Puente Olímpico*): derribe en el cual el luchador atrapa al contrario por la cintura, cargándolo sobre los hombros e impactándolo contra la lona dejándolo así en posición de espaldas planas, mientras que la espalda del luchador

que realiza el agarre no hará contacto con la lona, formando de esta manera un puente.

81. **Tijeras** (*Tenazas, Tijeretas, pinzas*): derribe que consiste en atenazar al contrario con ambas piernas ya sea de la cabeza o la cintura y arrojarlo contra el ring o para sacarlo del “cuadrilátero” (Ver término 21).
82. **Tijeras voladoras** (*Tijeras Voladas, pinzas voladas*): derribe que consiste en atenazar al contrario con ambas piernas de la cabeza desde una altura superior al contrario, puede ser desde la tercera cuerda o la parte superior del poste para arrojarlo contra el ring o fuera de él.
83. **Toma de réferi**: es el movimiento inicial en un combate donde los luchadores miden fuerza y toma su nombre de la observación del réferi en primer plano, quien analiza el seguimiento de las reglas.
84. **Tombling**: serie de ejercicios practicado previamente por el luchador para desarrollar su elasticidad y flexibilidad para una competencia o caída, este puede ser desarrollado de manera independiente o sincronizado con otros ejercicios, los cuales son de mayor vistosidad en la lucha.
85. **Yegua** (*Yeguazo, Yegüita*): derribe realizado por un luchador en el cual arroja a un contrincante que se encuentra a sus espaldas sobre el hombro, tomándolo por la cabeza.

El corpus mencionado es un amplio repertorio del vocabulario que se ha gestado a lo largo de 85 años de historia de este deporte, mismo que ha generado una identidad propia en la disciplina y al mismo tiempo se ha permeado de otras influencias para la configuración discursiva actual. Cada una de las palabras antes mencionadas obedece a distintos fenómenos del lenguaje, metáforas, connotaciones y denotaciones que describen lo acontecido en una función de lucha libre.

Debido al arraigo del deporte en México y su evolución en la forma de presentarla, los contextos socioculturales jugaron un papel muy importante dentro del enriquecimiento

del lenguaje, pues las personas involucradas con el pancraccio buscaron homogeneizar los términos utilizados para obtener una convención léxica en la que todos pudieran entenderse *bajo el mismo idioma*.

Aunado a lo anterior la percepción visual del desarrollo de los combates se prestó lo suficiente para metaforizar las acciones en el *cuadrilátero* y desarrollar un lenguaje que pudiera empatar con los distintos contextos socioculturales que asisten a las funciones de lucha libre, en donde inciden comparaciones con animales, objetos y otros elementos que obedecen a la similitud con lo que describen.





Cabe mencionar que hasta antes de esta investigación no existía un catálogo o diccionario que refiriera dichos términos, mismo que ayudarán a la comprensión del desarrollo de una función de lucha libre.

3.3.2 Llaves, candados y castigos: Las metáforas visuales de la lucha libre

Además del corpus presentado anteriormente, existe un elemento más que se volvió característico en la lucha libre mexicana. Éste fue la creación de castigos, movimientos y *llaves* de sumisión para lograr la rendición del oponente. Todas estas merecen una clasificación aparte, puesto que existen muchas y muy variadas. Cabe mencionar que en la actualidad no todas siguen vigentes pero son recordadas por las distintas generaciones que han gustado de la lucha libre. Para su mayor comprensión serán clasificadas de la siguiente manera:

- Por la similitud con el objeto que representan.
- Por el nombre que reciben del luchador que la utiliza o la inventa.
- Por la parte del cuerpo que castigan.
- Por el uso de lances o *tombling* para ejecutarlas.

Tabla 2

<i>Llaves y castigos de similitud con el objeto que representan</i>	
	<p>La carreta: Castigo a los brazos y espalda, asemeja una carreta romana por la posición que ocupan los tres luchadores que la ejecutan.</p>
	<p>El caballete: castigo a los hombros y las cervicales mediante la inmovilización de las extremidades inferiores, además la posición que ocupan el cuerpo de los gladiadores es parecida a la del objeto donde se montan los cuadros.</p>
	<p>El angelito: Llave de sumisión que castiga las extremidades superiores e inferiores simultáneamente. Por la postura que adoptan los cuerpos de los luchadores, el que queda arriba, con los brazos hacia atrás, parece estar volando.</p>
	<p>Balanza: un castigo que lastima las cervicales e inmoviliza brazos y una pierna sin dejar oportunidad alguna de liberarse, para lograr un mayor castigo quien la ejecuta se balancea para provocar mayor dolor.</p>



El sarape: movimiento de rendición que castiga a dos luchadores de forma simultánea a uno de las piernas y a otro de los brazos. Por la posición que ocupan parece que quien la ejecuta trae puesto un tradicional sarape mexicano.



La enredadera: movimiento de rendición cuyo objetivo es llevar al gladiador al toque de espaldas, obtiene su nombre por la forma en que los brazos y piernas de quien castiga se enredan en las extremidades de su oponente.



El potro: llave de rendición que castiga la espalda baja e inmoviliza los brazos con una *doble Nelson*, por su parecido con la *llave de a caballo* obtuvo su nombre, puesto que parece que se está montando al rival.



Cristo Invertido: llave de rendición que asemeja una crucifixión de cabeza, debido a la posición de los pies y de las manos del luchador que es castigado.



Estacas: patadas sorprendidas al rival mientras desciende de un lance, mismas que asemejan una trampa hecha con estacas de madera para atrapar o matar a una enorme presa.



La escalera: llave de rendición que castiga el cuello y hace palancas a los brazos por la posición que ocupan el cuerpo e los luchadores asemeja una escalera de caballete.



La flecha: llave de rendición que castiga simultáneamente la cabeza y las extremidades inferiores por la posición que se forma con los cuerpos de los luchadores se asemeja un arco que lanzó una flecha.



La estrella: castigo a las ingles de los gladiadores, ejecutados al abrir el compás de las piernas alcanzando un alto umbral de dolor, en la posición que ocupan los luchadores se forma una estrella de cuatro o a veces seis picos.



La silla: salto desde la *ceja del ring* hacia el rival con las piernas abiertas para lograr mermar sus condiciones, la postura que adopta el luchador que la ejecuta es la de una silla.



La lanza: patadas al abdomen o al pecho mientras el rival se encuentra en la lona. La postura que adopta el luchador que la ejecuta asemeja el daño causado por una lanza.



La noria: llave de sumisión que incluye una figura *cuatro al brazo* y numerosos giros hasta obtener la rendición del oponente, el movimiento que se forma con la ejecución de los luchadores asemeja el de la rueda hidráulica llamada noria.



La rana: llave de sumisión que inmoviliza brazos y piernas para conseguir el *conteo de las tres palmadas* y por tanto la *rendición* del oponente. La serie de movimientos realizados para ejecutarla asemeja la flexibilidad de una rana para terminar en la posición mostrada en la imagen.



El manubrio: castigo de impacto sobre la lona que incluye un giro para mayor efectividad, toma su nombre por la similitud que tiene con el movimiento de un manubrio de bicicleta al girarlo para mantener la dirección.



La mecedora: llave de rendición que castiga piernas y brazos mediante el balanceo del oponente, toma su nombre de la similitud que tiene con el movimiento que realiza una silla mecedora.



La mariposa: tope con giro que es impulsado por el rebote en las cuerdas. Este movimiento obtiene su nombre por la posición que adquiere el luchador en piernas y brazos al momento de atacar a su oponente.



Medio cangrejo: castigo a la espalda baja mediante la inmovilización de una pierna, este movimiento adquiere su nombre por la similitud con las patas de un cangrejo por la postura adquirida por los gladiadores.



El rehilete: llave de rendición que castiga las extremidades inferiores e inmoviliza las superiores de tal forma que el cuerpo del gladiador sometido asemeja un rehilete.



Vuelta al mundo con quebradora: este movimiento adquiere su nombre porque antes de azotar la espalda baja con la rodilla de quien ejecuta el castigo, un giro completo con el cuerpo del oponente antecede la *quebradora*.



La plancha: lance que realiza un luchador utilizando todo el peso de su cuerpo para reducir las condiciones de su oponente, este movimiento puede realizarse desde la altura de un *esquinero* o *sobre la lona* para cubrir a otro gladiador e iniciar el *conteo de las tres palmadas*. Adquiere su nombre de la similitud con una plancha o aplanadora.



Puente olímpico: este movimiento es una aportación de la lucha olímpica, adquiere su nombre por la similitud que tiene con un puente cuando el luchador arquea su cuerpo para inmovilizar al rival y conseguir el *toque de espaldas* como se muestra en la imagen.



El remo: llave de rendición que inmoviliza la cabeza y hace palancas a los brazos en forma de remos, por la posición que ocupan los cuerpos y el movimiento que se realiza en la ejecución de este castigo parece que una embarcación intenta ponerse en movimiento.



La rueda: este movimiento adquiere su nombre por la similitud con una rueda de hilado debido a la posición del cuerpo de los luchadores cuando uno ellos es apresado con las piernas del otro y los constantes giros que se utilizan para sacar de balance al oponente, es considerada una llave de sumisión previa al *conteo de las tres palmadas*.



Estaca india: llave de rendición que castiga las extremidades inferiores, la posición que ocupan la pierna del gladiador que ejecuta el castigo asemeja una estaca enterrada en forma de poste para amarrar las piernas del rival.



Tabla marina: esta llave asemeja el castigo que recibían los condenados en un barco pirata donde eran amarrados de las manos y con una patada en la espalda eran arrojados al mar mientras caminaban sobre una tabla. Dicho movimiento lastima brazos y a las vértebras dorsales simultáneamente, además existe una variante con el luchador boca abajo sobre la lona.



Amarre: Llave de rendición que inmoviliza los brazos y castiga las cervicales, por la posición que ocupa el luchador castigado asemeja estar amarrado de las extremidades superiores negando la movilidad y posibilidad de defenderse.



El abrazo del oso: llave de sumisión que castiga las lumbares, por la posición que ocupan los gladiadores asemejan el movimiento de un oso grizzli cuando atrapó a su presa, quien la ejecuta agrega algunas sacudida para lograr una mayor efectividad en el castigo.



Abrazo de oso invertido: al igual que en el abrazo del oso se castiga la espalda baja, la ejecución de esta llave de rendición es similar a la anterior, la única diferencia es que en este movimiento se coloca al rival boca abajo.



Cangrejo: llave de rendición que castiga la espalda baja cuando se sujetan las piernas, en esta posición las extremidades inferiores del luchador asemeja las patas de un cangrejo al forzar el movimiento natural de las rodillas llevando a su rival a un alto umbral de dolor.



La campana: Llave de rendición que castiga los hombros y espalda baja mediante el movimiento, utilizando el peso del rival. Obtiene el nombre de la similitud con el movimiento de una campana, puesto que la postura que adopta el gladiador sometido asemeja el badajo de una campana.



Campana invertida: al igual que en la campana, el peso del gladiador sometido junto con el movimiento que asemeja al de un badajo logra un castigo efectivo que lleva a la rendición inmediata cuando se inmovilizan piernas y brazos del gladiador sometido en una postura distinta a la de *la campana*.



La de pípila o torito: castigo a las lumbares sujetando las piernas y brazos del rival al ser colocado como una especie de loza sobre la espalda, además la postura de los gladiadores asemeja a un “torito” de pirotecnia como el que se utiliza en las fiesta patronales de algunos pueblos en México, puesto que para mayor efectividad del castigo el luchador que la ejecuta corre en el *ring*.



Cristo: llave de rendición que asemeja una crucifixión al sujetar al gladiador castigado de piernas y brazos intentando imitar el sufrimiento de Jesucristo mientras se encontraba en la cruz.



La suástica: llave de rendición que castiga extremidades inferiores e inmoviliza las superiores. El gladiador que la ejecuta intenta asemejar la “mística cruz” con el cuerpo del luchador al que castiga. El “Nazi” fue quien creó esta llave y se popularizó por su efectividad en el cuadrilátero.



La motocicleta: *cangrejo* elevado que castiga la espalda baja, la postura que adoptan los cuerpos de los luchadores asemeja a una persona conduciendo una motocicleta.



La Guillotina: movimiento que adquiere su nombre de la similitud con el aparato que servía para decapitar a las personas, debido a que al momento de ejecutar el castigo se deja caer la pierna sobre el cuello del luchador como si fuera una navaja, con eso se busca mermar las condiciones del oponente, ya sea utilizando las *cuerdas* del *ring* o con un sentón sobre el oponente.



El nudo: llave de rendición que inmoviliza un brazo, castiga las ingles y las cervicales, este movimiento obtiene su nombre debido al entrelazamiento de las extremidades del luchador como si se intentara hacer un nudo con su cuerpo.



El volantín: castigo al cuello sosteniendo al rival de la barbilla y utilizando su propio peso para causar más dolor, los giros hacen más letal este castigo, mismo que adquiere su nombre por la similitud que guarda con un cometa de juguete o como se le conoce en México, el papalote.



El tirabuzón: una llave clásica en la lucha libre que inmoviliza al rival y ejerce presión en las extremidades inferiores y superiores, dicho castigo adquiere su nombre del enroscamiento del cuerpo de los gladiadores.



El avión: palanca al brazo y castigo al hombro mediante la inmovilización del oponente, debido a la postura que adquiere el luchador que ejecuta esta llave donde domina al rival parece que está pilotando un avión.

En esta tabla se muestran algunos ejemplos de las diversas llaves que obtienen sus nombres por la similitud con los objetos reales.

Tabla 3

<i>Llaves y castigos nombrados por quien lo usa o quien lo inventa</i>	
	<p>La cavernaria: llave de rendición que castiga la espalda baja mediante la inmovilización de las piernas y la cabeza, dicho movimiento adquirió su nombre debido a que Rodolfo “Cavernario” Galindo lo popularizó durante su apogeo sobre el <i>ring</i>. Esta llave es de las más conocidas en la lucha libre mexicana.</p>
	<p>Candado dragón: llave de sumisión que apresa a al rival llevándolo a la asfixia.</p>
	<p>Candado indio: asfixia del rival mediante un cuatro al brazo que impide movilidad de la parte superior del cuerpo, generalmente utilizado por Ray Mendoza, quien era conocido como el “Indio”, mismo que dio nombre a este candado.</p>
	<p>La casita: este movimiento de sumisión termina en <i>toque de espaldas</i> mediante una enredadera que inmoviliza los brazos e impide que el rival se ponga de pie, dicha llave adquiere su nombre debido a que “Pepe Casas” la utilizada comúnmente.</p>



La destructora: castigo a las ingles realizado por dos gladiadores al poner de cabeza a su rival y abrir el compás de las piernas mientras pisan sus manos para impedir la movilidad de su rival, icho castigo adquirió su nombre porque la *tercia* de luchadores denominada “Los Destrotores” la tomó como su sello particular.



Destructora canadiense: castigo a las cervicales que inicia con un movimiento de rana y azota de cabeza a su oponente.



El conjuro: el “Hechicero” ejecuta este castigo con una palanca al brazo y girando a su rival terminando el movimiento con un impacto en la *lona*, debido al contexto del personaje y la relación que guarda con el misticismo y la magia este movimiento obtuvo su nombre.



El nudo lagunero: llave de rendición que consiste en entretejer las extremidades superiores e inferiores y castigarlas con el mismo peso del oponente, este movimiento creación de “Blue Panther” adquirió el gentilicio debido a la región de México de la cual proviene el luchador.



La cañonera: llave de rendición que combina una cruceta a las piernas y una palanca al brazo sostenida con las piernas de quien la ejecuta.



La X villana: llave de sumisión que castiga los brazos y las ingles del oponente, la posición que adopta el luchador sometido forma una X, situación que generó el nombre de este movimiento creado por el “Villano V”.



La espectrina: el “Espectro” es uno de los personajes más trascendentales en la lucha libre mexicana, afamado por su peculiar estilo de combatir, su novedosa mascarará y por la *llave* de rendición de su autoría, la cual castiga las extremidades del oponente al ponerlo de cabeza utilizando su propio peso para lograr mayor efectividad.



La cerebrina: llave de rendición que castiga el hombro de un oponente utilizando su propio peso al ponerlo de cabeza. El “Doctor Cerebro” es el autor de dicho castigo del cual existen algunas variantes creadas por otros luchadores.



La mística: palanca al brazo precedida de una serie de giros por parte de quien la ejecuta para sacar de balance al oponente. Este castigo fue popularizado por “Místico”, quien convirtió esta *llave* en su sello particular y la que le valió muchos triunfos en combates normales y en *luchas de apuesta*.



La lagunera: llave de rendición que combina una cruceta y doble palanca al brazo, creación del luchador “Espanto”, quien la bautizó en honor a su tierra natal, Gómez Palacio; Durango.



La estudiantina: llave de rendición que comparte similitud con la *Cerebrina* agregando algunas variaciones para conseguir una rendición inmediata del rival.



La dinosauria: llave de rendición que combina una cruceta a las piernas y una palanca al brazo, por la postura adoptada por el luchador quien ejecuta el castigo asemeja ir montado sobre un dinosaurio.



La polaca: llave de sumisión que invierte el movimiento natural de los brazos y presiona el cuello hacia abajo, fue de los primeros castigos implementaos en la lucha libre mexicana en la década de los 40, cuando se puso de moda nombrar a las *llaves* y castigos.



La pierrothina: llave de rendición que castiga el cuello mediante la inmovilización de brazos y piernas utilizando el peso del luchador castigado para lograr mayor efectividad, este movimiento adquirió su nombre gracias a Pierroth, quien inmortalizó su creación.



La neptuno: castigo a las cervicales con cruceta a las piernas sobre la espalda de quien la ejecuta.



La mochicana: palancas a los brazos y a las piernas ejecutadas por dos gladiadores, la posición que adoptan los luchadores que la ejecutan, asemeja un diálogo entre jefes de tribus nativas norteamericanas.



La sultana: castigo a la espalda baja con palanca al brazo y a la pierna, esta llave fue de las primeras creaciones en la lucha libre mexicana, aportación del *esteta* “Rolando Vera”, adquirió su nombre por la “sultana del norte”, lugar donde nació y se popularizó este movimiento.



Pulpo guerrero: llave de rendición que castiga cuello, brazo y pierna simultáneamente, la postura que adopta, el “Último Guerrero” asemejan a un pulpo atrapando a su presa y es de allí donde este castigo obtiene su nombre.



La nelson: inmovilización del brazo de un oponente haciendo presión con el cuello, este castigo es una herencia de la lucha intercolegial, misma que funge como base de la lucha libre moderna.



Patada a la filomena: patada en reversa al rostro o al abdomen que merma las condiciones de un oponente, este peculiar estilo de golpear al rival lo implemento un gladiador llamado “Murciélagu” Velázquez, quien bautizó esta pada en honor a una burra “Filomena” que pateaba por sorpresa cuando se sentía atacada.



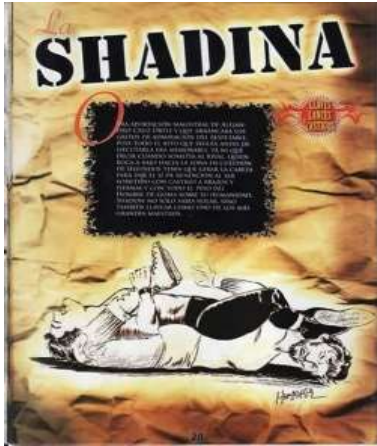
La tarántula: castigo a las piernas y los brazos que requiere del uso de las cuerdas del ring para ser ejecutado, al igual que una araña que utiliza su tela para atrapar a sus presas; este movimiento también asemeja las ocho patas de una araña por la posición que adoptan los cuerpos de los luchadores.



La de a caballo: castigo a la espalda baja que se logra sentándose sobre el rival y jalándolo de la barbilla. Éste llave fue invención de Salvador Guerrero pero inmortalizada por “El Santo” y obtuvo su nombre por la postura que adoptan los luchadores, asemejando montar a un caballo.



La solarina: variante de un cristo invertido que agrega palancas a los brazos para causar mayor daño, el “Solar I” perfecciono esta llave situación que le valió bautizarla con su nombre.



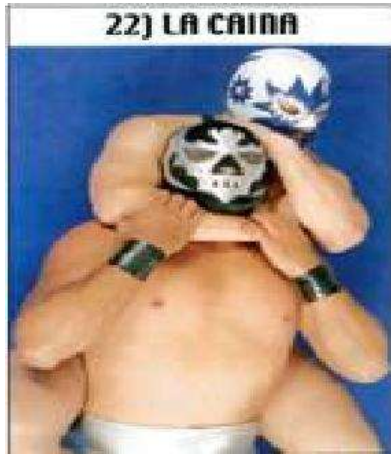
La shadina o alejandrina: llave de rendición que castiga las extremidades superiores e inferiores mediante la palanca de estas partes del cuerpo. El luchador “Black Shadow” fue el responsable de crearla, popularizarla y ejecutarla en la mayoría de sus combates, el nombre real del gladiador era Alejandro Cruz, situación que hizo que esta *llave* se conociera por ambos nombres.



El agua mala: *Llave* de rendición que crea un arco con el cuerpo del oponente al inmovilizar las piernas y jalar los brazos hacia atrás. “Fishman” fue quien ejecutaba constantemente este castigo durante sus combates, como el luchador también era conocido como el “Veneno Verde” de allí surgió el nombre de este castigo.



La anibalina: variante del nudo que incluye un castigo a las cervicales e inmoviliza ambos brazos. “Anibal” fue el encargado de ejecutar esta *llave de rendición*, misma que se convirtió en uno de sus sellos característicos al momento de luchar y que obtuvo su nombre del gladiador que la realizaba.



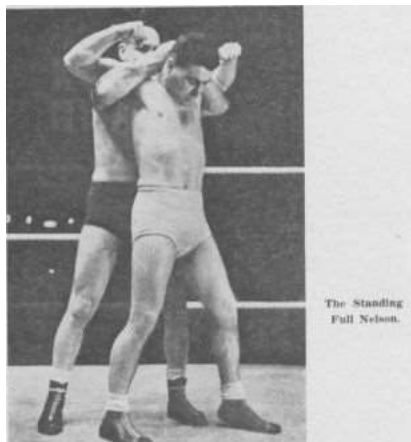
La caina: candado al cuello que provoca ligera asfixia y merma las condiciones del oponente; este castigo obtiene su nombre por la postura que adoptan los luchadores pues al ser un ataque por la espalda y de manera sorpresiva, metaforiza la hipérbole bíblica de Caín y Abel.



La atlántida: quebradora de espalda realizada sobre los hombros de quien la ejecuta castigando la columna vertebral del oponente. “Atlantis” consagro su carrera luchística al utilizar con frecuencia este castigo, mismo que le ha valido diversos triunfos, sobre todo en *luchas de apuesta*. También es conocida como “Quebradora en todo lo alto”.



La Blackman especial: palanca a los brazos apoyado sobre la humanidad del rival. “Blackman” utilizaba este castigo para someter a sus oponentes, puesto que la influencia de las artes marciales de este gladiador le permitió innovar algunos castigos e implementar alguno otros.



Doble nelson: llave de sumisión que inmoviliza las extremidades superiores del rival, este movimiento es una herencia directa de la lucha olímpica y grecorromana con mayor recurrencia dentro del *pancracio* mexicano, utiliza como una técnica de inmovilización en otras disciplinas.



Gory invertida: llave de rendición que castiga las extremidades cuando se pone sobre la espalda y boca abajo al rival. El luchador, Salvador “Gory” Guerrero fue el responsable de esta creación junto con las variantes que este castigo conlleva.



Gory especial: llave de sumisión, variante de la gory, creada por Salvador Guerrero que resulta más efectiva al azotar de rodillas al rival.



La huracán rana: llave de sumisión creada por el “Huracán Ramírez”, la cual inmoviliza las extremidades inferiores y superiores para poner al rival con las *espaldas planas*.



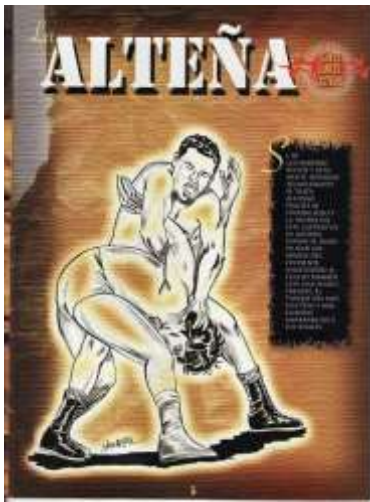
La gory: llave de rendición que castiga las extremidades del rival al hacer palanca cuando se coloca sobre la espalda de quien la ejecuta. Creación de Salvador “Gory” Guerrero.



La neblina o la nieblina: *llave de rendición* que entreteje las extremidades superiores e inferiores del oponente al hacer una especie de nudo con su cuerpo. “Mr. Niebla” es el responsable de ejecutar y popularizar dicho movimiento, mismo que le ha valido triunfos importantes, razón por la cual lleva su nombre.



La valagueza: castigo a las cervicales que aumenta su efectividad cuando el ejecutante se deja caer de rodillas sobre la lona mientras carga a su oponente. Este movimiento fue creado por Javier “Chamaco” Valaguez, quien lo utilizó en diversas ocasiones para obtener sus triunfos.



La alteña: llave de sumisión que empela palancas a los brazos y castiga la columna vertebral, dicho movimiento es una variante del *tirabuzón*, utilizada de manera constante por el luchador Alfonso Dantes quien le dio el nombre.



La nórdica: llave de rendición similar a la *suástica* que castiga a las cervicales e inmoviliza las extremidades del rival, este movimiento fue de los primeros utilizados en el *pancracio* mexicano.



La consentida: llave de rendición que inmoviliza las extremidades inferiores, castiga los brazos y cervicales haciéndoles palanca, creada por el luchador “Canelo Segura”, fue de los primeros castigos efectivos dentro del *deporte del costalazo*.



Estaca mortal: llave de rendición que combina una cruceta a las piernas con palanca al brazo y castiga la espalda baja al enterrarle una rodilla al oponente, dichos movimientos asemejan el dolor de una estaca enterrada en la columna vertebral con efectos de muerte.



La insoladora: llave de rendición que castiga las cervicales y simultáneamente realiza cruceta a las piernas del oponente, otra de las creaciones del “Solar I” fue bautizada por los efectos que tiene el sol en relación con el nombre del personaje.



Maroma turca: *llave* de sumisión que inmoviliza las extremidades y castiga al oponente al ponerlo de cabeza utilizando el propio peso para hacer más efectivo el movimiento, también conocido como la *piedra* por la postura que adopta el luchador que parece está levantando una roca.



La marciana: *llave* de sumisión que coloca al rival con la espalda en la lona y con un *cuatro al brazo* merma sus condiciones, este movimiento adquiere su nombre por la manera tan singular de *enredar* al luchador contrario para someterlo y llevarlo al *conteo de las tres palmadas*.



La leonesa: *llave* de sumisión que inmoviliza los brazos y piernas del oponente al ponerlo de espaldas con quien la ejecuta. Otra de las creaciones de Alejandro Cruz “Black Shadow”, quien bautizó esta en honor a su ciudad natal, León; Guanajuato.



Motovirus: cruceta a las piernas y tirantes a los brazos de forma elevada que asemejan la conducción de una motocicleta. El luchador “Virus” fue quien innovo, perfeccionó y bautizó este castigo.



La montaña: movimiento de sumisión combinado que logra la rendición simultanea de los oponentes, la postura adoptada por los luchadores asemeja una montaña.



La temblorina: llave de redición que inmoviliza las extremidades del rival y castiga la columna vertebral. Creada por el “Ángel Blanco”, se convirtió en uno de los castigos más efectivos y representativos en la lucha libre mexicana, nombrada como temblorina por los efectos secundarios que dejaba en los gladiadores oponentes después de haberles sido aplicada.



La reinera: quebradora a media espalda que castiga la columna vertebral del oponente. Esta *llave* fue una creación del luchador regiomontano “Rolando Vera”, quien inmortalizara dicho movimiento en los inicios de la lucha libre mexicana pero que en épocas recientes “Shocker” la retomara como su castigo predilecto.



La tapatía: *llave* de rendición que combina palancas a los brazos y a las piernas de forma elevada. El luchador “Rito Romero” fue el creador de este emblemático castigo del *pancracio* mexicano, el cual obtuvo su nombre por el gentilicio del gladiador de origen tapatío.

En la tabla se muestran algunas llaves que inmortalizaron diversos *gladiadores* a lo largo de la historia de la lucha libre en México, muchas de ellas siguen vigentes y fueron heredadas por generaciones, además obtuvieron el nombre de sus creadores, aunque los nombres están en masculino, se agrega un artículo en femenino para hacer referencia a la *llave* y no al luchador.

Tabla 4

<i>Movimientos nombrados por la parte del cuerpo que castigan</i>	
	<p>Doble palanca: movimiento de rendición que aplica una palanca al brazo y a la pierna simultáneamente, este castigo opone el movimiento natural de las extremidades del cuerpo haciendo palancas para castigar al rival.</p>
	<p>Desnucadora: movimiento de impacto sobre la lona que azota al oponente para mermar condiciones, este castigo obtiene su nombre por las consecuencias que tiene al aplicarlo.</p>
	<p>Cruceta a las piernas: castigo que inmoviliza las extremidades inferiores del rival y las pone en forma de cruz.</p>
	<p>La descuartizadora: llave de sumisión que castiga cuello, espalda baja y realiza cruceta a las piernas para inmovilizar al rival, este castigo obtiene su nombre por el intento de desmembrar al rival al infringirle dolor en la posición que ocupa el luchador sometido.</p>



La quebradora: castigo a la espalda que da la sensación de partir la columna vertebral, es uno de los movimientos más populares en la lucha libre mexicana y en algunas ocasiones es antecedida por un giro completo del luchador sometido, este movimiento adquiere el nombre del intento de quebrar al gladiador.



Tirantes a los brazos: inmovilización del luchador oponente mediante la presa de sus brazos para llevarlo al *toque de espalda*, esta acción toma su nombre por la función que ejerce el gladiador ejecutante como los tirantes que ayudan a sujetar el traslado de cargas pesadas.



Paquete total: movimiento que lleva al oponente al toque de espaldas e inmoviliza sus extremidades, adquiere su nombre por la sumisión total del cuerpo el oponente.



LA CERRAJERA

Historica llave, creación de Enrique Linares, el doctor es inmediato. La palanca a los brazos y la presión al cuello rinden al enemigo. Aquí la aplica Huracán Ramírez.

La cejarrejera: llave de rendición que ejecuta torsión en brazos y cuello sin dar oportunidad de romper el castigo.


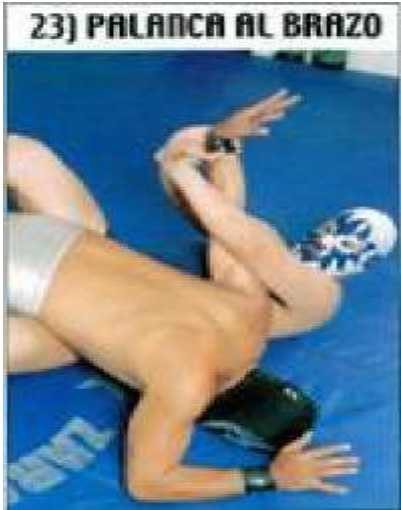



La Tres Dedos, creación de Cota, en función para eliminar a Lizmark

La tres dedos: quebradora de costado que amarra brazos y piernas para provocar daño al oponente, creada por el luchador "Mocho Cota", quien adquirió su nombre de batalla debido a la característica física que lo distinguía al hacerle falta os dedos.



La cruceta: palanca a las piernas que forma una cruz en las extremidades inferiores del oponente.

	<p>Martillo negro: castigo a las cervicales con un impacto sobre las piernas de quien lo ejecuta a la cabeza de su rival.</p>
<p>23) PALANCA AL BRAZO</p> 	<p>Palanca al brazo: castigo al brazo.</p>
	<p>El martinete: castigo a la columna vertebral cuando azotan de cabeza sobre la lona al rival. Este movimiento está prohibido dentro del pancracio mexicano, sin embargo algunos luchadores lo utilizan.</p>

En esta tabla se muestran movimientos que castigan partes específicas del cuerpo.

Tabla 5

<i>Lances y tomling</i>	
	<p>Pescadito: plancha hacia afuera del ring que asemeja un pez saliendo de la pecera.</p>
	<p>El árbol o arbolito: castigo al abdomen al dejar caer un luchador sobre otro, generalmente lo realizan tres gladiadores y obtiene su nombre por el tipo de pasada que ejecutan los mismos.</p>
	<p>Catapulta: movimiento para derribar al contrario utilizando el impulso de su propio peso, también conocido como “changuitos” o tomoenague es una influencia del Judo, obtiene su nombre por la manera en que se lanza al contrario como si estuviera en una catapulta.</p>
	<p>El péndulo o 619: patadas sobre el rival generadas con un impulso mientras se sostiene la segunda y la tercera cuerda, esta acción adquiere su nombre por el tipo de movimiento que realiza el cuerpo del luchador al ejecutarlo.</p>



Plancha ranita: plancha que asemeja el salto de una rana al contraer y estirar el cuerpo antes de caer sobre el rival.



Súper frankensteiner: lance con impacto que incluye unas tijeras sobre el *tercer esquinero* para mermar las condiciones del oponente al azotarlo sobre la lona, este movimiento es uno de los más suicidas en el *pancracio* mexicano.



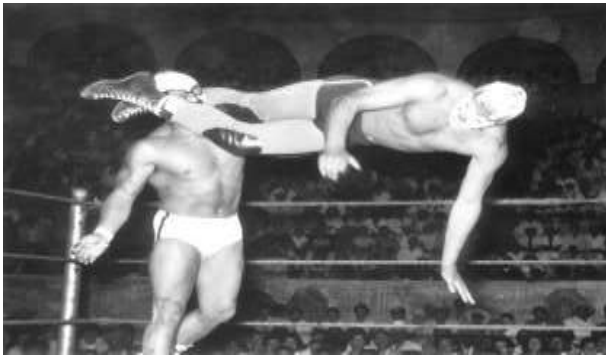
Plancha torpedo: lance desde el tercer esquinero sobre un rival ejecutado con el cuerpo extendido y los brazos pegados al costado para lograr un mejor impacto, adquiere su nombre de la posición del cuerpo del luchador el cual asemeja un cohete o misil.



Súplex alemán: derribe que atrapa al contrario por la cintura, cargándolo sobre los hombros e impactándolo contra la lona dejándolo así en posición de espaldas planas.



Frankensteiner: derribe que incluye unas tijeras sobre el *tercer esquinero* para mermar las condiciones del oponente al azotarlo sobre la lona. El luchador Frankenstein popularizó este movimiento.



Tijas: movimiento de presión sobre la cabeza de un rival realizado con las piernas de quien la ejecuta; también se le conoce como pinzas o tenazas y pueden ser al cuello o al cuerpo, este derribe obtiene su nombre por la similitud con los objetos antes mencionados.



Tope: Lance de frente impactando la cabeza sobre el cuerpo del oponente.



Mortal al frente: lance suicida hacia afuera o dentro del ring que pone en riesgo la vida de quien lo ejecuta. Los luchadores lo conocen como espaldazo.



Cazadora: movimiento de presa que inmoviliza al oponente y sirve de base para realizar una *rana* o alguna *llave* de sumisión para llevar al rival al toque de espaldas, adquiere su nombre por la acción de atrapar al oponente.



Estrella fugaz: mortal hacia el frente con giro incluido que impacta al rival sobre la lona y asemeja a una estrella cayendo del cielo.



Mortal hacia atrás: lance ejecutado hacia afuera del ring y de espaldas sobre un rival que pone en juego la vida de quien lo ejecuta.



Salida de bandera: lance hacia fuera del ring donde se utiliza el impulso del rival para lograrlo, este movimiento adquiere su nombre por la similitud con una bandera ondeando en su asta.



Plancha tornillo: plancha con giro, esta puede ser hacia afuera o hacia adentro del *ring*, este movimiento adquiere su nombre por la similitud que tiene con el movimiento de un tornillo.



Sentón de la muerte: Sentón sobre el oponente utilizando el peso impulsado de quien lo ejecuta.



Tope en reversa: impacto de espaldas sobre un rival utilizando las cuerdas para impulsarse.

En esta tabla se muestran algunos lances y movimientos suicidas que pertenecen a la *lucha aérea* y muestran la peculiar vertiginosidad del *pancracio mexicano*.

Tanto el recuento de palabras como la lista de *llaves*, castigos y movimientos mostrados anteriormente, son la base para la creación de textos especializados en la materia; dichos elementos propician características propias, identidad y dan pie al desarrollo de narraciones literarias y orales en torno a este deporte, mismas que se convertirán en referentes informativos para aficionado y asiduos lectores de los distintos deportes en los diversos medios de comunicación.

3.4 El discurso en medios de comunicación: crónicas luchísticas

Los medios de comunicación brindaron diversos espacios para la presentación de las distintas disciplinas deportivas desarrollados en México, la cual generó una manera peculiar al momento de presentar la información. De esta forma, reflejar lo vivido en dichas actividades fomentó el uso de un estilo discursivo propio, para ofrecer a su audiencia la mayor veracidad posible, y mantener informado al público de manera objetiva.

En ese sentido Alberto Dallal en su libro *Periodismo y Literatura* (1992) menciona que:

“La realidad establece una relación directa con el sentido que expone el discurso, el creador, el hacedor de palabras está revelando, de una manera u otra, a la realidad misma. No hay garigoleos ni adornos que valgan cuando el manipulador de las palabras hace coincidir el sentido de su discurso, no principalmente con el sentido de otros discursos sino con el sentido de la realidad que observan, viven, experimentan, señalan y revelan él mismo y sus semejantes” (Dallal,1992, p.122).

Lo que en otros términos se llamaría mostrar el mundo a través de otra mirada. Bajo esta idea, retratar con palabras la algarabía de una función de lucha libre requiere el uso de una serie de habilidades por parte del periodista, quien se valdrá de diversos elementos literarios para llegar a sus lectores de la manera más sencillas y eficaz pero sin perder la esencia de lo que desea mostrar en sus textos o narraciones.

En ese sentido Federico Campbell en el libro *Periodismo Escrito* (2005) refiere que Arthur Brisbane¹⁴ dijo: “*Un buen periodista tiene que saber una cosa con claridad y describirla con sencillez. Relatar lo sucedido y dar al lector la impresión de que él mismo lo ha visto...*”

¹⁴ Uno de los mejores editores de periódicos de Estados Unidos en el siglo XX, así como redactor de discursos, orador y profesional en relaciones públicas.

En ese sentido, realizar un texto con prosa digna y de atracción para los lectores, en el cual se presenten el desarrollo de los combates, el proceso de catarsis por parte del público, el discurso del anunciador y toda la algarabía mostrada en la fiesta multicolor englobada en una función de lucha libre, representa un reto para quienes deciden dedicarse al periodismo luchístico. Puesto que una narración escrita con las características primordiales de *las luchas*, requiere de conocimientos previos del medio y un amplio bagaje en el *mundo del costalazo*.

Por ello, la relación entre literatura y periodismo juega un papel importante ya que la presentación de estos eventos deportivos requiere un tipo de texto con la capacidad de combinar los mejores elementos de cada disciplina, es así que en la crónica se adoptan los recursos necesarios para englobar la riqueza visual y léxica que pertenece al *deporte del costalazo*.

Aunado a lo anterior, Campbell dice que: “*El género periodístico más cercano a la literatura es la crónica o en otras palabras la crónica es el más literario de los géneros periodísticos por que el cronista se explaya en su propio estilo*”. (Campbell, 2005, p.66).

Aunque la crónica cumple con las características que el género periodístico requiere, el estilo de presentarla es muy versátil y variado por parte de sus autores, cada uno imprime un sello particular, situación que permite jugar con el lenguaje empleado para la narración de dichos eventos. Además ayuda al lector a tener una amplia referencia de sus luchadores preferidos y entender con facilidad lo acontecido en sus batallas.

El periódico *La Afición* fue el primer diario a nivel nacional en México, donde aparecieron crónicas de lucha libre, en la capital Angelopolitana *El Sol de Puebla* de la

antigua *Cadena García Valseca* (hoy *Organización Editorial Mexicana*) dio cabida a los reportes luchísticos donde los primeros textos se presentaban en forma de columna y con párrafos breves de 6 a 8 líneas, plasmando los acontecimientos más relevantes de las funciones (como se muestra en la imagen 8). Debido a la popularidad y creciente afición al deporte, los diarios, brindaron un espacio considerable a la información relacionada.



Imagen 8: Publicación del “Sol de Puebla” 18 de julio de 1953

Además de los periódicos, las revistas especializadas iniciaron a proliferar a nivel nacional, así publicaciones como *Lucha Libre*, *El Halcón*, *En esta esquina*, *Combates*, *KO*, *Ases y estrellas del deporte*, *Luchas, toros y bellezas*, *Mi lucha por los rudos y los limpios*, *Nocaut*, *Espectacular: el mundo de la lucha libre*, *Clinch*, *Zas*, *Campal*, *Colosos* y *Box y lucha*, marcaron época en el *arte de Gotch* al incursionar en la prensa escrita del país,

innovando en la construcción discursiva e ilustrando con fotografías los textos presentados en cada publicación.

No sólo en los medios impresos las crónicas luchísticas eran fundamentales, con la aparición de la televisión y las transmisiones de las funciones del deporte, surgió otro estilo de narrativa, pues la presencia de imágenes permitió innovar las construcciones discursivas, situación que facilitó la descripción de los acontecimientos vistos a través de la pantalla.

En la época de oro de la lucha libre en la década de los cincuenta, Pedro Septién Orozco, mejor conocido como “El Mago Septién” fue de los primeros cronistas en narrar de viva voz *las luchas*. Conocido por su amplia trayectoria en medios nacionales y por las apariciones en películas como *El Hijo de Huracán Ramírez* en 1954.

Ya en tiempos más recientes Jesús Zúñiga, Andrés Maroñas, Arturo “El Rudo” Rivera en la empresa AAA. Y Miguel Linares, Leonardo Riaño, Leobardo Magadan, y Alfonso “El Doctor” Morales en el CMLL crearon un estilo peculiar en su narración incluyendo comentarios cargados de un discurso sencillo y frases populares mexicanas, las cuales crearon un nuevo estilo. Además de ellos, Javier Yáñez quien primero fue luchador y después cronista, implementó un estilo característico al incluir comentarios técnicos basados en su experiencia en el cuadrilátero dentro de su narrativa.

Todos ellos se convirtieron en un referente discursivo para las generaciones que seguían las transmisiones del *pancracio mexicano* a través de las cadenas de televisión abierta y a quienes algunos periodistas tomaron como base para la elaboración de sus crónicas escritas, agregando el estilo particular de cada uno.

Aunque cada periodista tiene un estilo marcado por su construcción discursiva, todos buscan retratar de manera fidedigna los acontecimientos observados en el lugar de los hechos, todo ello con enunciados descriptivos, tecnicismos propios del deporte, combinado con un lenguaje neutro que permita a los lectores una interpretación sencilla que los mantenga informados.

A continuación se muestra un ejemplo de una crónica de lucha libre para un periódico impreso, de un combate realizado en la Arena Puebla donde se reflejan los elementos mencionados anteriormente.

3.4.1 Análisis discursivo en un periódico impreso

A pesar de que el fin común es mantener informado al público de lo acontecido en las funciones de lucha libre, cada medio de comunicación tiene una línea editorial distinta, en otras palabras cada medio tiene una manera particular de presentar la información, para la redacción de esta investigación se tomará como ejemplo un texto publicado en el periódico *Centro* el día 22 de junio del 2016. Donde se muestra la aplicación de las palabras características de lucha libre, algunas *llaves*, en conjunción con lenguaje neutro pero popular para la construcción discursiva de una crónica de lucha libre en Puebla.

Ejemplo de texto para periódico impreso:

CON LETALES BESOS, MÁXIMO SEXY
RETUVO SU CAMPEONATO EN PUEBLA

Por: Carlos García Hernández

Fotos: Eduardo de Mendoza

Un lunes lluvioso en la capital Angelopolitana no impidió que los fieles fanáticos al **pancracio nacional** se dieran cita en la Arena Puebla, para presenciar **una lucha** por el **Campeonato Mundial de Peso Completo** que ostenta Máximo Sexy, quien fuera retado por el 1000% Guapo, Shocker,

quien después de dos letales besos y **tres caídas** trepidantes se fue con las manos vacías y totalmente enfurecido por haber perdido.

En **una lucha** avalada por Gerardo Donado, comisionado en turno y representante de la Ayuntamiento de Puebla, dieron inicio las acciones, como lo dictan los cánones, los primeros escarceos se daban a **ras de lona** con un concierto de **llaves** y **contrallaves**, Shocker no podía disimular el ímpetu por obtener **el título Completo** y con un poderoso **candado** prendió a Máximo, quien **se rindió** casi de inmediato ante doloroso **castigo**.

Para la **segunda caída**, las condiciones de Máximo estaban mermadas y parecía que se despediría del **cetro mundial completo** pero la reacción del **exótico** no se hizo esperar, con el apoyo del público enardecido por las marrullerías de Shocker, Máximo sacó fuerzas de flaqueza y bastó **medio cangrejo** para que empatara la **contienda** y pudiera tomar un respiro antes del **último asalto**.

Fuertes **castigos** a las extremidades inferiores continuaban deteriorando las condiciones del **campeón**, quien más por orgullo que por fuerza se entregaba al público que le daba ánimos y no le permitía dejarse caer en **la lona**, Shocker le hacía sufrir las inclemencias de una ardua batalla, pero las **cuerdas** refugiaban a un maltrecho Máximo, quien ni tardo ni perezoso se avivó y con dos letales besos descontroló a su oponente, llevándolo al **toque de espaldas** para retener su **campeonato**.

CRECE LA RIVALIDAD

Una rivalidad cantada entre el Cibernético y Rush dejó prendido al público asistente, luego de que en la lucha estelar el Ciber le aplicara un artero faul al también llamado Toro Blanco, quien se hizo acompañar de Diamante Azul, Johnny Idol para enfrentar a Último Guerrero, Sam Adonis y el Main Men de la lucha libre.

En duelo de corte internacional el representativo mexicano integrado por Rey Cometa, The Panther y Blue Panther Jr., se alzaron con la victoria después de trepidante lucha ante los japoneses Okumura, Fujin y Raijin.

Zaeta Roja, Robin y Starman, pasaron por encima de los embates de King Jaguar, Policeman y Fuerza Chicana quienes derrotados salieron a vestidor.

Para iniciar con las acciones Inquisidor y Guerrero Espacial enfrentaron a Millenium y Vega, quienes salieron con la derrota después de tres caídas.

Imagen 9: ejemplo de una plana en periódico impreso de una crónica de lucha libre.

DEPORTES Miércoles 22 de junio de 2016

CON LETALES BESOS, MÁXIMO SEXY RETUVO SU CAMPEONATO EN PUEBLA

El día 20 de junio se celebró el Campeonato Mundial de Peso Completo que celebró Máximo Sexy, quien fue el ganador por el título de campeón de la zona después de dos letales besos y un beso dantesco de fue con los brazos verticales y totalmente entrecruzados por haber perdido.

En una lucha decidida por Gerardo Domínguez representando a Tama y representantes de la Ayuntamiento de Puebla durante la acción, como lo dicen los cronistas, los primeros estruendos se dieron a raíz de tener una conexión de besos y contrabesos, Shocker no pudo resistir el impulso por obtener el título completo y así se presentó también la posibilidad de una gran victoria para el campeón.

Para la segunda caída se conocieron de Máximo estaban momentos y paros que se despidió del título mundial conquistado por la acción de los besos no se fue con una con el apoyo del público encabezado por los miembros de Shocker, Máximo está fuera de la lucha y esto medio tiempo para que empiece la contienda y el otro tiene un tiempo corto del mismo estilo.

Nuestro rivalizar a la extremidad de Máximo continúa incrementando las condiciones del momento, quien está en posición que por fuerza se entregó al público que lo daba ánimos y no lo permitía dejarse caer en la zona, Shocker se hacía todo un espectáculo de uno a uno, tanto así, como los besos notables a un momento Máximo, quien se hizo el primero de besos y con dos letales besos descontroló a su oponente, llevándolo al borde de incapacidad para recibir sus golpes.

CRECE LA RIVALIDAD
Una rivalidad ganada entre el Oberhelms y Rush delo prendido al público asistente, luego de que en la lucha se falló el líder se separaron un arrollo falló al también llamado Tapa Blanco, quien se fue acompañado de Humberto Acuña, Adriano Ma para enfrentar a Héctor Guerrero, Sam Adams y el Mah Men de la lucha libre.

En duelo de carte internacional el representante masculino encabezado por King Cometa, Herkules y Mike Rantler Jr., se alzó con la victoria después de trepitante lucha ante los japoneses Okamura, Fujii y Rajin.

Zeta Roja, Robin y Starman, pasaron por encima de los embates de King Jaguar, Policeman y Fuerza Chicana quienes derrotados salieron a vestidor.

Para iniciar con las acciones Inquisidor y Guerrero Espacial enfrentaron a Millenium y Vega, quienes salieron con la derrota después de tres caídas.

www.cerfordline.mx

3.4.2 Análisis discursivo en periódicos digitales

El desarrollo de los medios de comunicación evolucionó con la presencia de la Internet, así una alternativa en la difusión informativa surgió con los medios digitales. Situación que permitió un mayor acceso a la información de distintos índices.

Por su parte la lucha libre no se quedó atrás y algunos medios impresos apostaron a la nueva revolución informática para la presentación de sus versiones web con nuevas tendencias informativas.

Así el desarrollo de espacios digitales innovó el periodismo, no sólo en nuestro país sino a nivel mundial, pues la información se presentó al alcance de un click.

A continuación se presenta un ejemplo de crónica de lucha libre escrita para el periódico digital *www.contrastesdepuebla.com* el 27 de septiembre del 2016, donde el uso de palabras características, llaves, castigos y lances sigue presente en la redacción del texto.

Ejemplo de texto para periódico digital:

Dragón Rojo venció al Ángel de Oro

Por: Carlos García Hernández.

Fotos: Eduardo de Mendoza

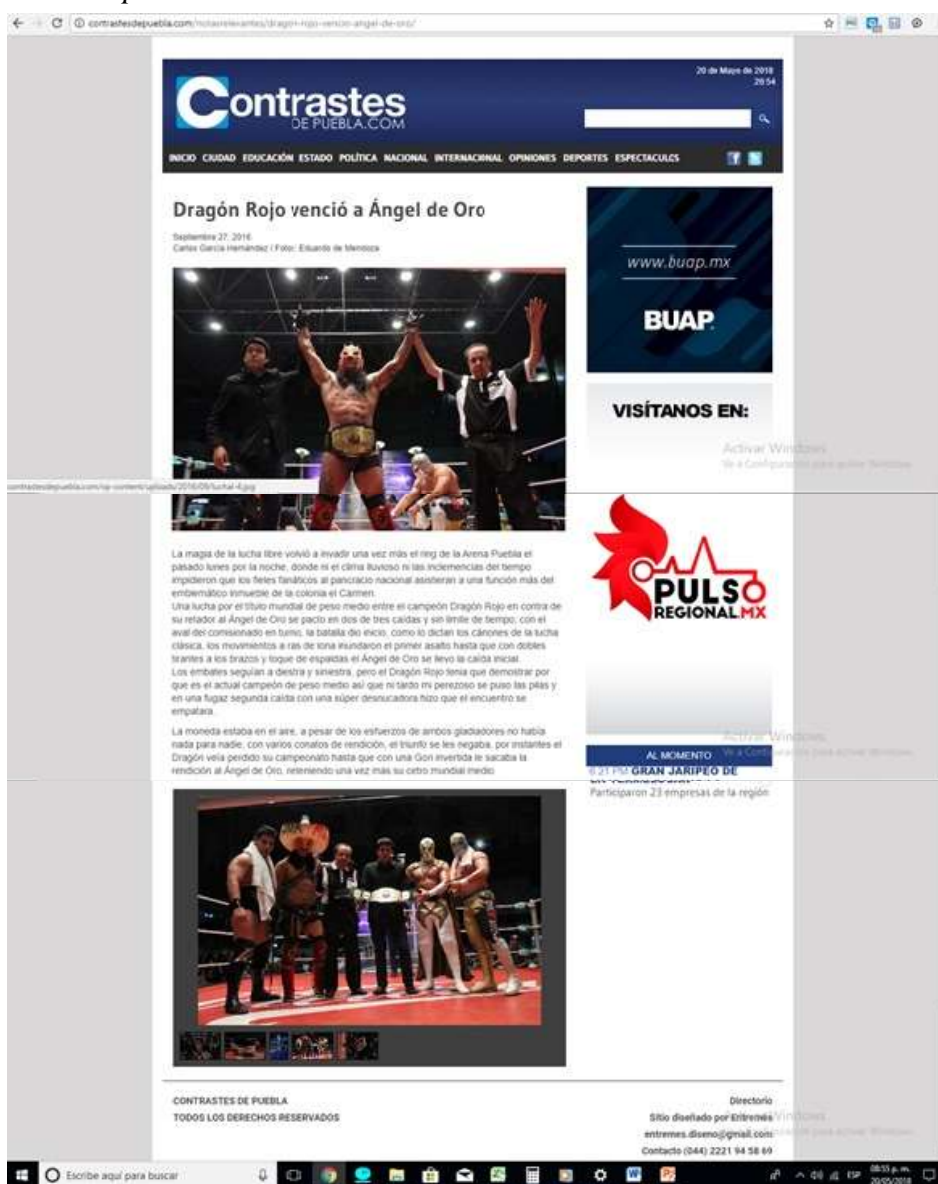
La magia de la **lucha libre** volvió a invadir una vez más **el ring** de la **Arena Puebla**, el pasado lunes por la noche, donde ni el clima lluvioso ni las inclemencias del tiempo impidieron que los **fieles fanáticos** al **pancracio nacional** asistieran a una **función** más del emblemático inmueble de la colonia el Carmen.

Una **lucha** por el **título mundial de peso medio** entre el **campeón** Dragón Rojo en contra de su retador al Ángel de Oro se pactó en **dos de tres caídas y sin límite de tiempo**; con el aval del comisionado en turno, la **batalla** dio inicio, como lo dictan los cánones de la **lucha clásica**, los movimientos a **ras de lona** inundaron el **primer asalto** hasta que con **tirantes a los brazos y toque de espaldas** el Ángel de Oro se llevó la **caída inicial**.

Los embates seguían a diestra y siniestra, pero el Dragón Rojo tenía que demostrar porque es el actual **campeón de peso medio**, así que ni tardo ni perezoso se puso las pilas y en una fugaz **segunda caída** con una **súper desnucadora** hizo que el encuentro se empatara.

La moneda estaba en el aire, a pesar de los esfuerzos de ambos **gladiadores** no había nada para nadie, con varios conatos de **rendición**, el triunfo se les negaba, por instantes el Dragón veía perdido su **campeonato**, hasta que con una **Gory invertida** le sacaba la **rendición** al Ángel de Oro, reteniendo una vez más su **etro mundial medio** en la **tercera caída**.

Imagen 10: Crónica de lucha libre publicada en el periódico digital www.contrastesdepuebla.com



Aunque ambas crónicas comparten características informativas, debido al uso de un lenguaje específico dentro de su construcción discursiva, la manera de presentar los textos no es la misma, ya que en el periódico impreso una serie de imágenes ilustran el escrito para generar mayor atracción para los lectores, además de un encabezado vistoso para contextualizar el contenido de la crónica, donde la batalla más trascendental es la que se narra completa, mientras el resto de los encuentros se presenta de forma resumida.

Por otra parte, el formato de un periódico digital varía de acuerdo con el estilo que cada medio proyecte, sin embargo la presentación de una crónica luchística requiere de un texto ágil, una fotografía que ilustre el contenido y un encabezado de menor tamaño, estas características facilitan a los lectores revisar el contenido desde distintos dispositivos electrónicos (teléfono celular, tablet, computadora, etcétera).

En ese sentido, la revolución informática generó una nueva forma de hacer periodismo pues la aparición de la Internet y el desarrollo tecnológico cambiaron el proceso de comunicación, y los medios tradicionales (radio, televisión, periódicos y mensajería) mudaron a un formato digital para continuar vigentes con la audiencia que los sigue desde años atrás.

Además, el desarrollo tecnológico generó nuevas formas de comunicación, como resultado la creación de plataformas digitales se hizo inminente, por ejemplo: YouTube, Facebook, Twitter, Instagram y demás redes sociales; estas pasaron a ser las nuevas vías de transmisión de la información, situación que creó un tipo distinto de contenidos para la audiencia de las nuevas generaciones.

CONCLUSIONES

La lucha libre es uno de los deportes más practicados en México, cuenta con un gran número de aficionados, en la actualidad es considerado un *deporte-espectáculo*, sin embargo tal dicotomía le ha restado importancia entre la sociedad, por poner en tela de juicio su veracidad, tal discrepancia surgió desde Grecia donde cada luchador se preparaba física y mentalmente para el combate pero en Roma el espectáculo que representaba ver morir a los gladiadores en la arena se tomó como entretenimiento.

En épocas más recientes y hasta lograr su configuración actual, la lucha libre tiene influencias teatrales por el uso de personajes, literarias por la creación de mitos e historias en torno a los gladiadores y circenses por las acrobacias suicidas mostradas en cada combate, tal hecho provocó que se estigmatizara la preparación deportiva de los luchadores, en consecuencia mucha gente no cree en la realidad del *pancracio*, aún con este hecho, su arraigo en México fue inminente, creó identidad con la sociedad, sobre todo con los sectores populares, pues muchos luchadores a través de la historia del deporte generaron una amplia expectación y pasaron de ser combatientes en el cuadrilátero a ídolos del pueblo.

Lo anterior propició que la interpretación de la lucha libre se renovara y aparecieran distintas promotoras, algunas apostaron al deporte, tal es el caso del Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL) que después de 85 años de historia se convirtió en la “Seria y Estable” al ser la primera y más longeva empresa a nivel internacional; por otra parte Asesoría, Asistencia y Administración (AAA) que apareció a principios de la década de los noventa y revolucionó la lucha como se conocía al apostar por la parte del espectáculo. Tal

situación diversificó al público dándole versatilidad al *pancracio* y oportunidades a nuevos talentos a lo largo del país para demostrar su pasión por el deporte.

Bajo esa vertiente, hablar de pasión generó amplios resultados, puesto que combinar uno de mis gustos, con mi formación universitaria en el desarrollo de mi actividad laboral se reflejó en la redacción de este trabajo, en este sentido, propongo que más alumnos elijan temas que rompan el esquema canónico del Colegio de Lingüística y Literatura Hispánica pues enriquecerían sus investigaciones al ser participantes activos, además el trabajo de tesis resultaría más divertido y menos tedioso, situación que fomentaría el proceso creativo e intelectual.

Aunado a eso, el proceso de la recolección de datos me enfocó en la labor periodística, en la que viví parte de la riqueza cultural de México reflejada a través la lucha libre, sobre todo en la parte del lenguaje y comunicativa, pues la necesidad de describir las acciones de los combates, propició características propias, identidad y dieron pie al desarrollo de narraciones literarias y orales en torno a este deporte. Cada una de las palabras enumeradas en la investigación obedece a distintos fenómenos del lenguaje, metáforas, connotaciones y denotaciones que describen lo acontecido en una función de lucha libre para homogeneizar los términos y así obtener una convención en la que todos puedan entenderse *bajo el mismo idioma* en donde inciden comparaciones con animales, objetos y otros elementos que obedecen a la similitud con lo que describen.

Cabe mencionar que hasta antes de esta investigación no existía un catálogo o diccionario que refiriera términos de la lucha libre, por lo que este trabajo se convierte en

un precedente para futuros estudios léxicos o de guía para quienes decidan abordar el tema de la lucha libre desde distintos enfoques.

Además de todo lo mencionado, esta investigación me ofreció la oportunidad de conocer mi deporte favorito de cerca y verlo desde otras perspectivas, de conocer historias de vida que se encuentran detrás del misticismo de una *máscara*, de cumplir uno de los sueños de mi infancia y vivir la experiencia de pisar un cuadrilátero profesional al sentir una muestra de las peripecias de los aspirantes luchador, exploré una disciplina con bastante arraigo en nuestro país, misma que a lo largo de la historia se convirtió en la metáfora visual que representa la idiosincrasia del mexicano, con poco valor debido al conocimiento precario que se tiene de la materia.

En conclusión la lucha libre es una magna alegoría que refleja la vida diaria de las personas de este país, de manera indirecta mimetiza las situaciones a las que se enfrenta en sus jornadas, rescata las cualidades que nos identifican como nación del resto del mundo y demuestra que ante las adversidades no sabemos rendirnos y tenemos una actitud resiliente.

BIBLIOGRAFÍA

1. Acerca de narrar y comentar lucha libre (El Mago Septién) - Superluchas. (2018). Recuperado de: <https://superluchas.com/acerca-narrar-comentar-lucha-libre-mago-septien/>
2. Aguilar España, D. (2007). *Diccionario Anaya de la lengua*. Madrid: Anaya.
3. Anaya, Héctor. (2013) *El arte del insulto*. Estudio lexicográfico. Barcelona: Ediciones Península.
4. Aristóteles. (2005). *Poética*. Buenos Aires: Gradifco.
5. Campbell, F. (2005). *Periodismo Escrito*. México: Santillana Ediciones Generales Secretaria de Educación Pública.
6. Category:Moves - Luchawiki. (2018). Recuperado de: <http://www.luchawiki.com/index.php?title=Category:Moves>
7. Celebra Puebla 61 años de lucha libre. (2018). Recuperado de: <http://www.elpopular.mx/local/celebra-puebla-61-anos-de-lucha-libre/>
8. Cervantes-Ortiz, L. (2018). *Los aires de familia de Carlos Monsiváis: ensayo de valoración de la cultura latinoamericana del siglo XX (2001)*. [online] Academia.edu. Recuperado de: http://www.academia.edu/15035203/Los_aires_de_familia_de_Carlos_Monsiv%C3%A1is_ensayo_de_valoraci%C3%B3n_de_la_cultura_latinoamericana_del_siglo_XX_2001_ [visto el día 16 Abril 2018].
9. Cobertura y resultados CMLL 83 Aniversario: La Máscara vs. Dragon Lee, máscara contra máscara - Superluchas. (2016). Recuperado de: <https://superluchas.com/resultados-cml-83-aniversario-la-mascara-vs-dragon-lee-mascara-contra-mascara/>
10. Cohen, S. (2007). *Redacción sin dolor*. México: Planeta.
11. Dallal Castillo, A. (2001). *Periodismo y literatura*. México: Gernika.
12. Dialnet.unirioja.es. (2018). [online] Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2604478.pdf> [visto el día 16 Abril 2018].

13. *Divinas de la lucha Armando "mucha crema" Gaytán.* (2018). *YouTube*. Recuperado el 25 abril 2018, a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=o-gjs6Tlv44>
14. *Dragón Rojo venció a Ángel de Oro - Contrastes de Puebla: Contrastes de Puebla.* (2018). *Contrastesdepuebla.com*. Recuperado 23 mayo 2018, a partir de: <http://contrastesdepuebla.com/notasrelevantes/dragon-rojo-vencio-angel-de-oro/>
15. Durantes Conrado. (1975). *OLIMPIA y los juegos olímpicos antiguos*. España. Delegación Nacional de Educación Física y Deportes Comité Olímpico Español.
16. El hijo del santo, MUCHA CREMA. (2018). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=XdUdczWcoZY>
17. *El peruano Juan Gargurevich, en la avanzada de los estudios teóricos e históricos sobre periodismo.* (2010). [Ebook]. Perú. Recuperado de: https://www.google.com.mx/search?q=El+peruano+Juan+Gargurevich%2C+en+la+avanzada+de+los+estudios+te%C3%B3ricos+e+hist%C3%B3ricos+sobre+periodismo&rlz=1C1JRYI_enMX656MX656&oq=El+peruano+Juan+Gargurevich%2C+en+la+avanzada+de+los+estudios+te%C3%B3ricos+e+hist%C3%B3ricos+sobre+periodismo&aqs=chrome..69i57j1250j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8
18. *Enrique Gil, la voz de la Arena México – Reconoce MX.* (2018). *Reconoce.mx*. Recuperado 25 abril 2018, a partir de <http://www.reconoce.mx/enrique-gil-la-voz-de-la-arena-mexico/>
19. Expansión. (2018). *Carlos Monsiváis, un escritor entre lo exquisito y lo popular.* [online] Recuperado de: <http://expansion.mx/entretenimiento/2010/06/19/carlos-monsivais-un-escritor-entre-lo-exquisito-y-lo-popular> [visto el día 16 Abril. 2018].
20. Gallagher, E. (1976). *Manual práctico de lucha libre*. México: Editorial Fuerza.
21. García Márquez, G. and Gilard, J. (1983). *Textos costeños*. Bogotá: Editorial Oveja Negra.
22. García, C. (2016). Con letales besos, Máximo Sexy retuvo su campeonato. *Centro*.
23. Ghul, E., Koner, W. (2002). *Los griegos: Su vida y costumbres*. España: Edimat.
24. Gómez de Silva, G. (2009). *Breve diccionario etimológico de la lengua española*. México: Fondo de cultura económica.

25. Grimal, P., & Pericay, P. (1966). *Diccionario de la mitología griega y romana*. Barcelona: Labor.
26. Grobet, L., Morales, A., Fuentes, G., & Aurrecoechea, J. (2009). *Espectacular de lucha libre*. México, D.F.: Trilce Ediciones.
27. Guzmán Wolffer, R. (2016). *Lucha libre sin límite de sangre*. México.
28. Historias Engarzadas - Místico. (2014). Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=xx7dPPRQS3w>
29. <https://superluchas.com/los-anunciadores-el-ingrediente-especial-de-la-lucha-libre/>
30. Jiménez, U. (2018). *LE LLAMABAN PICORO*. [online] Djspectro.blogspot.mx. Recuperado de: <http://djspectro.blogspot.mx/2010/04/le-llamaban-picoro.html> [el día 25 Abril 2018].
31. Jiménez, U. (30 de junio 2012). Coliseos olvidados. *Luchas 2000*, (546), pág. 20.
32. Julián Anguiano, S., & Bravo Martínez, P. (2015). *Crónicas de Puebla, 50 años*. México.
33. Luque Durán, J.de D. y Majón Pozas, F.J. (1996) Los segundos nombres: estudio sobre los insultos para las cosas y las denominaciones alternativas de carácter coloquial y argótico, en: Luque Duran, J. de D. (ed.) *Estudios de Lexicología y creatividad léxica en III Jornadas internacionales sobre el estudio y enseñanza del léxico*, In Memoriam Leonardo Martín Mingorance: Granada.
34. Moliner, M. (2008). *Diccionario de uso del español*. Madrid: Gredos.
35. Monsiváis, C. (2008). *Los rituales del caos*. México: Era.
36. Morales, A. (2010). "Vitorino", anunciador histórico. *Récord*.
37. OCTAGÓN, por MUCHA CREMA, la mejor voz de la industria. (2018). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=qkdZAKcCJWE>
38. Ovidio Nasón, P., Ramírez de Verger, A., & Navarro Antolín, F. (2015). *Metamorfosis*. Madrid: Alianza Editorial.
39. Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española*. Madrid.
40. REVISTA LUCHA LIBRE | Las Ficheras. (2018). Recuperado de:
<http://www.lasficheras.com/revista-lucha-libre/>

41. Ruy Sánchez, A., Orellana, M. and Moszka, R. (2015). *Lucha libre*. México; DF.: Laura de la Torre.
42. Sánchez, Jonathan. (online). (2018). *10 películas imperdibles del cine de luchadores* Recuperado de <https://mxcity.mx/2016/05/10-peliculas-imperdibles-del-cine-luchadores/>
43. SOMOS: Especial de colección, lucha libre. (marzo 2000)
44. Superluchas. (2018). *Los Anunciadores, el ingrediente especial de la Lucha Libre*. [online] Recuperado en: <https://superluchas.com/los-anunciadores-el-ingrediente-especial-de-la-lucha-libre/> El día 25 Abril 2018
45. Tirado Villegas, G., García Palacios de Juárez, E., & Alcalá Esqueda, R. (2004). *Voces e imágenes del periodismo en Puebla* (1ra. ed.). Puebla.
46. ULTIMO GUERRERO, por MUCHA CREMA Gaitán. (2018). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=JSO0ADtOU2c>
47. Verdad y Fama - Místico (SinCara). (2018). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=MwA2xJnROmE>
48. Vigil, A., Mares Martínez, J., & Vigil, A. (2010). *Sin límite de tiempo*. Monterrey: UANL
49. Yniesta, E. (11 de septiembre de 2013). 80 años de historia. *Box Y Lucha*, (Edición especial).
50. Yolatl, P. (15 de diciembre 2015). Enrique Montero Ponce un poblano de Récord Guinness. *Sexenio Puebla Extraordinary life*, (03), pág.28.