

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ  
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



**Espectacularización del deporte en la TV:  
El caso del programa de televisión de lucha libre  
RAW Supershow**

**Tesis para optar el Título de Licenciado en Comunicación  
Audiovisual que presenta el Bachiller:**

**JULIO CÉSAR VELÁSQUEZ CORNEJO**

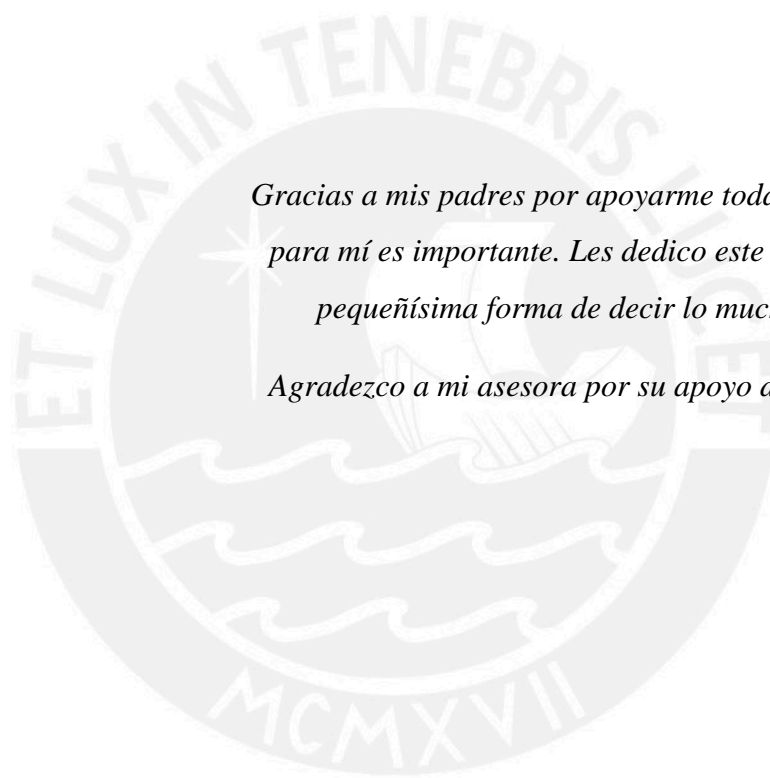
**ASESORA  
GABRIELA NUÑEZ**

**LIMA, Noviembre 2015**

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	I
PLANTEAMIENTO DEL TEMA	7
• Delimitación del objeto de estudio	7
• Objetivos de la investigación	8
• Justificación	8
• Hipótesis	10
DISEÑO METODOLÓGICO	11
• Método de investigación	11
• Unidades de observación de estudio	11
• Técnicas de recojo de información	12
CAPÍTULO 1: Deporte como espectáculo	14
1.1. Sociedad del espectáculo	14
1.2. Definición y evolución del deporte	21
1.3. La espectacularización del deporte	23
CAPÍTULO 2: Los medios de comunicación y el deporte	25
2.1. El rol de la televisión deportiva en la sociedad	25
2.2. El deporte como programa de televisión	27
2.2.1. Narrativa televisiva del deporte	27
2.2.2. Producción televisiva para el deporte	30
2.2.3. Programación televisiva del deporte	35
CAPÍTULO 3: Lucha libre como deporte espectáculo	37
3.1. Definición de lucha libre	37
3.2. Componentes de la lucha libre	38
3.2.1. El luchador	39
3.2.2. Llaves y candados	42
3.2.3. Reglas de la lucha libre profesional	43
3.2.4. Combates y narrativa de la lucha libre	50

4. CAPÍTULO 4: Lucha libre como espectáculo televisivo	52
4.1. El espectáculo melodramático de la lucha libre televisada	54
4.1.1. Personajes dentro de la lucha libre	60
4.2. El desarrollo serial de la lucha libre televisada	62
4.3. El desarrollo narrativo de un programa de lucha libre	69
4.4. Segmentos dentro de un programa de lucha libre	74
4.4.1. Escenarios	74
4.4.2. Secuencias	77
4.5. Producción televisiva para un programa de lucha libre	79
4.5.1. Puesta en escena	79
4.5.2. Transmisión en directo	80
4.5.3. Construcción del drama ante cámaras	84
4.5.4. Contenido televisivo	85
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	86
BIBLIOGRAFÍA	89
GLOSARIO DE TÉRMINOS	97
ANEXOS	100



*Gracias a mis padres por apoyarme toda la vida en lo que para mí es importante. Les dedico este trabajo como una pequeñísima forma de decir lo mucho que los quiero.*

*Agradezco a mi asesora por su apoyo durante el proceso de investigación.*

## INTRODUCCIÓN

La presente tesis es un análisis descriptivo del fenómeno comunicacional que representa la transmisión televisiva de eventos deportivos. El deporte es un evento social que reúne a un gran número de espectadores mientras que la televisión es un medio de comunicación que funciona en base a audiencias. El primero tiene un elemento que lo hace atractivo para la televisión, el público, por esta razón es un contenido que puede televisarse. La televisión transmite eventos deportivos porque estos suponen elevar sus índices de audiencias. He ahí que las cadenas y productoras televisivas inviertan recursos en la cobertura de eventos deportivos, sacan un provecho de esto. El trabajo busca identificar los componentes del tratamiento televisivo que proponen una experiencia espectacularizada para este tipo de contenidos.

El deporte con el cual trabajaremos será la lucha libre profesional por dos razones esenciales. La primera es que la lucha libre profesional es un evento deportivo creado con el fin de entretener al público, en este sentido coincide con los intereses de la televisión y lo convierten en el deporte adecuado para ser televisado. La segunda razón es porque el tema de mediatización del deporte normalmente abarca deportes como el fútbol o las olimpiadas. Un trabajo sobre lucha libre profesional brinda un enfoque distinto sobre el mismo fenómeno.

La espectacularización del deporte en los medios de comunicación se abordará desde el punto de vista de la producción del programa televisivo, mas no de la percepción que tiene el público. Esto se debe a que el objetivo de la investigación es determinar los componentes del tratamiento televisivo que proponen una experiencia espectacularizada de un evento de lucha libre. Por ello que tenemos que analizar eventos deportivos televisados y describir la lógica y estética bajo la cual funcionan.

En el capítulo uno haremos un recorrido a través de la historia del deporte a fin de identificar cuál es su rol en la actualidad. A lo largo de su historia, el deporte ha ido cambiando y su relación con la sociedad ha evolucionado. En este capítulo responderemos al primer objetivo secundario de investigación: ¿cuál es el rol de deporte en la actualidad?

En el capítulo dos haremos una descripción de la relación entre los medios de comunicación y los eventos deportivos. Veremos aspectos sobre programación televisiva y profundizaremos en las condiciones que hacen de un evento deportivo un contenido televisivo. Este capítulo corresponde a la segunda pregunta de investigación secundaria: ¿cuáles son los elementos de la producción televisiva aplicadas al deporte?

El capítulo tres describe y profundiza en los componentes característicos de la lucha libre profesional. Recorreremos un poco de historia así como reglas y elementos propios de este deporte a fin de contextualizar al lector. La tercera pregunta de investigación secundaria es la siguiente: ¿qué es la lucha libre profesional y cuáles son sus componentes?

Finalmente, en el capítulo cuatro aborda la última pregunta de investigación secundaria: ¿qué elementos de la lucha libre profesional se ven trastocados por la narrativa televisiva? El contenido de este capítulo será el análisis comparativo de los elementos descritos en los capítulos dos y tres.

Lo que podemos concluir de este trabajo es que la transmisión de un evento deportivo antepone la misma realización del evento para el público televidente y no para el público asistente. Existe una gran inversión de tiempo y dinero en la producción de un evento deportivo para televisión y, en el caso particular de la lucha libre profesional, la propuesta televisiva interviene de manera muy agresiva en el desarrollo del deporte.

## PLANTEAMIENTO DEL TEMA

### **DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO**

El tema de investigación es la espectacularización del deporte en los medios de comunicación. El caso con el que trabajaremos será la lucha libre profesional y sus transmisiones por televisión. Para ello hemos escogido el programa de lucha libre profesional “RAW SuperShow” emitido en las fechas dos, nueve, dieciséis y veintitrés de abril del 2012 así como el evento de Pago Por Ver<sup>1</sup> “Extreme Rules”. La razón por la cual hemos elegido este rango de fechas es porque como programa televisivo, los programas de lucha libre profesional televisados cumplen con una estructura narrativa que se amolda a la dinámica de programación televisiva. El dos de abril abrió un ciclo narrativo que se desarrolló cada semana hasta culminar el veintinueve del mismo mes.

La elección del “RAW SuperShow” como objeto de estudio responde al hecho de que la empresa productora de este, la WWE, quiere posicionarse como una empresa de entretenimiento en base a programación de lucha libre profesional. De esta forma, el producto de WWE ejemplifica de mejor manera la espectacularización de este deporte. El “RAW SuperShow”, además, es el programa insignia de la compañía: se transmite en vivo y no en diferido como otros programas de la misma empresa, y presenta a sus principales estrellas o atletas.

Desde su concepción, el rol del deporte en la sociedad ha ido cambiando y adaptándose a su contexto. La lucha libre profesional es una disciplina que pertenece a lo que se conoce como deporte entretenimiento (Mazer 1998: 3). Como actividad deportiva continúa siendo una reglamentada (Puig y Heinemann 2000: 126). La característica diferencial es que ahora el deporte se convierte en un producto con fines de lucro. No sólo compiten los participantes, sino que existe también una competitividad a nivel empresarial de publicitar su marca haciendo uso de la imagen de los competidores (Puig y Heinemann 2000: 126).

---

<sup>1</sup> Pago Por Ver (PPV o *Pay Per View* en inglés) es una modalidad de transmisión exclusiva de algún evento televisado (Cebrián Herrero 2002: 521).



La televisión como parte de la industria del entretenimiento se rige bajo las leyes del mercado (Carillo 2001: 38). Las cadenas de televisión operan mediante el dinero que los auspiciadores invierten en la televisora a cambio de audiencias. Para atraer audiencias, es necesario presentar un contenido atractivo al televidente. Es ahí cuando, en su intención de captar la atención del público, la televisión ve en eventos deportivos la posibilidad captar a esa gran masa de personas interesadas en el desarrollo y resultados de la competencia. “La importancia de la publicidad comercial en los medios destinados al gran público” (Carillo 2001: 38) se hace evidente, y la televisión decide invertir recursos en cubrir un evento que sabe que tendrá altos índices de audiencia. Dentro de este marco, la lucha libre profesional se convierte en un producto televisivo.

Bajo la misma perspectiva, los programas de lucha libre profesional deben mantener una continuidad y no caer como eventos aislados. Debe existir una propuesta visual que vaya más allá de registrar el evento. Esta propuesta debe enfatizar esta línea argumental televisiva. El producto final es la transmisión de un evento de lucha libre profesional para un público televisivo. Este fenómeno es el resultado de la transformación de una experiencia vivencial hacia un medio de comunicación masivo.

### **OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

El objetivo principal de la investigación es determinar los componentes del tratamiento televisivo que proponen una experiencia espectacularizada de un evento de lucha libre. Los objetivos secundarios son describir el rol del deporte en la actualidad, describir cuáles son los elementos del lenguaje televisivo, describir qué es la lucha libre profesional y cuáles son sus componentes, y qué elementos de la lucha libre profesional se ven trastocados por la narrativa televisiva.

### **JUSTIFICACIÓN**

Mi interés en el tema nace a partir de que como consumidor de contenido multimedia, me gusta y disfruto de las producciones que invierten mucho en su estética visual. Me gusta el trabajo a nivel de edición y mezcla de sonido, el uso de efectos especiales que brindan al televidente algo más que sólo la realidad. En los programas de lucha libre



profesional veo esto, un programa construido de tal forma que busca llamar la atención del público mediante música, colores, imágenes, etc.

Mi trabajo aportará al campo de las comunicaciones estudiar un fenómeno muy vigente desde una perspectiva diferente. El punto diferencial es que el objeto de estudio no es convencional como el fútbol, el box u otros deportes; sino que es un deporte del cual no se habla mucho y existe poco o nada de material en nuestro país.

En segundo lugar, este es un estudio técnico de la realización de un programa televisivo. Existe un análisis del arco narrativo que se presenta y desarrolla capítulo a capítulo. Asimismo, existe un análisis sobre propuesta visual y sonora del programa. Se toma en cuenta las angulaciones y tiros de cámara. Cuál es la intención del director de cámara y cómo es que arte, fotografía y sonido colaboran en crear la máxima experiencia de entretenimiento a partir de un contenido deportivo.

Finalmente este es un estudio enfocado en la producción desde el punto de vista audiovisual de un evento deportivo y de un programa televisivo. A diferencia de otros trabajos que investigan la respuesta del público y el alcance del programa, este trabajo analiza la propuesta que el programa ofrece hacia el espectador.

Este trabajo le interesará principalmente a aquellos que busquen una perspectiva distinta sobre la relación deportes y medios de comunicación, a aquellos que quieran un estudio sobre un deporte distinto a los convencionales. Otros interesados en la tesis serán aquellos que busquen información acerca de programación televisiva y la lógica detrás de programar una serie de programas en un tiempo determinado. Finalmente, otro grupo interesado son los aficionados a la lucha libre profesional que quieran información sobre este deporte que hace años brilló en nuestro país bajo el nombre del “cachascán”.

Los eventos deportivos ya no solo son el momento exacto en el que se da la competencia. También es importante cubrir las declaraciones de los implicados, hacer un análisis de lo que ocurrió, mostrar los siguientes encuentros de estos participantes, y una serie de elementos más. De esta manera la cobertura de los eventos deportivos ahora implica un planteamiento narrativo audiovisual.

Audiovisualmente, la cobertura de estos eventos implica una minuciosa preproducción, ya que en el momento no habrá oportunidades para segundas tomas. Asimismo, también existe un trabajo de post producción que debe ser casi de inmediato debido a que el consumo no está en los resultados, sino en toda la información extra que se puede generar a partir del evento en ese mismo día antes del evento siguiente. Por otra parte, desde un punto de vista social, la evolución en el tratamiento mediático de estos eventos nos describe un poco de cuál era la concepción del entretenimiento anteriormente. Nos habla de un cambio en la perspectiva de la sociedad del consumo que ahora está en todas partes.

### **HIPÓTESIS**

El espectáculo televisivo transforma la lucha libre profesional en un show que impresione e impacte al televidente. Direcciona la producción y el desarrollo del evento deportivo de tal manera que se asemeje a otros contenidos hechos para calzar en la programación televisiva.

## DISEÑO METODOLÓGICO

### **MÉTODO DE INVESTIGACIÓN**

Este estudio implicó el análisis descriptivo de cinco (5) programas televisivos de lucha libre profesional, identificándose de qué manera los elementos propios de este deporte son transformados para su transmisión televisiva.

### **UNIDADES DE INVESTIGACIÓN**

En una primera fase se tomó en cuenta la lógica narrativa que enmarcaba los programas mencionados anteriormente. Cada programa es uno sucesivo a otro, por lo cual se observaron los cinco programas de corrido y se analizó la estructura lógica que componían. Luego se analizó un solo programa de forma individual. Esta parte consistió en prestar atención a los distintos segmentos del programa y a la estructura planteada a partir de la teoría sobre escritura de guion televisivo según el trabajo de Ángel Carrasco Campos en su artículo “Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones” (2010). A partir de los resultados obtenidos en este programa se hizo un esquema con el cual los demás programas fueron comparados para encontrar similitudes.

La segunda fase consiste en el análisis de los programas desde una perspectiva más técnica audiovisual. Esta parte tiene su base en el análisis anterior, se identifican segmentos y cada uno es visto de manera independiente. El contenido del programa, lo que muestran las pantallas, es contrastado constantemente con el aspecto narrativo presentado antes. Se toma en cuenta la composición, planos y ángulos en el encuadre. Asimismo también analiza la propuesta de edición, iluminación y arte. La razón por la cual se analizan estos cinco programas es porque, como se indicó líneas arriba, el dos de abril se abrió un ciclo narrativo en “RAW Supershow” que se desarrolló cada semana hasta terminar en “Extreme Rules” ese mes.

Para poder realizar la investigación fue necesario identificar un patrón en los programas de lucha libre profesional. Este se identificó como un ciclo narrativo con un inicio, un medio y un final, distribuidos a lo largo de los programas emitidos ese mes. Los programas fueron encontrados en la red social de videos YouTube y descargados por medio de Real Player. La calidad de los videos es estándar pero no la más óptima. Sin

embargo, el material es lo suficientemente entendible para los objetivos de la investigación. Nuevamente, los programas del 02, 09, 16, 23 y 29 de abril se escogieron porque es en este rango de fechas en el que se desarrolla el arco narrativo descrito líneas arriba.

Los programas de lucha libre profesional a analizar reciben el nombre de “RAW Supershow”. Son el programa principal de la empresa de productora de eventos de lucha libre profesional WWE. Su producto consta de realización y transmisión de eventos de lucha libre profesional que se llevan a cabo en vivo, con público asistente, en distintas ciudades de Estados Unidos. Su duración es de dos horas y se transmite en directo en los Estados Unidos los lunes por la noche en la cadena USA Network. En nuestro país sólo se transmite una hora del programa los fines de semana por la tarde por ATV (Canal 9). Precisamos que el análisis a realizar en este trabajo toma en cuenta los programas transmitidos por cable y no las emisiones de señal abierta, ya que en las transmisiones de cable se muestra el contenido completo del programa.

### **TÉCNICAS Y RECOJO DE INFORMACIÓN**

Debido a que este es un análisis descriptivo se optó por la herramienta de la observación, aunque no participativa. El trabajo consta en el análisis de programas televisivos grabados de su transmisión en vivo, diferido. Por otra parte, este es un análisis en base a lo que el producto quiere reflejar, no lo que refleja en el público, por lo que no se realizan entrevistas ni grupos focales. El objetivo es identificar elementos a partir de lo que se ve en el producto final y contrastarlos con la teoría del lenguaje y programación televisivos, por lo que la observación analítica es el método de estudio más adecuada. Para poder lograr nuestro objetivo se harán uso del trabajo Mariano Cebrián Herrero (1998) y del “Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual” de Federico Fernández Díez y José Martínez Abadía (1999).

También fue necesario encontrar información referente a la lucha libre profesional, la cual es escasa y representó un desafío para la elaboración del marco teórico. En su mayoría, la información no está presente en libros impresos. La mayor parte se encuentra como contenido web en blogs o libros virtuales. Otra de las limitaciones es

que de los libros que existen, la gran mayoría describe la lucha como un fenómeno social, pero no profundizan en el deporte como actividad (sus reglas y particularidades). En relación a los blogs, su información es principalmente opiniones vertidas por internautas. Para poder considerar esta información como válida, se tomó en cuenta las fuentes de las cuales provenía su información, de no tenerlas el blog consultado no era considerado como válido. Asimismo, gran parte de la información en internet se encuentra en inglés y la traducción e interpretación del contenido fue hecha por mí mismo.

El marco conceptual del trabajo consta de tres capítulos. En el capítulo uno haremos una descripción del rol del deporte como espectáculo en la sociedad actual. El capítulo dos es una descripción del tratamiento, producción y programación televisiva que se aplica al deporte como contenido mediático. El capítulo tres es la descripción de la reglamentación, características de nuestro objeto de estudio, la lucha libre. Finalmente, el análisis del objeto de estudio será en el cuarto capítulo en el que se hará un análisis comparativo entre los elementos descritos en los capítulos dos y tres, y las características identificadas en el objeto de estudio.

## CAPÍTULO 1: DEPORTE COMO ESPECTACULO

El siguiente Capítulo es un medio para contextualizar a nuestro objeto de estudio: la lucha libre profesional. Dividido en tres apartados: 1.1 La sociedad del espectáculo; 1.2 Definición y evolución del deporte; y 1.3 La espectacularización del deporte; el primer apartado toma como punto de partida la condición actual de la sociedad y su desinterés por la cultura y predilección por el entretenimiento, de manera que podamos ubicar en qué contexto se desarrolla el deporte hoy en día. A partir de allí realizamos un recorrido a través de la historia del deporte y de su rol actual en la sociedad ya descrita. Finalmente, ahondamos en el término *espectacularización* del deporte y cuál es su relación con los medios de comunicación que rigen nuestra sociedad en la actualidad.

### 1.1 LA SOCIEDAD DEL ESPECTÁCULO

A lo largo de la historia de la humanidad, la sociedad se desarrolla conforme los distintos sucesos culturales y sociales que experimenta. Actualmente, los medios de comunicación y la globalización son los sucesos que definen nuestra era. Por ello, y debido a otros elementos que expondremos a continuación, es que a este periodo se le conoce como la sociedad del espectáculo.

La sociedad es una contextura interhumana en la cual todos dependen de todo; subsiste gracias a la unidad de funciones que adoptan sus miembros (Adorno 1971: 23). Una sociedad se define en cuanto al modelo cultural que tiene. En la cultura actual lo dominante es lo audiovisual cuando antes lo fueron las letras y las artes (García-Bedoya 2012: 56-57). El modelo cultural en la sociedad cambió. Se pasó de girar en torno a una cultura de élites a una cultura de masas. Es importante aclarar que el dominio de la cultura de masas no implica la desaparición o de la cultura de élites. La cultura de élites se mantendrá, aunque no con la misma relevancia de antaño (García-Bedoya 2012: 70-72).

¿Pero de dónde parte este advenimiento por lo visual? ¿Por qué justamente en este momento se produce este cambio de paradigma? Para Mario Vargas Llosa, ganador del Premio Nobel de Literatura 2010, en su libro “La civilización del espectáculo”, esto es el resultado de una crisis cultural que se gestó durante años.



Empecemos por definir cultura y conocimiento. La cultura es un estilo de vida. Es la sensibilidad de los individuos respecto a los conocimientos y experiencias que viven. La cultura está "estructurada en tres instancias - el individuo, el grupo o élite y la sociedad en su conjunto-" que se relacionan entre sí pero igualmente mantienen su autonomía. Cada clase social produce una cultura distinta, y en un mismo grupo social pueden existir distintas culturas, ya que por ser parte del mismo grupo comparten similitudes pero también tienen diferencias (Vargas Llosa 2012: 14-16).

Gilles Lipovetsky y Jean Serroy en su libro "La cultura-mundo. Respuesta a una sociedad desorientada", proclaman que la sociedad evoluciona hacia una cultura global que pone en igualdad de condiciones a todos los individuos. Los grandes avances tecnológicos en comunicación permiten a las personas comunicarse sin barreras y conocer nuevas culturas de todas partes del globo. El resultado es una auténtica cultura de masas que a pesar de sus diferencias también comparten elementos en común y busca que todos formen parte de ella que sin ser elitista o excluyente. Esta nueva forma de ver el mundo está al alcance de todos y no necesita permiso o preparación para ser consumido. Pero esta igualdad social hace que ciertos estatutos establecidos culturalmente con anterioridad desaparezcan: se genera caos y desorden (Vargas Llosa 2012: 20-27).

Con el advenimiento de las nuevas tecnologías de comunicación: la televisión, el cine, la radio; los referentes culturales que solían ser los artistas e intelectuales pasan a ser desplazados ante las figuras mediáticas de las clases populares. De esta manera, lo audiovisual empieza a ganar terreno sobre lo escrito. El círculo se completa con la globalización, pues permite la "omnipresencia" de la cultura de masas (García-Bedoya 2012: 64-65).

Hoy por hoy somos un conglomerado de información a la cual el grueso de la población tiene acceso. A diferencia de épocas anteriores, en la que las referencias culturales estaban sólo al alcance de aquellos interesados o con la capacidad de acceder a ellas, en la actualidad es la información la que nos busca y llega a nosotros por diversos medios. De esta forma, crece la así llamada cultura de masas, la cultura de todos o los grandes grupos.



La cultura de masas parte del predominio de la imagen por sobre la palabra. Las imágenes son fáciles de decodificar y no necesitan un conocimiento especializado para ser entendido. El cine, la televisión, y ahora también el internet, se convierten en agentes de cambio; pues están presentes en la vida diaria de todo individuo y transforman la percepción de la realidad. La sociedad, la política, la cultura, se ve afectada por el impacto que tienen estos medios en la sociedad. Nuevamente, la tecnología acelera este proceso, permitiendo enviar imágenes e información a través de distintos soportes (hardware o internet) cada vez en mayor cantidad y en menor tiempo (Vargas Llosa 2012: 27-28).

¿Y cómo es que la cultura de masas desemboca en lo que se conoce ahora como la sociedad del espectáculo? La sociedad del espectáculo se refiere a una sociedad en la que el entretenimiento y el ocio priman por encima del resto de valores en la sociedad. Esta nueva visión de la vida es producto del crecimiento económico de las clases sociales. El enriquecimiento de la sociedad produjo una ruptura en los valores tradicionales que poco a poco fueron perdiendo presencia hasta transformarse en lo que son ahora. De esta forma, el entretenimiento pasó a ser el eje central de la sociedad (Vargas Llosa 2012: 34).

Para entender a la sociedad del espectáculo es necesario entender el concepto del pensamiento lógico. El pensamiento lógico implica entender el mundo conforme paradigmas o “leyes” (la gravedad, los ciclos naturales, etc.). Al momento de entender la naturaleza el ser humano deja de ser parte de ella y toma el control de esta. Para el pensamiento racional, “el mundo es un orden regido por unas leyes físicas inmutables y ajenas a cualquier posible acción humana”. Ahora que todo es explicable científicamente, el ser humano cede su voluntad y empieza a creer lo que la lógica le dice que sucede (Cifuentes 2000: 26).

Esta nueva concepción del mundo también implica un cambio en el rol del hombre dentro de la sociedad. Hasta antes del pensamiento lógico, el ser humano se relacionaba de forma activa con su ambiente. Post-pensamiento racional, el ser humano se convierte en un espectador de las normas que indica la sociedad; es decir ya no convive, ahora obedece, pues conoce su rol en la sociedad. El hecho de asimilar lo que la sociedad le

dice que sucede, convierte al hombre en un ente pasivo. Poco a poco la gente se irá aislando e individualizando del resto, de la sociedad. Cuando esto ocurra, la única relación que existirá entre estos individuos será la información que reciban de los medios de comunicación. Justamente, los medios de comunicación de masas, “aquellos medios que dominan el espectáculo” (Cifuentes 2000: 26-27).

El espectáculo es una ilusión creada a partir de la realidad. Es enaltecer y exaltar características del mundo real para transmitir una percepción diferente de lo que verdaderamente es. La sociedad del espectáculo es entonces un estilo de vida que se rige por las ilusiones creadas por la misma sociedad.

El espectáculo es producto de la economía y forma parte de su modelo económico: los individuos producen para consumir, y el sistema se retroalimenta (Debord 1976: 10). La sociedad del espectáculo es una sociedad consumista. ¿Pero por qué sucede esto? ¿Por qué la sociedad se rige ante tal comportamiento? Porque vivimos en una sociedad dominada por los medios de comunicación masivos y no se puede luchar contra tales mecanismos de control (Cifuentes 2000: 23).

La sociedad del espectáculo es una forma de percibir el mundo a través de los medios de comunicación. Las personas ya no se relacionan con el entorno de manera inmediata, sino que su opinión de la realidad se ve influenciada o mediada por la información que consumen todos los días sin necesidad de experimentarla vivencialmente. Los individuos de la sociedad del espectáculo perciben la sociedad como un fenómeno que no puede alterarse. El espectáculo es la realidad y la asimilan como tal. No se pone en tela de juicio lo que los medios de comunicación o la sociedad venden. Nuestra sociedad actual es una sociedad que prefiere la apariencia a la realidad, prefiere que se lo cuenten a experimentarlo (Cifuentes 2000: 23-28). Es la sociedad de la apariencia, en donde las imágenes que proyectamos de nosotros se convierten en lo que somos (Debord 1976: 11).

La sociedad se interesa en el aspecto visual de la vida: el ver la vida en lugar de vivirla. Lo que vemos está supeditado al ambiente social al que pertenecemos, el cual interpretamos como natural. El carácter científico de nuestra sociedad impulsa a conocer

mediante la vista y la experimentación, no sólo la teoría. En una sociedad en la que predomina el control ocular, todo se convierte en un espectáculo (Jay 2007: 289-299).

La nueva sociedad privilegia la vista por encima de otras experiencias. Pese a que la visión debe comunicarse mediante la lengua y lo escrito, la sociedad prima el orden visual (Jay 2007: 305). El espectáculo, sin embargo, no es el dominio de un mundo netamente visual. Es más bien un suplemento al mundo real, es una decoración sobreañadida. Es el conjunto de medios de comunicación, consumismo y ocio que determinan el estilo de vida (Debord 1976: 7). "Ya ni se trata de lo que se vive sino de lo que se ve o exhibe (Jay 2007: 326).

La principal característica de la sociedad del espectáculo es la individualización de los individuos de la sociedad. El espectáculo atonta y aturde a la población. Crea falsas percepciones de la realidad y fomenta el ocio. Como consecuencia sucede la individualización, la separación del individuo y su pérdida de noción de sociedad (Debord 1976: 12-14). Si bien la masa es el nexo social, los individuos no se conocen entre sí (Adorno 1971: 76-77).

De acuerdo con Guy Debord, fundador de la teoría de la sociedad del espectáculo, "el espectáculo es el momento en que la mercancía ha logrado la ocupación total de la vida social" (1976: 23)- Recordemos que el espectáculo es producto de un modelo comercial. El entretenimiento es un fenómeno que contribuye a mantener el orden social porque para eso es creado (Adorno 1973: 215). Con el ascenso de las clases populares, el marketing y la publicidad ven un nuevo mercado que resulta atractivo no tanto por su poder adquisitivo, sino por su número (García-Bedoya Carlos 2012: 64).

El obrero deja de ser una herramienta de trabajo y se convierte en un mercado para la economía. El trabajador no sólo produce un producto o un servicio, sino que genera un ingreso al ser él mismo el consumidor. Debido a esto es que la sociedad mira con nuevos ojos a las clases populares, les dan facilidades y de cierta manera se exalta y premia su rol en la sociedad, porque finalmente ellos mismos contribuyen al movimiento de esta. La mercancía que estos trabajadores adquieren son meras ilusiones, pues no los llevan más lejos que la satisfacción del ocio inmediato; se convierte en su realidad pese a que sólo sean ilusiones (Debord 1976: 24-26). Así como se vive una

falsa realidad, también se vive una falsa libertad. Las personas son libres en tanto el sistema, el modelo económico capitalista actual, se lo permita (Vargas Llosa 2012: 25).

En la sociedad del espectáculo, lo artificial ha sustituido a lo real y los individuos perciben la mentira como realidad. Las mercancías y los productos se han convertido en el eje de la vida: la gente trabaja para fabricar productos que después tiene que comprar por orden de la presión de la misma sociedad y medios de comunicación (Vargas Llosa 2012: 23). Este mismo concepto es reforzado por Jay, con la siguiente expresión: "la sociedad del espectáculo es un simulacro de lo real, la contemplación de la mercancía de sí misma" (Jay 2007: 323).

El espectáculo sustituye el interés por asuntos de orden cultural, intelectual o político. Induce al individuo a hacer el menor esfuerzo mental posible y se entrega al consumismo y a los medios de comunicación masivos. Como resultado vacía su vida de las inquietudes sociales que lo aquejan. Se aísla del resto y pierde la noción de sociedad; y pasa a convertirse en un elemento pasivo y distraído que no cuestiona el orden de las cosas (Vargas Llosa 2012: 23 y 48). Los individuos viven bajo el control de las instituciones por ellos mismos así lo quieren (Adorno 1971: 28).

Cada vez es más difícil distinguir a una persona dentro de la sociedad porque cada vez la influencia de esta sobre los individuos es más rápida y agresiva (Adorno 1971: 41). La cultura de masas no significa un desarrollo cultural. El tener grandes modelos de conducta social, promovidos por los medios de comunicación, crea individuos conformistas, que prefieren ser parte del conjunto a ser independientes. Ya no pueden descubrir por sí mismos, pues el consumismo y el marketing les impone, o cuando menos les indica, qué es lo correcto (Vargas Llosa 2012: 28-29). La sociedad del espectáculo busca que las personas se amolden al modelo que la sociedad impone (Cifuentes 2000: 24), el cual es la alienación de la vida social, en la que cada quien se aísla en su propio mundo. Como consecuencia, sólo se conecta con el mundo a través de lo que el espectáculo le cuenta. El espectáculo es lo que une a los individuos que el mismo espectáculo separa (Debord 1976: 16-17). La conciencia individual tiene cada vez un ámbito más reducido, más preformado y sin posibilidades de diferenciarse. Hay una falsa sensación de libertad (Adorno 1973: 208). Así, Jay sostiene que "el

espectáculo no es una colección de imágenes, sino una relación social entre personas, mediada por imágenes” (2007: 322).

El tiempo es otra característica de la sociedad del espectáculo. Actualmente existen miles de productos que buscan ahorrar tiempo, pero a la vez la misma sociedad ofrece otra gran cantidad de productos para desperdiciarlo: para consumir y alimentar falsamente la ilusión de la realidad. La sociedad del espectáculo pide hacer dinero para poder aprovechar el tiempo. El tiempo del consumismo “suprime todo lo que existe independientemente de los individuos” (Debord 1976: 111-115).

Cuando los espectadores van al cine están más interesados en la vida personal de los actores que en la historia de la película en la que actúan (Adorno 1973: 223). La diferencia entre la cultura del pasado y el entretenimiento de hoy es que los productos de aquella pretendían trascender en el tiempo presente, durar, en tanto que los productos de este son fabricados para ser consumidos al instante y desaparecer. Vargas Llosa postula que hoy en día la diversión define a la cultura, y lo que no es divertido va en contra de ella. Este es un fenómeno global, del cual todos quieren formar parte. Lo esencial es la producción masiva y el éxito comercial. El único valor es el comercial, lo que tiene éxito y no fracasa. El valor está fijado por el mercado, no por lo que aporte o trascienda (Vargas Llosa 2012: 29-32).

Nadie escapa a la sociedad del espectáculo, pues todos, por más distintos que sean, crecen dentro de la misma sociedad. El hombre de la sociedad del espectáculo recibe mucha información por parte de los medios. Es capaz de entender todo lo que ve y aprender o reflexionar sobre ello, pero no es capaz de hacer nada al respecto, porque esa realidad que los medios le cuentan es ajena a su situación. Pasa en el mundo, es decir, “pasa realmente”, pero no le afecta porque él no lo está viviendo. El individuo entonces sólo le queda disfrutar del espectáculo (Cifuentes 2000: 29).

Incluso, cuando la sociedad trata de autoevaluarse y hacer una crítica a sí misma, hace uso de estos mismos medios de comunicación masiva. Actualmente la polémica sobre los medios de comunicación masivos se centra en la calidad del contenido, mas no en el mismo medio. ¿El resultado? Un círculo vicioso en el que la crítica se convierte en una



nueva forma de espectáculo de masas en las que el medio es lo mismo que se quiere detener (Cifuentes 2000: 25).

Los medios de comunicación masivos entretienen y engañan a la gente. Pero a esta parece no importarle pues está de acuerdo. En ese sentido, los individuos de la sociedad del espectáculo están conformes con lo que tienen y más aún con lo que ven. El resto no es importante mientras estén satisfechos (Cifuentes 2000: 29-30).

Esta es la era en la que vivimos, la época de la sociedad del espectáculo. Una realidad en donde prima el comercio de total y lo visual llama más la atención y también se convierte también en una mercancía. En la sociedad del espectáculo, el ocio y el entretenimiento visual dirigen el curso de la sociedad porque la gente se encuentra conforme con ello. Dentro de este ambiente es que se desarrollan todos los demás fenómenos sociales, incluido el deporte.

## **1.2. DEFINICIÓN Y EVOLUCIÓN DEL DEPORTE**

En un mundo que privilegia el entretenimiento y la comercialización de todo cuanto genere interés, el deporte también se convierte en un bien asequible que genera ganancias y representa inversión. Pero para poder entender el rol del deporte en la actualidad es importante comprender su origen. El deporte es una competencia reglamentada con la intención de obtener algún reconocimiento dispuesto de antemano (Puig y Heinemann 2000: 126). A través de la historia, las acciones adquieren un valor delimitado por el marco contextual en el que se encuentren. En el caso del deporte, los individuos “comparan esfuerzos físicos para designar ganadores o campeones” (Altuve Mejía 2009). En este sentido, el deporte es un fenómeno social.

En su origen, el deporte nace con el objetivo de demostrar quién era el mejor de entre los competidores en base a la disciplina y dedicación continua. Se van creando así los valores que actualmente se asocian al deporte: la camaradería, la solidaridad, la diversión, etc. Como parte de este proceso, la actitud de los competidores en el desarrollo de la competencia también influye al momento de dictar los resultados (Puig y Heinemann 2000: 126). El concepto del juego limpio empieza a gestarse.

El primer evento importante en la historia del deporte es la creación de los Juegos Olímpicos en Grecia. Estos formaron parte del desarrollo de la sociedad griega durante un periodo de expansión en el que las nuevas polis empezaron a forjarse una identidad propia. En los Juegos tradicionales solamente participaba la nobleza griega, aquellos a quienes se les consideraba ciudadanos. Como recompensa, “se destaca el nombre de la ciudad o "polis" de los vencedores y en cada lugar se les rinde honores por haber exaltado con el triunfo a su ciudad” (Altuve Mejía 2009).

Hacia el Siglo II A.C., el resquebrajamiento que sufrió la sociedad griega a manos de la imposición romana afectó también al desarrollo de los Juegos Olímpicos (Altuve Mejía 2009). Con la caída de las polis, los juegos dejaron de ser una actividad que enaltecía a los ciudadanos y a sus ciudades. En su lugar, se realizaron grandes eventos deportivos cuyo único fin era entretener a las masas y demostrar el gran poder económico que la sociedad romana tenía en ese momento.

El siguiente evento importante en la historia del deporte se da en Inglaterra durante el Siglo XVIII, cuando se empieza a cuantificar los resultados de las competencias (Altuve Mejía 2009). Recordemos que hasta entonces el deporte había sido una actividad en que lo más importante era la competencia y la experiencia vivida en el momento. Con la reorganización de la sociedad a partir del sistema económico del capitalista, el dinero empieza a influir en la manera de hacer deporte. Si bien la apuesta ya existía desde hace mucho antes, es en este periodo en que se empieza a apostar por aquellos logran mejores resultados, quienes establecen records. Asimismo, los competidores tienen patrocinadores y reciben recompensas económicas por su desempeño. Para la sociedad de esta época, las características del dinero, ser tangible, inmediato y portátil; son más apreciadas que reconocimiento o bienes que antes recibían antes.

Durante los Siglos XIX y XX surgen las grandes asociaciones deportivas, el Comité Olímpico (1896), la Federación Internacional de Fútbol Asociado (1904), etc. Su objetivo era el de configurar y estructurar el deporte moderno (Altuve Mejía 2009). Esta nueva concepción de deporte surge en una sociedad industrial en la que “el rendimiento (producir más a menor costo y en menor tiempo) [...] sirve de referencia para el funcionamiento de todas las instituciones sociales”. De esta manera el deporte moderno



se constituye como una competencia reglamentada con un objetivo en particular, en la que también es importante lograr el mejor resultado, imponiendo y batiendo récords.

El contexto post Guerras Mundiales y Guerra Fría han convertido al deporte en un símbolo de competitividad pacífica en el mundo moderno. El deporte ha vuelto a convertirse en una competencia representativa de las distintas naciones existentes, como lo era antes con las polis, para demostrar su poderío político y económico (Altuve Mejía 2009). Sin embargo también se rige bajo los conceptos de eficiencia y cuantificación de los resultados: a más logros obtenidos, más records establecidos, a mayor número de deportistas reconocidos, mayor es el prestigio social que consigue cada país.

### 1.3. LA ESPECTACULARIZACIÓN DEL DEPORTE

En los últimos años el rol del deporte en la sociedad moderna ha evolucionado y va más allá de la distinción a los competidores y a sus naciones. El deporte ha dejado de ser una práctica social con identidad propia y se ha convertido en un elemento representativo de otros sectores sociales (Puig y Heinemann 2000: 126 y 127). Es así como el deporte moderno puede clasificarse en *modelos de desarrollo* según el rol social que cumple su ejecución:

- El *modelo competitivo* del deporte. Actividad deportiva que se realiza de acuerdo a los valores del deporte tradicional. Este modelo conserva la identidad propia del deporte y no se acopla ningún sector social.
- El *modelo expresivo* del deporte. Se asocia con los valores del sistema político de la sociedad moderna. Vivimos en una sociedad bajo un orden establecido, en la que prima el trabajo por encima del entretenimiento. Por ello, las actividades recreativas adquieren un mayor valor y se invierte más tiempo y dinero para que éstas sean lo más placenteras posibles. El deporte expresivo es aquél en el que la competencia no es importante, sino que vivir la experiencia es gratificante.
- El *modelo instrumental* del deporte. El hacer ejercicio es un instrumento para mantenerse en una condición física saludable y atractiva para la concepción de la sociedad moderna. Para ello es necesario conocer qué ejercicio es el más adecuado de acuerdo a la condición de cada individuo. Por esta razón este

modelo se desarrolla dentro del sistema educativo, pues requiere cierto grado de instrucción.

- El *modelo del espectáculo* del deporte. Este modelo se desarrolla dentro del marco de los medios de comunicación y sistema económico. La realización del deporte está enfocada al entretenimiento y a las ganancias que genera, se convierte en un producto. La industria del deporte funciona como una empresa y se rige bajo las reglas del mercado.

Y es este último modelo el que genera nuestro mayor interés. No significa que sea la única forma de ver el deporte, ni que los otros modelos sean obsoleto. Sino que al comercializar con el deporte este se convierte en un producto, un bien intercambiable que genera ingresos económicos. En este sentido, existe un área, y mejor dicho, deportes que se prestan para ser parte de esta sociedad que ve en el consumismo un orden natural de las cosas. No se cuestiona, sino se acepta que hay deportes por los que vale la pena pagar, apostar, asistir y mirar; sólo por que resultan más entretenidos, espectaculares y rentables.

Hoy, el deporte se ha convertido en una atípica empresa transnacional cuyo objetivo es producir un espectáculo-entretenimiento, cotidiano, y contemplado masivamente (directamente en los estadios e indirectamente a través de la TV) (Altuve Mejía 2009). En este mundo es donde entra a tallar los medios de comunicación como una ventana que lleva estos eventos aislados en coliseos, estadios, canchas o rings, hacia la misma sala de estar.

## **CAPÍTULO 2: LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y EL DEPORTE**

¿Cuál es la relación del deporte con los medios de comunicación hoy en día? El deporte es un fenómeno social y los medios de comunicación son la mediación entre estos eventos y la porción de la población que no participa de forma activa. Dado que nuestro enfoque del deporte está centrado en el deporte espectáculo y este está ligado particularmente al contenido televisivo, el trabajo de investigación consiste en describir cómo es que la televisión aborda un evento deportivo que ya de por sí tiene parte de espectáculo, como en este caso lo es la lucha libre.

Divididos en los apartados 2.1. El rol de la televisión en la sociedad y 2.2. El deporte como programa de televisión. En el primer apartado describiremos qué es un contenido atractivo para la televisión y por qué el deporte puede considerarse como uno. En el segundo apartado, entraremos a aspectos más técnicos del desarrollo televisivo para deportes tales como narrativa, producción y programación para eventos deportivos televisados.

### **2.1. EL ROL DE LA TELEVISIÓN DEPORTIVA EN LA SOCIEDAD**

Tal y como lo indica Jaime Barroso García (1996: 449), la transmisión de eventos deportivos son acontecimientos sociales que muchas veces paralizan un país. Sin embargo, como mencionamos anteriormente, no todos los deportes son material para ser televisado pues no generan este impacto. ¿De qué depende entonces que un deporte pueda ser televisado o no?

Recordemos que somos parte de una sociedad en la que prima el espectáculo y el consumismo. Dentro de esto, los medios de comunicación son los principales generadores de productos para consumir (Adorno 1973: 215). Eso mismo es lo que necesita un deporte para ser un contenido atractivo para la televisión: ser un evento entretenido de principio a fin que despierte el interés absoluto del público (Carillo 2001: 40). Si bien todos los deportes son material televisivo, su presencia en televisión está supeditada a las audiencias que sean capaces de generar.

Para Cebrián Herrero (2002: 518), “la televisión representa por su parte como el medio ideal para el deporte”. El deporte es un fenómeno social que atrae un gran número de

masas debido a diversas connotaciones sociales antes mencionadas. La televisión ve en el deporte una oportunidad de sumar espectadores a su audiencia, aquellos que no puedan estar presencialmente durante el desarrollo del evento mismo. El contenido generado se vuelve rentable de muchas formas ya que está presente en magazines semanales, segmentos en los telediarios, programas exclusivos de deporte, transmisiones en directo (que implican la interrupción de la parrilla televisiva) y hasta en canales deportivos (Cebrián Herrero 2002: 518 - 521). Esto sucede porque siempre hay interés en la información deportiva por parte del público.

Es por esto que, hoy en día, se desatan feroces competencias entre canales por conseguir los derechos de transmisión (Cebrián Herrero 2002: 521). Los derechos de transmisión brindan la exclusividad a un canal de transmitir los acontecimientos deportivos, tales como las Olimpiadas o el Mundial. Obviamente, los eventos de mayor interés general son los más solicitados pues garantizan un alto índice de audiencia durante su transmisión. Pero aquellos eventos deportivos que no son objeto de disputas por exclusividad forman parte de otro grupo de televisoras: las de señal abierta y privada, las generalistas y temáticas, las codificadas y abiertas.

Una vez que los derechos de transmisión son adquiridos, las televisoras ofrecen la transmisión codificada a través del servicio Pay Per View (Pago por ver), o en señal abierta gracias a obtención de auspicios de marcas que compartan un mismo público objetivo que el evento deportivo ofrecido. De esta forma, los canales maximizan la productividad de su producto adquirido.

Pero la explotación de los eventos deportivos televisados no termina ahí, los canales de televisión aprovechan todo el contenido para crear programas extra-deportivos con que alimentar su programación y mantener el interés de los espectadores. Es así como se crean telediarios, programas que comentan los sucesos deportivos, reportajes, documentales, magazines e incluso programas con estructuración en serie. Todos ellos distintos formatos de un mismo contenido diseñados para no cansar al público televidente (Cebrián Herrero 2002: 518 - 521).

El deporte se presta como un contenido televisivo que ofrece mucho por explotar. Se convierte de esta forma en un elemento crucial de casi toda cadena televisiva que quiera

un acceso rápido al público en general. Y así como cualquier otro programa, las transmisiones o programas deportivos necesitan pasar por un proceso de producción televisiva.

## 2.2. EL DEPORTE COMO PROGRAMA DE TELEVISIÓN

Ahora que podemos dar por sentado que el deporte espectáculo es un contenido televisivo hábil para la sociedad actual, llega el momento de desmenuzar sus características como programa televisivo. A continuación tenemos tres apartados más: 2.2.1. Narrativa televisiva del deporte; 2.2.2. Producción televisiva para el deporte; y 2.2.3 Programación televisiva del deporte.

En este subcapítulo abarcaremos el contenido televisivo referido a los programas deportivos, dejando de lado el deporte en general y centrándonos un poco más en lo que más adelante será el análisis de nuestro objeto de estudio. En primera instancia describiremos la narrativa que presenta el evento deportivo y cómo es que se adapta para ser televisado. Luego, veremos el proceso de producción necesario para la cobertura de un evento deportivo. Finalmente, desde un punto de vista que escapa al programa en sí mismo, cuáles son las consideraciones al momento de programar y posicionar un programa televisivo dentro de la programación de un canal.

### 2.2.1. Narrativa televisiva del deporte

Es imposible hablar de algún contenido televisivo sin definir su género o formato. El *género*, la categoría más grande que significa generación u origen, son las primeras distinciones y características generales de un programa (Carrasco Campos 2010: 180). El *formato*, de acuerdo con la definición de Paul Smith (Managing Director. Celador Productions), es un concepto para un programa el cual ha sido desarrollado y puede ser vendido a terceros. El formato es la forma en cual debe producirse un contenido teniendo en cuenta elementos de la forma e imagen que va a proyectarse (Toledo 2012: 64-71).

Conforme a estas dos características, el deporte es un género en sí mismo, el género deportivo (Barroso García 1996: 447). Este cuenta con un gran número de formatos



tales como: magazines semanales, segmentos en los telediarios, programas exclusivos de deporte, transmisiones en directo, etc (Cebrián Herrero 2002: 518 - 521).

El éxito de un programa televisivo depende de que este pueda mantener una audiencia estable durante el mayor tiempo posible. Los productores deben elaborar un contenido que entretenga al público de principio a fin (Carillo 2001: 40). Todo contenido debe seguir esta lógica narrativa para permanecer en la televisión. En el caso del deporte esto no es distinto.

El deporte es un evento en sí mismo, por lo que no puede ser estructurado con los patrones habituales de la televisión. En lugar de esto, la televisión se adapta para registrar y cubrir los sucesos de la actividad deportiva en el acto y sin posibilidad a error. No existe el corte y retomar la acción, los sucesos ocurren en tiempo real y deben ser registrados. Esta situación añade una característica de *imprevisibilidad* al contenido, elemento que en cualquier momento es capaz de irrumpir y sorprender al público. Tal y como Fernando Andacht lo describe (2003: 27), “la irrupción espontánea de lo real a secas, de eso que choca contra nosotros y que, compulsivamente, capta nuestra atención, aunque no queramos” es lo que hace de los eventos en vivo tan apasionantes e interesantes. Y es que “la intrusión de lo inesperado, el shock de la reacción, [de los protagonistas] casi al mismo tiempo del espectador” (Andacht 2003: 28) es lo que convierte a las transmisiones deportivas en una experiencia única y vivencial, que no puede replicarse o recrearse.

Es en este punto en el que entra a tallar la decisión de la televisora de realizar la transmisión de los acontecimientos en vivo o diferido (Cebrián Herrero 2002: 293 - 297). Las transmisiones en vivo, como su nombre lo indican, se dan mientras que el suceso se está realizando. Las transmisiones en diferido son transmisiones de eventos registrados en vivo pero emitidos en otro horario más acorde con la sintonización de la teleaudiencia. Sin embargo, esto pierde la característica de inmediatez y se aleja del momento del suceso, restando así la carga emocional de ser testigos de un evento en vivo; sin mencionar que es posible que para el momento de la transmisión, la teleaudiencia ya se haya enterado de los resultados por otros medios. Entonces ¿por qué optar por una transmisión en diferido? Este tipo de transmisiones permite una mejora en

la calidad final del producto. Hay un mayor control por parte del equipo de post-producción, es decir de edición y manipulación del material registrado. Económicamente es más rentable si se tiene en cuenta que la audiencia destinataria no exige una transmisión en vivo por orden de prioridades propias, a su vez que permite profundizar en temas que la transmisión en vivo no da cabida debido a su carácter de constante evolución. Tanto las transmisiones en vivo como en diferido implican registrar el evento deportivo en el acto, pero su transmisión o post-producción depende netamente de los intereses de la televisora. Sin embargo, hoy se realizan transmisiones mixtas acordes con las nuevas exigencias del público.

Las transmisiones de eventos deportivos proporcionan al televidente la sensación de estar presentes en el momento de la acción. Como lo expresa Cebrián, “es suficiente que la cámara recoja lo visual y el que el micrófono absorba el sonido original. La televisión es el nuevo Rey Midas que transforma en espectáculo y actualidad los asuntos más anodinos por la magia que inyecta en sus imágenes” (Cebrián Herrero 2002: 294). Si bien la imprevisibilidad es parte fundamental de este suceso no significa que uno deba temerle. Es este mismo suceso el que genera tantas emociones en las transmisiones televisivas, pero también puede llegar a ser controlado con la preparación previa adecuada. Los eventos deportivos son eventos reglamentados, por lo que se conoce su desarrollo. Cuando la televisión se anticipa a este desarrollo es que puede captarse los momentos más importantes del acontecimiento deportivo.

Este pauteo del desarrollo deportivo permite a la televisión obtener la mejor cobertura del evento y manipular lo que el espectador terminará por observar (Cebrián Herrero 2002: 298; 311-312). Asimismo, se aprovecha de su capacidad para convertir en espectáculo no sólo el evento, sino los acontecimientos previos y posteriores a este. Tanto en las Olimpiadas como en cualquier otro torneo de fútbol, por ejemplo, siempre se realiza una ceremonia de inauguración, la cual es un montaje destinado a los televidentes en sus casas. Manipulaciones de otra categoría son las entrevistas o debates iniciados durante la realización o pausas del evento. La elección de las personalidades involucradas en la presentación y de comentaristas del evento lo hará más atractivo para un sector del público; así como la distribución adecuada del tiempo para cada segmento mantendrá un ritmo dinámico que no canse y entretenga al espectador.



Si bien la televisión no puede estructurar ni determinar el desarrollo de los acontecimientos deportivos, sí puede preverlos y preparar la mejor cobertura visual posible. Asimismo, puede complementar la información visual con el comentario narrado de especialistas en el evento enriqueciendo así la experiencia del televidente. La transmisión televisiva no altera el suceso deportivo, pero sí lo presenta de tal manera que se vuelve atractivo y diferente para el telespectador. Al fin y al cabo, desde el momento en que se convierte en un contenido televisivo queda sujeto a todo el proceso de producción que la industria de la televisión requiere para que sus programas sean exitosos y rentables.

### 2.2.2. Producción televisiva para el deporte

Cuando entramos de lleno al proceso de producción televisiva deportiva, nos encontramos con que el proceso de preparación para la grabación de un programa televisivo debe ser mucho más meticuloso debido a que este se hará de un contenido en vivo, a diferencia de las producciones de ficción. Es decir que el acontecimiento deportivo delimita la planificación del equipo de producción televisiva.

Cebrián Herrero señala que “el proceso técnico [de producción] está supeditado a los condicionantes de recursos económicos, técnico y humanos” (Cebrián Herrero 2002: 74). Esto significa que cuánto más importante sea un contenido para la televisora mayor es la inversión de recursos en este. Unos párrafos más arriba mencionábamos que una de las razones para optar por la transmisión en diferido era justamente el tema de costos, pero si volvemos a nuestro objeto de interés: los eventos deportivos, estos atraen grandes grupos de gente por lo que siempre se transmiten en vivo. Es decir, los eventos deportivos tienen tal acogida en la audiencia que no se escatiman en costos para su transmisión televisiva. Por ello mismo podemos esperar que la calidad de los mismos sea excelente y muy alta.

Toda producción está sometida a la inmediatez de la información (Cebrián Herrero 2002: 75), es decir que no hay lugar para errores pues los acontecimientos que suceden no se repiten y si no son correctamente registrados no hay oportunidad de hacer un segundo intento. Por esto mismo es que las producciones empiezan con un arduo trabajo de organización en tanto a distribución de equipo técnico necesario (cámaras y

accesorios indispensables para no perderse ninguna toma) y repartición de funciones a personas capaces de tomar las decisiones más adecuadas en torno al lenguaje audiovisual (qué planos convienen más en cada situación, etc.). Los eventos deportivos se cubren con al menos tres cámaras, cada una con una perspectiva distinta. El trabajo de montaje es hacer que todas las tomas<sup>2</sup> fluyan de manera armónica y contribuyan al efecto y estética del contenido registrado. “Todo depende de la intencionalidad con que se emplee este proceso” (Cebrián Herrero 2002: 312). El trabajo técnico detrás de la cobertura de un evento depende de una planificación intelectual realizada previamente para cumplir un objetivo específico: entretener de la mejor manera al público televisivo.

A esto se le conoce como *tratamiento expresivo*, y tanto en directo como en diferido, implica un uso correcto de los recursos del lenguaje audiovisual: planos, encuadres, angulaciones, colores, iluminación, sonido, etc. Para ofrecer un relato visual expresivo que vaya conforme las expectativas de la audiencia.

Una vez delimitado el objetivo del contenido deportivo transmitido, podemos entrar a ver las fases del proceso de producción que se siguen al momento de registrar un evento deportivo. A continuación describiremos cuatro fases de desarrollo televisivo según Cebrián Herrero (2002: 77-97): preproducción, producción, postproducción e integración en la emisión.

Empezando por la *preproducción*, es el proceso más importante dentro de la realización televisiva, pues el éxito o fracaso en de una transmisión depende de la organización que se hace para cubrir el evento. Y es que la preproducción es justamente eso: el trabajo de organización previo.

La organización empieza con la recolección de información entorno al acontecimiento a cubrir. En eventos como el deporte siempre existen datos, fechas, puntajes, que son importantes recopilar para ofrecer un contenido completo que vaya más allá de la mera transmisión. La recolección de datos se realiza por fuentes propias o ajenas dependiendo de los medios con los que cuenta el canal. Sin embargo, es en esta parte del proceso en el que se asignan roles y el estilo de cobertura que recibirá el evento deportivo. Existen

---

<sup>2</sup> Término que describe la captación de imágenes por un medio técnico (Fernández Díez y Martínez Abadía 1999: 29).

características de género que no pueden evitarse, como la toma en plano general de la cancha en un partido de vóley, pero hacer una toma en movimiento travelling horizontal durante el mismo partido, teniendo en cuenta la dimensiones de la cancha, quizás sea prescindible. Este tipo de decisiones se toman en esta fase del proceso. Finalmente, existen datos derechos de transmisión que se compran a cadenas más grandes que adquirieron los derechos antes y que los están retransmitiendo. En este caso, la televisora debe hacer un despliegue de equipo logístico más que de equipo técnico. Sus comentaristas deberán estar bien informados sobre todos los detalles y antecedentes que ellos van narrar durante la transmisión en directo.

El siguiente paso es el proceso de *producción*. La producción es una serie de procesos rutinarios que implican la captación de los acontecimientos mediante la cámara y los micrófonos. Es el registro de los sucesos deportivos tomando en cuenta una línea de trabajo previamente establecida en la preproducción.

La producción televisiva de eventos deportivos se entiende como *producción en exteriores* ya que se realiza fuera del estudio de televisión. Independientemente que el evento sea en un espacio cerrado, como un coliseo, se está fuera del control óptimo que la televisión tiene en sus estudios. Es por esto que es necesario contar con “equipos ligeros para una mayor rapidez y movilidad” Cebrián Herrero (2002: 88).

Para el registro de sucesos en el exterior se hace uso de unidades de producción electrónica ligera, EFP (Electronic Field Productions). Estas unidades móviles no sólo sirven como vehículos de transporte, sino que llevan incorporados recursos técnicos que permiten realizar montaje de video y la transmisión de señal en directo vía microondas o satélite. El avance de la tecnología digital (dejando de lado a lo analógico y en cinta) permite que las EFP no necesiten estar anclados a puntos de enlace terrestres (tales como antenas o fuentes de luz), lo que permite mayor movilidad y facilidades de transmisión cualquiera que sea la situación.

Cuanto más grande sea el evento a cubrir, es necesario un despliegue técnico mayor. Por eso es que hoy en día existe EFP de distintos tamaños y con herramientas más especializadas que, a pesar de su complejidad, siguen siendo unidades de montajes y

emisión móviles. Esto significa que se puede dar un tratamiento de calidad a la imagen registrada, tal y como si se realizará en un ambiente controlado como lo es el estudio.

Las exigencias técnicas que requiere la cobertura de un evento deportivo permiten que, además del sistema de tres cámaras empleado, puedan agregarse otros tipos de cámara que también serán controlados desde la EFP. Es así como se tienen cámaras montadas en grúas, helicópteros, poleas, etc. Nada es suficiente cuando la teleaudiencia exige una cobertura de calidad de sus eventos preferidos. “La televisión muestra miradas generales y observaciones de detalles que el espectador real no puede apreciar” Cebrián Herrero (2002: 519). El telespectador tiene acceso a una mirada multiplicada de los acontecimientos que se ven exaltados por los distintos recursos del lenguaje televisivo.

El lenguaje expresivo de la televisión propone los mejores ángulos, los acontecimientos inéditos que en el momento pasan inadvertidos. Los accesorios antes mencionados ofrecen puntos de vista llamativos: las cámaras en las esquinas de las porterías de fútbol, los rieles a lo largo de una piscina olímpica, etc. Si ya de por sí todo este espectáculo visual nos impresiona, hay que sumarle el relato oral. Los comentaristas deportivos no sólo se limitan a narrar los acontecimientos. Sino que brindan sus puntos de vista, muchas veces parcializados, sobre los eventos en pantalla: no hablan entre ellos, sino al espectador. En el mismo terreno de juego, los micrófonos y las cámaras se inmiscuyen en obtener declaraciones de los participantes y de los asistentes, todo con tal de convencer al televidente de que está viviendo de forma presencial y mejor el acotamiento deportivo.

Como parte del lenguaje expresivo, está el tratamiento de la fotografía sobre la puesta en escena Cebrián Herrero (2002: 92). La fotografía implica el manejo de la óptica y la percepción de la realidad que las distintas lentes ofrecen. Así como también de la propuesta de iluminación planteada para recrear ciertas atmósferas que no son necesariamente reales en el momento. La incorporación de estos elementos de ficción con la realidad es algo que poco a poco se ha vuelto común y ha sido aceptado por la audiencia. La clave está en la verosimilitud de estos efectos para aproximar la creación y manipulación a la realidad.

Un último punto que tratar antes de pasar a la siguiente fase del proceso de producción, es el relato del grafismo. El diseño gráfico de la puesta en escena otorga una presencia importante para el evento televisado. La presentación de datos, estadísticas e información complementaria, esta no puede de manera plana y sobria. Sino que diseñan tipos de letra, colores, se organizan de forma simétrica y visten el contenido deportivo. La gráfica otorga de una identidad al evento deportivo: tales como las mascotas en los distintos Mundiales o el logo representativo de la cultura de cada país en la Olimpiadas. Todo esto realizado con la intención de complementar el espectáculo visual y narrativo que la televisión nos presenta.

El proceso de *postproducción* viene inmediatamente después de la realización. En esta parte del flujo de trabajo se realiza la selección de la información recogida durante la producción. Es decir que estamos hablando del montaje o edición del material registrado. Nos referimos a las imágenes y sonidos grabados durante el evento deportivo. Para esto, es necesario de profesionales que conozcan el lenguaje del montaje: la continuidad narrativa, duración y ritmo interno y externo, transiciones y, sobre todo en televisión, el uso de efectos especiales, claquetas y rótulos que brinden información. Asimismo, estos profesionales deben conocer el mundo de la sincronización de sonido, pistas musicales y ambientales.

Cuando hablamos de una transmisión deportiva debemos recordar que todo esto es realizado en tiempo real. Así es, el montaje se realiza sobre la marcha lo que incrementa muchísimo la posibilidad de cometer errores. Por ello es que la preproducción es tan importante al momento de cubrir un evento: la correcta planificación de los eventos permite estar mejor preparado ante cualquier eventualidad que necesite cobertura.

Finalmente entramos al último punto del proceso de producción, el proceso de *integración en las emisiones*. El contenido deportivo, por más atractivo que fuese, no puede ser colocado de cualquier manera en la parrilla televisiva de una cadena. Para garantizar su éxito “hay que tomar decisiones sobre el horario más conveniente, sobre el programa anterior y posterior, así como las previsibles interrupciones para incorporar la publicidad Cebrián Herrero (2002: 93).



Las transmisiones en directo, debido a la complejidad e inversión de recursos que significan, deben pasar por estrictos procesos de control de calidad antes de emitirse. De esta manera, si bien no pueden evitarse, se controlan situaciones que no estén previstas y salgan del guion televisivo pauteado. Dentro de estos controles, el último y más relevante para nuestro tema de investigación es el *control de continuidad*.

El control de continuidad vela por el correcto desarrollo de la transmisión televisiva. Los horarios de transmisión deben respetarse para que no ocurran atropellos con los otros programas del canal. También es necesario controlar las pautas publicitarias previstas y los rótulos mantengan al público informado. Es el último punto de control que garantiza una experiencia de calidad.

### 2.2.3. Programación televisiva del deporte

*El proceso de integración de emisiones es sólo una parte en lo que respecta a la programación televisiva. “Cada programa concluido o realizado en directo es sometido a la estructura de la programación”* Cebrián Herrero (2002: 96). Tanto la narrativa como la producción sirven ambos a generar contenidos que resulten atractivos y sumen audiencia a la parrilla televisiva.

Las transmisiones de eventos deportivos se dan cuando hay grandes acontecimientos de interés para un grupo grande de la población o interés particular por alguna cadena televisiva (Cebrián Herrero 2002: 85; 518). Luego de ello, el rol del deporte en la parrilla televisiva se encuentra limitado a magazines matutinos o diurnos; y ocasionalmente a programas deportivos que comentan y transmiten las estadísticas más importantes de la semana (Orza 2002: 208-210).

Las parrillas de programación televisiva son estructuras articuladas y fragmentadas (Orza 2002: 34). Es decir que se componen por pequeñas microestructuras como lo son los programas, pero que no guardan una relación intrínseca entre sí, y pueden ser movidos o desplazados en favor de un mejor resultado en términos de audiencia. Es por ello que el deporte, como transmisión, puede insertarse si el ambiente social lo espera y no reclamará su programación habitual. Como programa deportivo, puede insertarse como parte de un segmento en los programas informativos o tener su propio espacio



dentro del horario restringido por las bandas horarias de programas informativos y documentales.

La estructura de la programación televisiva sigue un sistema rutinario que se repite semanalmente (Orza 2002: 217-219). De lunes a viernes se establecen segmentos temporales que pueden alterarse ligeramente cuando algún programa de transmisión en directo se extiende más de la cuenta; como las transmisiones deportivas televisadas. Pero lo habitual es que el espectador sepa de antemano la hora a la cual encontrará sus programas favoritos por el fenómeno de la rutina diaria. Dentro de este párrafo es importante señalar que la banda horaria más importante para la televisión es el *prime time*. Este es el periodo de tiempo de mayor “aglutinación de audiencia” (Orza 2002: 222). Esto significa que gran parte de la población enciende y mira la televisión, no sólo hace uso de ella como artefacto de acompañamiento, sino que presta atención a su contenido. La ubicación y duración de este periodo en la parrilla cambia de país en país por motivos socioculturales que en este momento no es necesario ahondar. Sin embargo, es importante señalar que es en el prime time en dónde se ubican los programas de mayor éxito comercial, por lo que las transmisiones deportivas se programan dentro de este periodo para maximizar su alcance.

La televisión rige su programación en base a los contenidos más solicitados por la audiencia. Por esta razón es que busca eventos sociales de mucho interés para la sociedad. Esta es otra estrategia para mantener cautivo a un público. En el caso del deporte, sus transmisiones sólo se dan cuando este es resulta muy atractivo para grandes sectores de la población, siendo por ello parte del deporte espectáculo. La logística para la transmisión de deporte implica un gran despliegue de equipo técnico y propuesta visual que van más allá de grabar el acontecimiento, convirtiéndolo en un contenido espectacular.

### CAPÍTULO 3: LA LUCHA LIBRE COMO DEPORTE ESPECTÁCULO

La lucha libre profesional es quizás el mejor ejemplo en lo que a deporte entretenimiento se refiere. Desde su concepción, la lucha libre profesional fue creada como un producto con el objetivo de entretener al público asistente. Con el paso del tiempo el deporte fue evolucionando, y tal y como describiremos en el desarrollo del siguiente capítulo, desde su concepción se han ido agregando elementos narrativos y teatrales que buscan capturar la atención del público, generando así una identidad propia que no deja de lado la esencia de la actividad deportiva. Hablar de *lucha libre* es hablar de un deporte muy competitivo y exigente que no puede desligarse de los elementos extraordinarios que lo convierten en un espectáculo.

#### **3.1. DEFINICIÓN DE LUCHA LIBRE**

La lucha libre profesional, en adelante solamente *lucha libre*, es una disciplina dentro de lo que es el *deporte entretenimiento* (Mazer 1998: 3). Dentro de este marco entendemos que la lucha libre es un deporte que funciona a manera de empresa. A diferencia de otros deportes, pese a ser una disciplina muy competitiva y debidamente reglamentada, la lucha libre no es un deporte en su totalidad (Levi 2008: 8). Más que un enfrentamiento entre rivales, la lucha libre es una competencia adornada con elementos de fantasía para una audiencia que vive el encuentro (Mazer 1998: 3).

La lucha libre se crea bajo el concepto de brindar un espectáculo al público. Para lograr esto, los eventos de buscan involucrar de manera emocional al público con el combate. Con esta premisa en mente, lucha libre convierte el combate en un conflicto dramático: la lucha del bien contra el mal (Mazer 1998: 3).

Los combates de lucha libre suelen darse en conjunto y de manera consecutiva en una misma fecha, a esto se le conoce como *evento*. A los realizadores de estos se les conoce como *promoción*. Durante los combates y los eventos, se incorporan elementos dramáticos en vista a crear un mejor espectáculo. El desarrollo de las competencias y el atractivo para el público gira entorno a al componente narrativo.

Como disciplina, la lucha libre profesional es una variante de la *lucha amateur* o *lucha libre olímpica* (Levi 2008: 6). La lucha amateur es uno de los deportes más antiguos

practicados por el ser humano. Durante los siglos XIX e inicios del XX fue que se estandarizó para ser implementado en la planilla de universidades y centros deportivos de Estados Unidos y Europa. Se pueden reconocer tres estilos de lucha principales, la lucha grecorromana, olímpica o libre.

De acuerdo con el libro de Heather Levi, *The World of Lucha Libre: Secrets, Revelations, and Mexican National Identity* (2008), fue durante este mismo periodo que se desarrolló una variante de lucha, la *lucha de exhibición* o *lucha libre profesional*, como se le conoce ahora. De igual manera, fue en este periodo que México conoció por primera vez lo que era la lucha libre. Años más tarde, este país se convertiría en uno de los principales referentes del deporte.

En los primeros años del siglo XX los eventos de lucha libre profesional, eran casi informales, espectáculos irregulares. Poco a poco, los promotores de eventos trasladaron su espectáculo a los circos y prepararon un mejor espectáculo. La buena acogida permitió giras y la popularización del deporte. Fue durante este periodo que la lucha libre consolidó y adquirió una identidad propia que lo distanciaría de la lucha libre amateur.

La década de 1920 significó el inicio en la regularización de los combates de lucha libre (Levi 2008: 7). Se crean nuevas reglas y sanciones. Se inventan nuevas maniobras y se establece que ciertos movimientos prohibidos en la lucha amateur son permitidos en la lucha profesional. El desarrollo espectáculo se traslada al ring de box, que años más tarde este sería modificado para ser un *ring de lucha libre* propiamente dicho. Quizás la innovación más importante fue la caracterización de personajes por parte de los luchadores. Este acto terminaría por definir por completo la lucha libre.

### **3.2. COMPONENTES DE LA LUCHA LIBRE**

Ahora que hemos identificado a nuestro objeto de estudio, llegó el momento de describir sus características. En *Componentes de la lucha libre*, hemos dividido en cuatro apartados los elementos más importantes a considerar para entender a este deporte en su totalidad. Abarcaremos las características y requerimientos que necesita un luchador profesional. Después, cómo se realizan los enfrentamientos; que es algo

muy distinto al tercer punto, cuál es la reglamentación de este deporte. Por último, cómo se desarrollan los combates de acuerdo a este conflicto de lucha entre el bien y el mal descrito anteriormente.

### 3.2.1. El Luchador

El *luchador* es aquel deportista que se dedica a participar de combates de lucha libre de manera profesional. Esto implica conocer el negocio de la lucha libre y ser parte de todos sus aspectos. Está en condiciones y sabe realizar de forma segura todos los movimientos y golpes que se aplican en los combates. Entiende la lógica bajo la cual opera la lucha libre y participa de sus arcos argumentales.

La principal característica de un luchador es que transmite una idea al público. Como parte del posicionamiento narrativo entre el bien y el mal, los luchadores adoptan posturas de héroes o villanos. Lo héroes se identifican con el público por medio de valores e ideales que la audiencia considera correctos. De la misma manera, los villanos incitan al público por medio de ideales que socialmente no son aceptados. Estas actitudes se dan en el plano de lo conceptual, para poder concretar estos conceptos, los luchadores interpretan personajes que reflejen ese ideal (Levi 2008: 87).

La caracterización del personaje aterriza los ideales en un ser tangible con el que el público puede interactuar. El comportamiento, la actitud y la imagen que tenga el luchador deben reflejar ese ideal para generar el conflicto básico de todo combate de lucha libre. De esta manera, el personaje se convierte en la identidad del luchador.

A los luchadores “buenos”, o aceptados por el público, se les conoce como los *técnicos*, en inglés *face* o *baby face* (Grabianowski: 2). Los luchadores *técnicos* interactúan de forma positiva con el público: saludan, son respetuosos e incluso llegan a regalar objetos personales. Su estilo de lucha puede catalogarse como “limpio”: no buscan lastimar a su oponente, sino que debilitan lo suficiente a su oponente para obtener la victoria. Tienen un estilo de lucha muy fluido, es decir que constantemente están atacando. Luchan respetando las reglas y a las autoridades. A menudo toman un rol heroico y defienden a los luchadores “más débiles” y al público. No le huyen de los retos y son desafiantes si es que los reta un villano.

A los villanos se les conoce como *rudos*, *heels* en inglés (Grabianowski: 2). Contrariamente a los *técnicos*, suelen ser irrespetuosos con el público o con sus oponentes. Son luchadores más agresivos, tienden a utilizar más golpes directos que los *técnicos*. Su estilo de lucha es más pausado, cuando tienen el control del combate descansan o huyen si es que están perdiendo. Buscan hacer trampa o forzar las reglas en beneficio suyo. Usan artimañas y engañan, lo que a menudo genera antipatía en el público hacia ellos. Asimismo, atacan a su oponente con intención de lastimarlo y no de lograr la victoria inmediatamente. En algunos casos, utilizan partes del ring de lucha para hacer daño al contrincante. Este hecho es muy característico de la lucha libre no sólo por el uso del escenario como herramienta de castigo, sino como medio de obtener la desaprobación del público.

Lo más importante para un luchador es obtener una reacción del público. Tanto los *técnicos* como los *rudos* son personajes, interpretan un papel hacia el público y este debe acompañarlos (Barthes 1981: 14). Un mal *técnico* es aquel que no logra el apoyo de su público, sino que en lugar es abucheado. De la misma manera, un mal *rudo* es aquel que no obtiene reacción del restable, y que pese a castigar a su oponente no obtiene más que silencio o unos cuantos aplausos. El luchador debe involucrar al público asistente en el encuentro, no sólo presentarse y competir (Mazer 1998: 3).

Es importante señalar que la actitud es lo que termina por definir a un luchador y que el personaje es sólo una herramienta. Pueden existir personajes que socialmente no estén bien vistos, tales como personajes basados en locura, arrogancia, rebeldía, etc. Pero la actitud que tome este luchador al momento de luchar y la respuesta que obtenga es lo que termina por posicionarlo como *técnico*, o viceversa (Barthes 1981: 15-16). Lo principal es tener claro el ideal. Con ello, la identidad del personaje puede ser cualquiera, sus acciones reflejarán quién es.

Como parte de la interpretación del personaje y de la actitud de un luchador en el ring, es importante que este adquiera ciertas posturas que reflejan esa personalidad. Esto implica que desde que el público ve al luchador, este debe dejar en claro cómo se comporta el personaje por medio de su caminar, interacción con la audiencia, expresiones faciales y declaraciones. Una vez en el ring, el luchador debe mantener el



personaje mientras lucha, la posición de pelea que toma. Asimismo, los luchadores invitan a reaccionar al público por medio de *taunts* (en inglés) o burlas. El *taunt* señal o mueca particular de un luchador hecha para llamar la atención del público. Normalmente se utiliza para remarcar su dominio del combate o antes de aplicar alguna llave.

El nombre de un luchador dependerá de empresa para la que trabaje. Por lo general, el nombre es “artístico”, no necesariamente su nombre real. El nombre del luchador puede cambiar en cualquier momento o llevar algún apodo. Como parte de la construcción del personaje, el nombre tiene que estar asociado con este.

La imagen del luchador es otro aspecto importante, tanto para el espectáculo como para el personaje (Barthes 1981: 16). Un luchador debe estar en buena condición física, tanto en lo que es cardiovascular para soportar la duración de un combate, así como estar libre de lesiones que puedan verse afectadas. Asimismo, un luchador debe ser capaz de realizar todas las maniobras que su personaje le demande, así como las que su oponente deba realizar con él. De la mano con esto, el luchador debe estar preparado para poder asimilar el dolor y el daño físico producto de las movimientos aplicados.

La vestimenta del luchador también debe reflejar la personalidad del personaje. Esto va desde el diseño hasta los colores que utiliza. Constantemente los luchadores cambian su vestuario, pero mantienen el mismo estilo. En empresas muy específicas, el personaje y la vestimenta que utiliza marca la mercancía que se pondrá a la venta con su nombre. En casos particulares, los luchadores llegan incluso a portar logos que los distingan aún más. Finalmente, la vestimenta de un luchador no puede hacerle quedar mal. La vestimenta debe reforzar al personaje y al ideal que representa, por ello no puede usar prendas que vayan en contra o que hagan parecer vergüenza al luchador.

Un último elemento que termina de construir la imagen del luchador es la música. Cada luchador tiene una canción que lo identifica y que de la misma manera representa al personaje (Fernández Díez y Martínez Abadía 1999: 208). Un aspecto importante respecto a la música es que tiene un gran peso a nivel narrativo. La música anuncia la presencia del luchador, aunque él no esté físicamente, el público lo interpreta como una manifestación suya. Asimismo, la música señala la victoria de un luchador sobre otro.



Esto es muy importante resaltar porque en la lucha libre ganar o perder la pelea no implica obtener la victoria. El luchador victorioso es aquel que al terminar el encuentro él tuvo la última palabra. Dentro de este aspecto, el encuentro no sólo es el combate reglamento, sino que puede ser el conflicto verbal, un combate no reglamentado, etc. En el momento en que suena la música de un luchador esta implica que él ha sido el último hombre en pie.

### 3.2.2. Llaves y candados: movimientos en la lucha libre

La lucha libre consiste en el enfrentamiento cuerpo a cuerpo entre luchadores con el objetivo de mantener la espalda del oponente al ras de la lona durante tres segundos o hacerle rendir (Sosa 2011). De acuerdo con lo descrito por la empresa de lucha libre Zero1 USA, para esto se aplican maniobras a las que se les conoce como llaves o candados, así como también están permitidos el uso golpes provenientes de artes marciales u otros deportes de contacto (autor desconocido: 2012).

De acuerdo con la definición encontrada en The Free Dictionary<sup>3</sup>, las llaves son una mezcla son una mezcla de habilidades técnicas, heredadas de lucha libre amateur o creadas en la misma lucha libre profesional, que buscan tumbar al contrincante. Los candados son el complemento de las llaves, y son maniobras que aplican presión a distintas partes del cuerpo para lograr la rendición del contrincante, también se les conoce como llaves de sumisión (autor desconocido: 2012). Los candados también son un legado de la lucha amateur o una creación de la lucha profesional.

Un grupo en particular de llaves proviene de una mezcla entre técnica y acrobacia. Los *movimientos aéreos*, son un elemento sumamente importante en la lucha libre, pues son característicos y exclusivos de esta disciplina, ningún otro deporte hace uso de esto. Este tipo de llaves adorna los combates y los hace más impresionantes ante el público. A pesar de ser maniobras sumamente riesgosas se han ganado la aclamación del público y de los mismos luchadores. Existen quienes hacen de los *movimientos aéreos* su estilo de lucha, especializándose únicamente en ello. Existen distintas formas de aplicar movidas aéreas, la más común es saltar encima de un oponente tendido en la lona (Satrang 2009).

---

<sup>3</sup> Como se señaló en *Diseño de Investigación*, este tipo de información no fue posible encontrarla en libros físicos o virtuales que desarrollen aspectos técnicos de la lucha libre profesional.

Sin embargo otras variaciones implican el saltar hacia afuera del ring o saltar hacia sus oponentes y aplicar en ese mismo instante otra llave.

Un luchador debe entrenar figuras básicas de la lucha libre ya que todas las demás llaves y candados se relacionan entre sí (Mazer 1998: 4). Existen dos tipos de llaves que los luchadores utilizan: las genéricas y las insignias. Los movimientos genéricos son aquellos que todo los luchadores realizan, independientemente que sean *técnicos*, *rudos*, o del personaje que interpreten. Dependiendo del luchador, puede darle un toque personal a estas llaves, cuando esto sucede a estas llaves se les conoce como movimientos insignia. Las *llaves insignia* son aquellas que sólo utiliza un luchador. Si bien no es una creación suya, y en términos generales es un movimiento genérico, ese luchador utiliza esta llave como algo característico de su personaje. Normalmente, no se permite a dos luchadores usar la misma maniobra insignia en una misma empresa o *promoción* de lucha. Las *llaves insignia* también deben reflejar la personalidad del personaje, ya sea por la forma en la que se aplican o el nombre que se les pone.

Dentro de este conjunto de llaves, existe una en particular a la que se conoce como movimiento final o *finisher* (en inglés). Esta llave es considerada como la mejor y más efectiva de un luchador. Recordemos que las llaves y candados parten todas de los mismos moldes, por ende técnicamente todas tienen un efecto similar. Originalmente, las *llaves insignia* y el *finisher* se utilizaban para cerrar una pelea cuando se tenía al oponente totalmente vencido. Actualmente, esta llave tiene la carga dramática más fuerte de todas, pues el aplicarla puede significar el fin de un combate, sin importar que tan largo haya podido ser o si es que el que la aplicó era el que iba perdiendo.

Las *llaves insignia* y *finishers* conllevan una carga dramática muy importante. Marcan la presencia del luchador y a menudo son las que generan mayor reacción del público. Adornan la manera en cómo se aplica una llave en particular, siendo para el público algo más espectacular y significativo.

### 3.2.3. Reglas de la lucha libre profesional

La reglamentación en lucha libre profesional es distinta a la lucha libre amateur, aunque tiene su origen en esta. La lucha libre amateur se organiza bajo un sistema de

puntuación que otorga puntos cuando un oponente derriba a un rival y mantiene su espalda, con ambos hombros al ras de la lona, por al menos un segundo. También existen sanciones, en términos de restar puntos, cuando un luchador comete una acción en contra del reglamento. Otra forma de conseguir la victoria es mantener la espalda del rival sobre la lona por un tiempo prolongado (De Diego Otero 2012).

Debido al tipo de deporte de entretenimiento que es, la lucha libre tiene reglamentaciones particulares que amoldan la competencia de tal forma que brindan un mejor espectáculo al público (Satrang 2009). Estas reglas han sido diseñadas para reforzar el ambiente de competitividad entre los participantes en los encuentros.

En la lucha libre profesional el objetivo es mantener la espalda del oponente al ras de la lona durante tres segundos o hacerle rendir mediante alguna llave de sumisión, ya no existe el sistema de puntuación anterior (Sosa 2011). El sistema de sanciones aún se mantiene, sólo que en vez de restar puntos puede proceder en la descalificación del luchador sancionado.

La descalificación es otra forma de obtener la victoria, y se postula de esta manera porque en el mundo de la lucha libre la descalificación es un elemento más dentro del espectáculo. Zero1 USA describe las siguientes acciones como causas principales que pueden ser sancionadas con descalificación, o *DQ*<sup>4</sup> (autor desconocido: 2012):

- Golpes de forma inapropiada. Si bien los golpes fueron legalizados al principio del Siglo XX, su uso aún está reglamentado. No se permite dar golpes con el puño cerrado. Tampoco se pueden golpear los tobillos del oponente, así como la zona de los genitales. Algunas patadas de artes marciales como karate o kung fu están prohibidas.
- Acciones deshonestas. Tirar de los pelos, máscara o parte de la vestimenta del luchador contrario. No está permitido atacar los ojos ni tampoco morder. Llaves, candados o golpes que provoquen la asfixia del contrincante tampoco pueden usarse.

---

<sup>4</sup> DQ: término en inglés que en lucha libre se implica para señalar una descalificación.

- No está permitido el uso de objetos extraños durante el transcurso del combate. Asimismo, si alguien ataca a un luchador durante un combate, el luchador agredido es declarado ganador y se descalifica al otro.
- Atacar al oponente antes de que el réferi de inicio a la pelea de forma oficial, cuando este manda a sonar la campana.
- No se puede retirar la protección de las esquinas del ring, las cuales son la intersección metálica entre las cuerdas. Tampoco se le puede quitar ningún equipamiento de protección que utilice el otro luchador.
- Cuando un luchador que se encuentra bajo una llave de sumisión llega tocar las cuerdas, el réferi ordena al contrincante liberar la llave. El incumplir esto es sancionado con la descalificación (Sosa 2011).
- Si un luchador permanece fuera del ring durante lo que demore el réferi en contar hasta diez, es descalificado como cuenta afuera o *count out* (Sosa 2011).

Un combate también puede ser declarado *nulo*, o *No Contest* (Satrang 2009), lo que significa combate anulado y no hay un ganador. Esto sucede cuando el réferi pierde el control de la lucha, ya sea porque hay demasiadas interferencias de personas ajenas al combate, se quebrantan demasiadas reglas, o hay un uso objetos extraños por parte de ambos luchadores. Otra razón por la que un combate es anulado es porque uno o más luchadoras resultan lastimados y no pueden continuar luchando. Un caso muy particular que debe mencionarse es el del *empate* o *draw*. Esto solamente sucede cuando ninguno de los oponentes es capaz de continuar la lucha.

Estas son las reglas básicas de cualquier combate de lucha libre. Sin embargo, el elemento de espectáculo suscrito en este deporte permite que estas reglas puedan ser alteradas o cambiadas en cualquier momento en favor de brindar un mejor show a la audiencia (Grabianowski: 3). De esta manera se crean combates extraordinarios con reglas específicas que pueden diferir de las reglas establecidas anteriormente. A este tipo de combates se les conoce como *gimmick matches*. Son tipos de combates tan diversos que difieren tanto en el pauteo de sus reglas que resulta difícil clasificarlos. Algunos de

los más reconocidos son la lucha de la escalera, la lucha dentro de la jaula de acero, o las luchas de apuestas en México.

En los combates de lucha libre también pueden participar más de dos luchadores a la vez (Satrang 2009). Cuando los combates son de contra todos, sólo puede haber un ganador y las reglas se acuerdan previamente. Esto implica que pueden haber o no, cambios a las reglas generales descritas anteriormente.

Otro tipo de combate muy particular en la lucha libre es la *lucha por relevos*, en pareja, o *tag team matches* (Grabianowski: 3). Estas son luchas de mínimo dos miembros por equipo. Tradicionalmente sólo se permite un luchador de cada equipo en el ring a la vez. Este luchador es el único que puede ganar el combate oficialmente. Para poder hacer el cambio, el luchador en el ring debe tocar la mano de su compañero.

Tomando nuevamente la reglamentación descrita por Zero1 USA, en los combates en pareja también se ganan por conteo de tres o rendición del oponente. Sin embargo, existen especificaciones particulares, debido al carácter de equipos, que describimos a continuación (autor desconocido: 2012):

- Si en un equipo un luchador no está capacitado para luchar, el compañero debe buscar un remplazo o de lo contrario enfrentará sólo a los oponentes pautados.
- El luchador que no está luchando debe estar parado en el borde exterior del ring, detrás de las cuerdas. Con una mano debe tocar una de las esquinas y con la otra, la cuerda superior. De estar en esta posición no podrá hacer el cambio.
- El ring debe estar equipado con una cuerda llamada *tag rope*. El luchador que no luche debe sujetarla en todo momento.
- Los combates deben tener un número equilibrado de participantes. Sin embargo, dependiendo del tipo del combate puede haber un desequilibrio en este número. Asimismo, la estipulación del combate puede alterar las reglas básicas de las luchas en pareja.



- Al menos que haya alguna estipulación previa, para ganar una lucha en parejas sólo es necesario vencer a uno de los miembros del equipo contrario.
- Cualquier conducta inadecuada (golpes inapropiados, atacar cuando no se es el luchador oficial, detener la cuenta tres, etc.) será advertida hasta dos veces antes de descalificar al equipo.

Como se dijo anteriormente, en combate de lucha libre las reglas pueden cambiar en cualquier momento, esto también se aplica a los combates en pareja. De esta manera puede variar el número de participantes en la lucha o el tiempo mínimo para hacer el cambio. También existen los combates de gimmick en las luchas en parejas, los cuales añaden más estipulaciones a las reglas ya establecidas. Lo importante del combate en parejas es distinguir que existe todo un nivel de profesionalismo a su alrededor y que no debe ser considerado como un tipo de lucha, sino como una categoría en sí misma de tanto peso y valor como las luchas individuales.

Finalmente, está el réferi o árbitro, quien es la figura de autoridad en los combates de lucha. Es quien inicia y termina la lucha de forma oficial. Una de sus funciones es hacer los llamados para terminar una pelea cuando hay un ganador, si es que alguien se lesionó, realizar los conteos dentro y fuera del ring, etc. Además de ello ve por el cumplimiento de las reglas y aplica las sanciones correspondientes (ASEP 2006: 46).

Asimismo, N. Kumar señala en su obra: *Play & Learn Wrestling* (2008: 41), que existen ciertas normas que un réferi de lucha libre debe tener claras para poder arbitrar de una manera correcta:

- Debe conocer todas las reglas y saber cuándo aplicarlas.
- Debe conocer la base de todas las técnicas de lucha, de esta manera podrá dictar que llaves o candados no incumplen con las reglas establecidas.
- Debe estar atento y tener la habilidad de predecir cómo se desarrolla la lucha, conocer el espacio para estar en el momento justo de cada acción.
- Debe estar en una condición física que le permita un correcto desplazamiento durante la lucha.
- Debe ser profesional y reconocer cualquier error cometido.



- Debe estar preparado para confrontar la actitud de luchadores que lo ven como un enemigo.

Un último aspecto que es importante sobre los réferis de lucha libre que hay que entender es que también forman parte del espectáculo y también son agentes activos dentro de la lucha (Satrang 2009). Los réferis pueden tener un rol dentro de los eventos controversiales tales como descalificaciones injustas, conteos mal realizados, etc. Asimismo, una figura muy recurrente en los combates es el ataque a los réferis (Grabianowski: 1). Es importante mencionar esto porque en cualquier deporte atacar a un oficial es sancionado hasta incluso con la veda del deportista implicado. En el caso de la lucha libre esto no sucede, y es que el réferi es parte de este elemento de espectacularización del deporte, que se presta para entretener a la audiencia.

Otra característica que legitima a la lucha libre como un deporte es el hecho tener un ring como escenario de desenvolvimiento de la acción (Satrang 2009). El ring se encuentra cercado por vallas de contención o algún otro elemento que distancie al público por su seguridad. Esto se debe a que en la lucha libre es común que los luchadores salgan del ring y continúen el enfrentamiento afuera.

Tal como lo muestra el canal de videos online, ProWrestling, el ring se compone de un enorme armazón de metal similar al de una cama común (autor desconocido 2010). Existen cuatro soportes a manera de columnas, uno en cada esquina, con un peso mayor al resto de metales. En la base, tienen unos anclajes que luego se templan diagonalmente con un cable de acero. En el centro del ring, debajo del armazón, existe un quinto soporte que aloja un resorte en su interior.

Sobre el armazón se colocan planchas de madera, y encima de estas un material hecho de plástico suficiente mente grueso como para amortiguar las caídas. Este material se cubre con una tela igualmente gruesa y se amarran sus bordes alrededor del ring, la lona. Los cuatro soportes se unen por cuerdas acero forradas con algún material de plástico suficientemente grueso para proteger al luchador. Las cuerdas se colocan por encima de la lona en la base, medio y alto del poste de manera paralela. Cuando las cuerdas están colocadas, estas se tiemplan totalmente formando una caja. A la intersección entre cuerdas en una esquina se le conoce como esquinero. No existe un material en

reglamentario con el cual hacer un ring de lucha por que en cada lugar en donde se practica, se busca que el ring sea menos pesado, más transportable y económico.

La estructura del ring permite a los luchadores dar pasos firmes sin que el objeto amortiguador hunda sus pasos, pero al mismo tiempo amortigua sus caídas. Esto también permite al luchador correr dentro del ring, elemento característico de la lucha libre. El rebote en las cuerdas agrega intensidad a las luchas, pues da impulso y velocidad al luchador.

Las cuerdas, que se utilizan para la estructura del ring, son también un elemento participativo en los eventos de lucha. Si un luchador se encuentra bajo la presión de una llave de sumisión o debajo de una cuenta de tres y llega de alguna manera a las cuerdas, el réferi o árbitro, debe ordenar la liberación del luchador o detener el conteo (Sosa 2011).

Dentro de este contexto entra a tallar el ring de lucha libre. Además de ser el escenario principal en el que se desarrollan las contiendas de lucha, el ring cumple un papel fundamental dentro de la dramatización de la lucha e interacción con el público. El ring de lucha libre no sólo es un escenario, sino que se convierte en un agente activo dentro del combate. Las cuerdas no solamente se utilizan para rebotar o tomar impulso, muchas veces se aplican llaves con el uso de estas. Lo mismo sucede con los esquineros del ring. Uno puede golpear a su oponente contra ellos o aplicar más desde ellos. Teniendo en cuenta que las reglas sancionan ambos actos, se permiten por que entretiene al público.

Por otra parte, tradicionalmente, si se está fuera del ring por un tiempo estipulado previamente, se procede a descalificar al luchador o declarar la pelea un *No Contest* si ambos están fuera. Esta sanción puede ignorarse si se lo establece previamente, y sucede muy a menudo porque en este deporte está previsto que se pueda seguir el encuentro fuera del espacio oficial. No son pocas las ocasiones en que luchadores bajan del ring luchan en los alrededores. Llegan incluso a golpear al oponente contra el borde del ring, contra el poste o aplicar llaves contra el piso. Todos estos elementos son posibles a partir de que se establece un escenario para el combate y se permite llevar la competencia más allá de este.

#### 3.2.4. Combates y narrativa de la lucha libre

La lógica de un combate de lucha libre consiste en el enfrentamiento entre el bien y el mal, representados por un luchador *técnico* y un luchador *rudo*. Bajo esta lógica es que el público se involucra en el combate y apoya a uno mientras que abuchea al otro.

El *técnico* sale a vencer de manera limpia al *rudo*. Por su parte, el *rudo*, sale a vencer haciendo trampas o no enfrentando directamente al *técnico*. Existe un *réferi* que regula el correcto desarrollo del combate, está siempre presente. Los golpes, llaves y candados se aplican por ambas partes. Cada luchador tiene la oportunidad de mostrarse y de lucir sus *llaves insignia*. Como parte del proceso los luchadores deben darse el tiempo para interactuar con el público, para así explotar al máximo la espectacularidad del momento (Maxer 1998: 7). Y es que otras de las características de los combates de lucha libre es mantener siempre un contacto con el público y sus reacciones.

Cuando el *técnico* lleva la ventaja es momento de que el *rudo* empiece a quebrar las reglas. Realiza una acción ilegal que le da la ventaja, el *réferi* le llama la atención pero el combate continúa. Si el *rudo* tiene la ventaja aprovecha para lastimar innecesariamente al oponente, el *réferi* también le llama la atención pero en combate aún continúa.

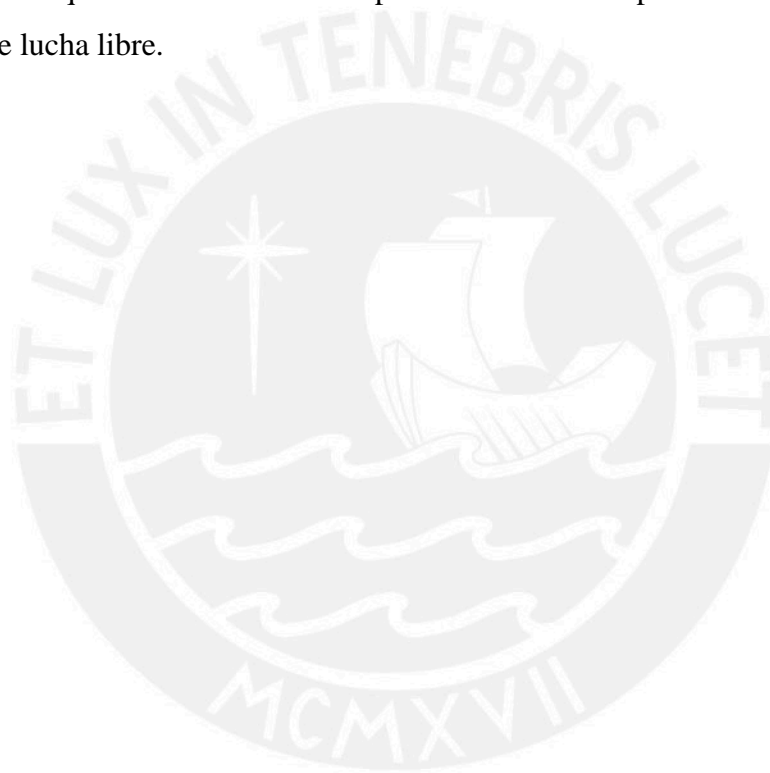
Es dentro de éste marco que aparece el elemento de *la controversia* en la lucha libre. La controversia es el otro elemento narrativo que vuelve a un combate de lucha libre en algo más que una competencia. La controversia es el elemento que da pie a que el público quiera más pues no deja satisfecho al espectador.

Cuando un *rudo* castiga constantemente a un *técnico* o gana haciendo trampa, el público no queda satisfecho, quiere que el *técnico* se levante y castigue al *rudo* o vuelva a luchar con él y lo venza. En este momento el árbitro también se involucra, se presta para desacreditar al *técnico* y permite al *rudo* seguir con sus injusticias. Este recurso es lo que permite a la lucha libre tener giros dramáticos que hacen que un combate no sea el fin del enfrentamiento entre dos luchadores.

En este momento es que el concepto de victoria vuelve a entrar en el mundo de la lucha libre. Que un *rudo* pierda por descalificación al huir del combate no significa que el

*técnico* haya vencido, pues no aplico el conteo de tres o el movimiento final. Asimismo, el público presente en ese momento tampoco vio el fin de enfrentamiento. Se genera un quiebre que invita al público a volver al siguiente evento para averiguar si es que ahora sí se logra vencer al villano.

Con ambos recursos, el posicionamiento de protagonistas y antagonistas, y la posibilidad de giros dramáticos, la lucha libre se convierte en un espectáculo narrativo que se cuenta mediante la competencia en un deporte. A partir de esta premisa, cualquier historia que entre dentro de este parámetro narrativo puede ser contado dentro un combate de lucha libre.



## CAPÍTULO 4: LUCHA LIBRE COMO ESPECTÁCULO TELEVISIVO

Los programas televisivos de hoy transmiten a al público televidente a un espectáculo de triunfos y derrotas. “La televisión construye los acontecimientos deportivos como primordialmente narraciones dramáticas” (Pinto Lobo 1995: 70-71) y los deportistas son los héroes y villanos de estos encuentros.

El objetivo del capítulo 4 determinar qué elementos de la lucha libre profesional se ven trastocados por la narrativa televisiva. Para esto realizaremos un análisis comparativo entre las características descritas en el capítulo 3 y los elementos narrativos, de producción y programación del capítulo 2.

Este capítulo contiene cinco apartados. El primero de ellos, 4.1. *El espectáculo melodramático de la lucha libre televisada*, aborda el desarrollo del melodrama televisivo aplicado al conflicto dramático ya presente en la lucha libre. En el 4.2. *El desarrollo narrativo de un programa de lucha libre*, se describe la narrativa que se desarrolla dentro de un solo programa de lucha libre. 4.3. *Segmentos dentro de un programa de lucha libre*, nos presenta dos puntos distintos a tratar. Primero describiremos la puesta en escena en dónde se desarrollan los conflictos del programa, mientras que en la segunda parte cuáles son las secuencias más recurrentes dentro de este. En 4.4 *Personajes dentro la lucha libre*, reforzaremos lo ya tratado en el capítulo anterior respecto a los luchadores. Por último, 4.5. *Producción televisiva para un programa de lucha libre*, será un análisis técnico de la logística desplegada para la cobertura y transmisión de estos eventos.

El análisis comparativo que haremos gira entorno a las características televisivas y las características propias de la lucha libre presente en los programas “RAW SuperShow” los días 02, 09, 16 y 23 de abril del 2012, así como del evento de Pago Por Ver “Extreme Rules” realizado el 29 del mismo mes. Recordemos que en el transcurso de estas fechas se desarrolló un ciclo narrativo que evoluciono cada semana. Asimismo, el “RAW SuperShow” es el programa estelar de la compañía: se transmite en vivo y no en diferido como otros programas de la misma empresa, y presenta a sus a sus principales estrellas o atletas. Finalmente, la empresa productora del programa, la WWE, quiere posicionarse como empresa de entretenimiento en base a programación de lucha libre

profesional. Por ello, el producto de WWE ejemplifica de mejor manera la espectacularización de este deporte.

La WWWF (World Wide Wrestling Federation), fundada en 1963 por los promotores Vince McMahon Sr. & Toots Mondt, “revolucionó” el negocio de la lucha libre en Estados Unidos cuando rompió el monopolio de eventos de lucha libre (Cohen). Antiguamente las distintas empresas que promovían eventos de lucha libre y que vendían estos eventos a la televisión trabajan por espacios territoriales. En 1976, tras la muerte de Mondt, el socio restante cambió el nombre de la empresa a The World Wrestling Federation. Pero no fue sino hasta 1983, cuando el nuevo dueño de la compañía, Vincent Kennedy McMahon, decidió expandir los eventos fuera del ambiente regional y logró negociar la venta de los derechos de transmisión televisiva de sus eventos. Asimismo, empezó a contratar a los luchadores más representativos de distintas zonas, posicionándose de esa manera entre los aficionados como la empresa con mayor presencia y mejores luchadores en todas las zonas territoriales. Desde entonces, la empresa siguió creciendo hasta convertirse en la empresa de lucha libre de mayor reconocimiento a nivel mundial.

Actualmente, la WWE es una empresa transnacional que sigue creciendo. En el proceso ha realizado un número considerable de cambios a su estrategia de marketing y a su producto. Ejemplo de ello es el nombre de la empresa, WWE eran siglas que hasta noviembre del 2011 significaban World Wrestling Entertainment. Según la página web corporativa de la empresa, el cambio se dio de acuerdo al plan de expansión y objetivos de la empresa (autor desconocido 2011). De acuerdo con Kellie Baldyga, publicista de WWE, no es una empresa de lucha libre, sino de entretenimiento, razón por la cual sus luchadores, cuando tienen presencia en los medios, son conocidos como *superestrellas* (Balderson, 2011). En su página web, la empresa misma se reconoce como empresa de entretenimiento (autor desconocido 2012), cuyo principal producto es la programación de lucha libre. En ese mismo medio, como parte de su estrategia de posicionamiento en entretenimiento, la WWE se ha expandido a otras áreas tales como cine, música, libros, juegos, etc. (autor desconocido 2012).



WWE es una empresa que no solo se dedica a la realización de eventos de lucha libre, sino que los produce a modo que programa televisivo pues ese es su principal producto: contenido para televisión. El “RAW SuperShow”, desde ahora en adelante sólo RAW, es el programa emblema de una empresa que quiere posicionarse como empresa de entretenimiento televisivo en base a programación de lucha libre profesional. Por estas razones, estos programas de lucha en particular son los más idóneos para el análisis que haremos a continuación.

#### **4.1. EL ESPECTÁCULO MELODRAMÁTICO DE LA LUCHA LIBRE TELEVISADA**

Hemos establecido que para mantenerse en televisión los contenidos televisivos deben ser atractivos (Carillo 2001: 40). Cada género televisivo tiene un público objetivo al cual atrae, de ahí el interés de las televisoras en ciertos géneros en particular. La lucha libre, como evento deportivo, ya tiene un público interesado en su desarrollo. Sin embargo, la cobertura de los deportes por parte de los medios de televisión normalmente se limita a los partidos de fútbol y similares (Barroso García 1996: 449). Entonces, ¿de qué manera la lucha libre se convierte en un contenido lo suficientemente atractivo para la televisión? El desarrollo del siguiente subcapítulo consiste en identificar los elementos de la narrativa televisiva aplicados a los eventos de lucha libre en busca de convertirlos en un programa redituable.

Nuestros principales protagonistas serán cuatro luchadores. El primero de ellos, John Cena, es una de las figuras más representativas de la WWE, habiendo estelarizado desde el 2005 casi todos los eventos de la empresa. Brock Lesnar, ex luchador profesional de lucha libre y MMA (Artes Marciales Mixtas). Hizo su retorno a la lucha libre después de haberse retirado y competido en otras ligas obteniendo reconocimiento internacional en el mundo del deporte de contacto. CM Punk<sup>5</sup>, en ese momento Campeón WWE<sup>6</sup>. Y Chris Jericho, luchador veterano y retador número uno por el campeonato.

---

<sup>5</sup> Nombre del personaje que el luchador Phillip Brooks interpreta.

<sup>6</sup> WWE reconoce con este nombre a uno de los títulos o campeonatos mundiales de peso completo que ostenta.

Recordemos que Sharon Mazer (1998: 3) establece que la lucha libre, por encima de la competencia y el espectáculo, es un conflicto dramático entre el bien y el mal hecho para entretener y hacer vivir de forma participativa al público. Tomemos por ejemplo el programa del dos de abril. Cuando CM Punk, Campeón WWE, ingresa al ring para su lucha, el público corea fuertemente su nombre. Hacia el final de su lucha, cuando es atacado por la espalda por el veterano Chris Jericho, el retador número uno al campeonato, y es rematado con el brutal golpe de una botella de licor en la cabeza, el público abuchea al *rudo*<sup>7</sup>. Este aprovechó un momento de debilidad y cansancio del campeón. Los asistentes no aprueban el cobarde ataque a traición.

Como vemos, durante el programa televisivo, los elementos dramáticos de la lucha libre se mantienen, pero aún no son melodramáticos. ¿Qué es entonces el melodrama y cómo se presenta en las transmisiones de RAW lo lunes por la noche?

De acuerdo con Martín-Barbero, el melodrama surge como un “espectáculo total” destinado a un público sin educación formal que disfruta de lo cotidiano de vida y que no era capaz de disfrutar o comprender el “estilizado” drama teatral de finales del Siglo XVIII. Debido a esto, el melodrama clásico plantea en su puesta en escena acciones por encima de diálogos. El predominio de la acción y el desarrollo de relaciones entre personajes son las que otorgan un carácter emocional al melodrama y terminan por definir gran parte de este género (Martín-Barbero, 1992: 41).

Esta misma característica la podemos reconocer en varios momentos durante las transmisiones de RAW: el conflicto emocional predomina sobre el deporte. En los deportes de espectáculo el campeón es la figura más importante de un deporte o una liga, sin embargo, en esta ocasión no es así. En el inicio de temporada, el Campeón se ausenta del evento estelar y su participación queda relegada a un segundo plano por detrás de dos figuras televisivas más importantes pero deportivamente menos significativas. El dos de abril, el programa empezó con un emotivo discurso del luchador en retiro Dwayne “The Rock” Johnson, quien había regresado al ring tras un largo retiro. Tras dos horas de programa, John Cena, el oponente de The Rock la noche anterior, invitó a Johnson al ring para un último saludo de respeto no sin antes brindar

---

<sup>7</sup> Ver Anexo 1.

otro emotivo discurso a la audiencia. Sin embargo, quien entró en la arena fue Brock Lesnar, ex Campeón de Peso Completo WWE y Peso Completo UFC (artes marciales mixtas). Lesnar sube al ring y ataca a Cena alzándose como victorioso. De esta manera, el conflicto que desarrollaron John Cena y The Rock llega a su fin, pero al mismo tiempo inicia uno nuevo: el conflicto entre John Cena y Brock Lesnar. Este será el atractivo principal durante las semanas que vienen y se posiciona como el evento estelar, dejando de lado la confrontación entre el Campeón de la empresa y su retador.

En RAW, el espectáculo se antepone al deporte. El programa inicia y termina con dos secuencias que no involucran lucha competitiva. Si bien al final, John Cena es atacado, no es una lucha, es un taque a traición que sirve para sentar un precedente de lo que vendrá a futuro. En esta misma línea, en ninguno de estas secuencias aparece el Campeón, la figura más importante dentro del deporte espectáculo. CM Punk y su retador, Chris Jericho, recién aparecen hacia a la mitad del programa, transcurridos casi una hora de contenido. Esto nos muestra que, para ser un programa de lucha libre, antes de mostrar combates de lucha, se privilegia el desarrollo dramático de los conflictos emocionales entre los personajes, los luchadores. Para María Rosa Pinto Lobo en su artículo “El discurso narrativo de la televisión”, los programas de televisión “subrayan más la propia estructura dramática de los acontecimientos deportivos que el esfuerzo, placer o el logro que toda competición conlleva” (Pinto, 1995: 71).

Hasta el momento hemos abarcado un punto del melodrama: la presencia de las emociones en la narrativa. Sin embargo, aún falta otro elemento del melodrama que desarrollar: la estructura. Continuando con el trabajo de Martín-Barbero (1992: 45-50), el melodrama es un espectáculo marcado por el exceso. El derroche y la pomposidad de la puesta en escena es lo que convierte a un acontecimiento en espectáculo.

La lucha libre es un deporte espectacular: presenta conflictos personales que se resuelven en combates cuerpo a cuerpo y los adorna con llaves, candados y piruetas que impresionan al público. La rivalidad<sup>8</sup> entre CM Punk y Chris Jericho estuvo ambientada por encima de lo deportivo desde que Jericho utilizó la botella de licor para atacar a

---

<sup>8</sup> Rivalidad: término que indica que dos luchadores se enfrentarán por más de un evento con alguna historia de por medio.

Punk. En cualquier otro deporte esto hubiese sido sancionado por tratarse de una conducta antideportiva. Pero en la lucha libre se convierte en un ángulo<sup>9</sup> para reforzar el conflicto y la percepción negativa hacia el personaje de Jericho. En los siguientes programas, Chris Jericho continúa sus provocaciones, convirtiendo la competencia deportiva en algo personal. El nueve de abril, después de que CM Punk ganara su combate, Jericho vuelve atacar por la espalda al Campeón. Victorioso, Jericho derrama cerveza en la cara para humillarlo más antes de atacarlo nuevamente cuando ya está vencido. La siguiente semana, el dieciseis, la confrontación entre rivales es puramente verbal. En esta ocasión Jericho tiene fuertes calificativos en contra de Punk y su familia. Acusa a su padre de alcohólico y a su hermana de "tener problemas con sustancias ilícitas". Le inquina que es un bastardo por nacer fuera del matrimonio de sus padres y luego corta la transmisión antes de que Punk pueda responder, dejándolo con la palabra en la boca y el abucheo del público.

Como vemos, casi todo el desarrollo de la rivalidad consiste en provocaciones extradeportivas por parte de Jericho para desconcentrar a CM Punk. Tal y como Roland Barthes lo enuncia en su trabajo "The World of Wrestling", "La virtud del catch consiste en ser un espectáculo excesivo" (1981: 13). Más que una competencia por definir a un campeón, la rivalidad entre CM Punk y Chris Jericho se convierte en una confrontación personal en el que Jericho es el villano de la historia: ataca a traición, hace uso de artimañas y objetos contundentes para lastimar y sacar ventaja sobre su oponente. CM Punk es el chico bueno, el deportista sano y completo que lucha en contra de este maquiavélico oponente.

Así como existe una exageración dramática en el desarrollo de la historia: con los ataques a traición y uso de "efectos especiales" como lo son la botella de licor en la cabeza o la cerveza derramada, cuya función es resaltar el lado antipático de Jericho hacia el Campeón y el público<sup>10</sup>; también existe una contraparte de extroversión durante el mismo combate. El domingo veintinueve de abril, en "Extreme Rules", se lleva a cabo el combate titular. La lucha por el título entre CM Punk y Chris Jericho se lleva a

---

<sup>9</sup> Ángulo: término que describe un acontecimiento creado para desarrollar alguna trama o personaje en la lucha libre

<sup>10</sup> Ver Anexo 1.

cabo bajo la estipulación de “Reglas Extremas”. Tanto el campeón como el retador aparecen con ropa distinta a sus habituales trusas de lucha, los dos llevan pantalón de ropa de calle junto con las protecciones para las rodillas y piernas. Para ser la lucha definitiva por el cinturón de lucha libre más importante de la empresa, el encuentro tuvo poco de llaves y movimientos *técnicos*, y más bien se desarrolla de forma muy espectacular<sup>11</sup>. El combate inicia con golpes a puño cerrado. Se utilizan objetos contundentes palos de kendo, latas de cerveza, extintores, e incluso se llega a pelear fuera del ring haciendo uso de la escenografía como un elemento con el que golpear al rival. Más que una “lucha”, es una pelea callejera con elementos “*luchísticos*”<sup>12</sup>: se siguen aplicando llaves, se puede ver la técnica de los combatientes y ambos turnan tiempo de ataque. De esta forma el público sigue viendo un espectáculo de lucha y no una pelea cualquiera. Incluso, en un momento, Jericho insulta a la hermana de CM Punk, presente en primera fila de asientos. Esto se da con la intención de que el Campeón vea a un miembro de su familia amenazado y reaccione para que regrese al combate.

En el momento cumbre del combate, CM Punk logra la victoria no de cualquier manera, sino por medio de su llave final, la *GTS (Go to Sleep)*. El show lo requiere, y la gente ha pagado y esperado toda la noche por ello: el momento en el que el Campeón golpee con la rodilla en la cara al rival. Parte del espectáculo exacerbado implica que las luchas no pueden ser sólo con el conteo de tres, y más aún ésta que ha sido promocionada durante tanto tiempo. Debe aplicarse la llave final de todas formas. Cuando suena la campana y se declara al vencedor, el coliseo se pone de pie y Punk se lanza al público quien celebra junto a él mientras su música suena a todo volumen<sup>13</sup>. El Campeón venció a su némesis y supero todas las tretas y artilugios del rival. La misma página oficial de la compañía indica: “Mind games couldn't break Punk; they only made him a stronger WWE Champion” (Juegos mentales no pudieron romper a Punk; sólo lo hicieron un Campeón WWE más fuerte); En clara alusión al movimiento final del rival, la Codebreaker (*Rompe Códigos*).

---

<sup>11</sup> Ver Anexo 2.

<sup>12</sup> Término que se utiliza en el mundo de la lucha libre de habla hispana para referirse a acontecimientos en general dentro de la lucha libre.

<sup>13</sup> Ver Anexo 3.



La lucha final entre CM Punk y Chris Jericho es un excelente ejemplo de todo lo que implica un combate de lucha libre profesional con una línea melodramática. El encuentro tuvo muchos más componentes de entretenimiento que de lucha. Al ser una lucha construida con una rivalidad de nivel personal, se dejó de lado la técnica y se pasó de frente al castigo físico mutuo. Se utilizaron muchas armas que no son propios de ningún evento deportivo, pero que en este caso ofrecieron un mejor espectáculo: en vez de ver a dos rivales pelear, los vieron “darse de alma”. Sin embargo, estos objetos contundentes no dejan de ser parte del show pues no causan daños permanentes a los participantes. Ninguno de los objetos es punzocortante, por lo que no producen sangrado. Los luchadores no golpean indiscriminadamente a su rival, sino que conocen qué zonas atacar. Los golpes contra las barandas o mesas también son de cuerpo entero, no de cabeza. Estos efectos especiales le dan un carácter de mayor entretenimiento al show, así como lo hacen películas o series para televisión. Son elementos de exageración que, como vimos hace algunos párrafos, forman parte del carácter melodramático de la lucha libre.

¿Por qué es la lucha libre un espectáculo melodramático? Porque desarrolla conflictos emocionales que buscan involucrar al público. Los luchadores representan roles con quien el público se identifica y de esta manera viven el show de forma activa, no sólo esperando un ganador. Asimismo, existe una exageración en el desenvolvimiento de los eventos. Desde el punto de vista narrativo con sucesos o acciones que escapan a lo deportivo; hasta las mismas luchas en las que se presentan más que competencias de lucha libre. Son historias que atacan el orgullo o a la familia de los implicados, al menos del personaje, y que no es meramente ser el mejor deportista. Son encuentros deportivos que escapan a la reglamentación tradicional e incluso a su propia reglamentación. Todo con el fin de brindar un mejor espectáculo.



#### 4.1.1. Personajes dentro de la lucha libre

Dentro de RAW lo que nos muestra podemos distinguir tres tipos de personaje en el programa televisivo. Primero están los luchadores. Después tenemos a quienes llamaremos *figuras representativas* y a las *figuras del equipo técnico*<sup>14</sup>.

El rol más importante está por su puesto en *los luchadores*. Recordemos que el luchador es un atleta, pero que al momento de convertirse en un personaje interpreta un rol. Los personajes tienen elementos visuales y sonoros que el público asistente y televidente pueden reconocer. En este caso la exageración del personaje busca que cualquiera que preste atención pueda reconocer al luchador aunque lo vea físicamente.

En el programa del dos de abril, cuando Cena hace la invitación a The Rock, lo que recibe como respuesta es la canción que identifica a Brock Lesnar. Los fanáticos quienes reconocieron la canción, reaccionaron inmediatamente incluso antes de que este se dirigiera al ring<sup>15</sup>. Cada luchador cuenta con una canción característica para su entrada. La canción se presenta para el televidente de forma diegética, lo que implica que tanto ellos, como el público asistente y el luchador la escuchan y se contagia la emoción (Fernández Díez y Martínez Abadía 1999: 207). Asimismo, su ropa de lucha porta colores o él mismo lleva mercancía (llámese polos, muñequeras, etc.) del color característico de su personaje. Los personajes cuentan con un video que acompaña su entrada y que se exhibe en una pantalla gigante durante su ingreso<sup>16</sup>. Los colores de este video y de las luces del coliseo son de la misma tonalidad que las prendas del luchador. En el caso de John Cena, por ejemplo, su color característico es el verde. Luchadores como CM Punk y Brock Lesnar se representan con colores cálidos como el rojo, anaranjado y amarillo. En casos muy particulares como el de Kane, todas las luces se tornan rojas y se vuelve más difícil distinguir algún color en particular. Todo es en pro de construir una imagen del luchador que impresione al público<sup>17</sup>.

---

<sup>14</sup> Técnicamente serían descritos como el *crew*, “equipo” en inglés. Pero en la lucha libre televisada cumplen un pequeño rol que será desarrollado a continuación.

<sup>15</sup> Ver Anexo 4.

<sup>16</sup> Este punto se desarrollará con más profundidad en los Subcapítulos 4.4. y 4.6.

<sup>17</sup> Ver Anexo 5.

Asimismo, es importante destacar el uso de las llaves como elementos narrativos más que como técnicas de lucha efectivas. Durante su lucha, CM Punk castiga a Chris Jericho saltando desde uno de los esquineros del ring hacia la mesa de comentaristas donde Jericho está tendido. Esta es una maniobra totalmente peligrosa y que en términos prácticos no facilitaría su victoria, pero sí que emociona al público asistente<sup>18</sup>. Nuevamente, la lucha libre es un espectáculo para el público y el público disfruta de maniobras peligrosas que no verán en otro tipo de eventos. La función de muchas de las llaves de lucha libre es brindar un show diferente al de cualquier otro deporte de contacto. El ver a los luchadores recibir y aplicar llaves o candados que desafían el físico de los participantes es emocionante.

Finalmente, las llaves finales y su capacidad de incapacitar luchadores. Cuando Brock Lesnar regresa a atacar a Cena, no lo golpea, sino que aplica su llave final el *F5*. Cuando CM Punk responde al ataque de Jericho y le propina varios golpes, basta un *Rompe Códigos* por parte de este para dejar al rival tendido en la lona y recuperar el control de la situación. Y después de haber sido castigado y dominado durante toda su pelea al punto de sangrar y ser incapaz de ponerse de pie, John Cena es capaz de superar al contrincante y aplicar su llave final, el *Ajuste de Actitud*, para vencer una lucha en la cual recibió más golpes de los que dio. ¿Qué significa esto? Las llaves de lucha libre son maniobras que requieren la cooperación de ambos luchadores para ejecutarse (Mazer 1998: 4). Si bien son dolorosas, bien aplicadas rara vez ocasionan una lesión severa al rival, razón por la cual los luchadores entrenan. Pero en el mundo de la lucha libre, estas mismas llaves tienen un poder ficticio de derrotar a otro competidor si se aplican exitosamente. Es un tipo de exageración melodramática que convierte a una llave cualquiera, en una llave que ocasiona mucho daño. Muchos de los movimientos realizados durante las luchas suelen ser muy peligrosos, tales como los topes y caídas de cabeza. Pero la lucha debe seguir. Sólo con la aparición de un movimiento final se puede lograr el ansiado conteo de tres.

¿Quiénes son las *figuras representativas*? Son personajes cuyo rol complementa las distintas tramas establecidas. El nueve de abril del mismo año, John Cena tiene una

---

<sup>18</sup> Ver Anexo 6.

confrontación con el Gerente General de RAW, John Laurinaitis. John Laurinaitis es una figura que ante cámaras es el productor general del programa<sup>19</sup>. Tiene la facultad de pactar luchas, cambiar estipulaciones de los combates, etc. Un elemento característico de la televisión deportiva de hoy en día es el hecho de que figuras no deportistas se conviertan también en estrellas (Pinto Lobo 1995: 71). Las figuras representativas son personajes que interactúan con los luchadores y nos acercan más a estos, complementan el espectáculo.

Volviendo al episodio del nueve de abril, éste empieza con un enfrentamiento entre John Cena y Brock Lesnar. Más tarde en ese mismo programa, John Cena pide una lucha con Lesnar pero Laurinaitis le informa eso no va a ocurrir. Para el público es evidente que Cena y Lesnar van a luchar, y que lo harán en “Extreme Rules” porque es el siguiente PPV. Pero si luchan en ese mismo RAW, no habría historia ni lucha que realizar hasta el 29 abril. Que a Cena se le niegue la lucha es sólo una estrategia narrativa para desarrollar la rivalidad, y qué mejor manera que sea una “autoridad” la que impida el enfrentamiento en ese mismo momento. En este punto, empieza a crecer un conflicto emocional que es lo que va a alimentar esta rivalidad: Lesnar es un luchador abusivo que pocos han derrotado, y John Cena quiere derrotarlo.

Como figuras representativas también podemos catalogar a los árbitros, quienes también cumplen roles dentro de las luchas. Si bien su trabajo es regular el cumplimiento de las reglas, son fácilmente evadidos por los luchadores y no aplican sanción alguna, permitiendo así que los combates se extralimiten para beneficio del público o la historia<sup>20</sup>. Nuevamente, todo es parte del espectáculo.

Un último aspecto sobre estos personajes es que, si bien no luchan, no significa que no sepan luchar<sup>21</sup>. El nueve de abril, el evento central de la noche consistió en una lucha entre John Cena y el asistente de John Laurinaitis, David Otunga. Esta característica es la que diferencia a estas figuras de las *figuras del equipo técnico*. Estos personajes son

---

<sup>19</sup> Ver Anexo 7.

<sup>20</sup> Ver Anexo 8.

<sup>21</sup> John Laurinaitis luchó durante varios años en Japón como “Johnny Ace” y David Otunga fue un luchador activo de la empresa antes de ocupar su nuevo rol como asistente. Theodore Long, el segundo asistente de John Laurinaitis, es un árbitro en retiro por lo que conoce de la narrativa y desarrollo de los encuentros de lucha libre.

los comentaristas, anunciadores o entrevistadores. No todos ellos han recibido entrenamiento de lucha profesional y rara vez interactúan con los luchadores en confrontaciones físicas. No son personajes activos durante las luchas o rivalidades y su trabajo es contextualizar, por medio de la narración o presentación, los acontecimientos que se televisan.

#### 4.2. EL DESARROLLO SERIAL DE LA LUCHA LIBRE TELEVISADA

Como señalamos en el capítulo anterior, los conflictos melodramáticos que la lucha libre narra son historias que se desenvuelven a lo largo de varios programas. Esto convierte a la lucha libre en un contenido televisivo de formato serial, lo que lo distancia de otros deportes televisados. Los eventos deportivos suelen tener una única transmisión debido al interés económico que generan; la dificultad y logística que implica su transmisión; o son retransmisiones de los momentos más vistosos del encuentro, no todo el evento (Barroso García 1996: 448-449).

El carácter melodramático de la lucha libre televisada y su producción serial para ser un contenido televisivo semanal, convierten a la lucha libre televisada en un *programa seriado* más que un programa netamente deportivo. En la estructura narrativa seriada es difícil encontrar, en un único programa, un “fin”. Existe una trama que se desplaza de capítulo en capítulo hasta completar un relato más grande y complejo (Orza 2002: 228).

La programación de la WWE está determinada por su calendario anual, en el cual se realizan doce eventos de Pago Por Ver (PPV) en cable. Estos eventos se caracterizan por ser tener una mayor producción en infraestructura, una mejor calidad en luchas<sup>22</sup> y son los eventos de mayor expectativa para la audiencia. Entre eventos de PPV se distribuyen los programas de televisión semanales *RAW Supershow* y *SmackDown*.

Esta organización entre eventos y la frecuencia de los mismos sirve como la base que soporta la estructura narrativa de un mes de programación: cuatro programas que construyen una rivalidad y un gran conflicto final que cierra el ciclo. Asimismo, la estructura narrativa que se sigue es una estructura melodramática, que organiza el

---

<sup>22</sup> El contenido y características de las luchas será desarrollado en este mismo capítulo más adelante.

conflicto de tal manera que la conclusión emocione al público asistente (Martín-Barbero 1992: 50-52).

Martín-Barbero nos dice que el melodrama basa su narrativa en la creación de *suspense*. El suspense es la técnica narrativa de crear contenido y mantener la atención del espectador generando el suficiente interés para que este quiera continuar con la historia en el siguiente capítulo. Y recordemos que los programas de RAW son precisamente un programa seriado.

El siguiente cuadro es un resumen de los puntos más importantes a lo largo del mes de programación elegido. En él, hemos colocado, en espacios separados, a los cuatro protagonistas de las historias más importantes desarrolladas.

	RAW Supershow 02-abr-2012	RAW Supershow 09-abr-2012	RAW Supershow 16-abr-2012	RAW Supershow 23-abr-2012	Extreme Rules 28-abr-2012
John Cena Brock Lesnar	<b>Lesnar</b> ataca a <b>Cena</b> , inicia la rivalidad	<b>Cena</b> ataca a <b>Lesnar</b> y muestra estar a la altura. Hacia el final del show <b>Lesnar</b> vuelve a atacar a <b>Cena</b> y se sitúa como el vencedor	<b>Cena</b> pierde en contra de un luchador anónimo. Se ve débil hacia su combate del 28	<b>Cena</b> recibe apoyo moral de parte de un luchador en retiro. Vuelve a verse fuerte y encara a <b>Lesar</b> , mostrando que tiene oportunidad de vencerlo	Tras ser dominado durante todo el encuentro, <b>Cena</b> logra vencer a <b>Lesnar</b> para el agrado del público
CM Punk Chris Jericho	<b>Jericho</b> ataca a tracción y violentamente a <b>Punk</b>	<b>Punk</b> responde a los ataques de <b>Jericho</b> , pero vuelve a caer ante este	Esta vez <b>Jericho</b> ataca verbalmente a <b>Punk</b> y continúa con sus juegos mentales hacia el campeón	<b>Punk</b> engaña a <b>Jericho</b> y le responde los ataques, demostrando así que su rival no logró meterse en su cabeza	Tras una lucha sumamente peligrosa, <b>Punk</b> vence limpiamente a <b>Jericho</b> y se mantiene firme como campeón



Aquí vemos la estructura narrativa básica de del mes de programación escogido. El detonante, el que da inicio a las rivalidades, ocurre el dos de abril. Los siguientes episodios, del nueve, dieciséis y veintitrés del mismo mes conforman el nudo. Finalmente, el clímax y desenlace en el evento especial del veintinueve. La programación de WWE se asemeja a la estructura narrativa de la literatura y teatro clásico: un comienzo, nudo y desenlace (Carrasco Campos 2010: 188).

El dos de abril, John Cena quiere cerrar su rivalidad con The Rock, pero es atacado por Brock Lesnar. Ese es el detonante, el comienzo de la rivalidad. Por su parte, CM Punk viene de derrotar a Chris Jericho, pero ante el ataque e insistencia de este se inicia una nueva rivalidad, un nuevo comienzo. Así, para el primer programa, tenemos establecidos a nuestros personajes principales y las líneas argumentales más importantes de manera jerárquica. El Campeón, pese a ser deportivamente más importante, ocupa el segundo lugar en la programación, mientras que las figuras más mediáticas serán los estelares.

De acuerdo con la teoría establecida por Martín-Barbero (1992: 52) respecto al desarrollo narrativo del melodrama, la lucha entre estos héroes y villanos es parte de un doble relato argumental. En un primer momento los malos triunfan, y progresivamente se revierte la situación, hay un punto de quiebre. Por ejemplo, Barbero señala que en el folletín, un micro-relato de mediados del Siglo XIX y heredero del carácter narrativo del melodrama, este cambio no sucede de forma inmediata. Sino que se va desarrollando progresivamente a lo largo de varios episodios tal y como ocurre en el programa seriado.

En RAW, los programas que siguen al dos de abril son justamente parte del nudo. Son el desarrollo de los conflictos que nos muestran una evolución de situaciones que anteceden al clímax de la historia.

Brock Lesnar se posiciona como el *rudo* de la historia. Si bien John Cena siempre ha sido visto como el *técnico* de sus rivalidades, el ataque a traición de Lesnar lo posiciona como el villano. De la misma manera, Chris Jericho también ataca por la espalda y se toma su tiempo para mofarse del rival caído. Primera victoria para los *rudos*.



En el programa del nueve de abril, Cena y Punk empiezan muy enérgicos y logran atacar a sus rivales. Los dos *técnicos* dan muestras de que no están vencidos y el público reacciona positivamente ante esto. Sin embargo, esta reacción es de corta vida pues ambos vuelven a sucumbir en el mismo programa contra los *rudos*. Como se mencionó antes, tras conectar unos golpes, Jericho incapacita a su rival con su llave final, *La Rompe Códigos*. En el evento estelar, John Cena derrota a David Otunga<sup>23</sup> pero es atacado por la espalda por Brock Lesnar. Nuevamente, “La Bestia”<sup>24</sup> se alza encima de Cena. Los dos héroes dan muestra de fortaleza. Vencen un obstáculo pero todavía no logran superar al villano. Segunda victoria para los *rudos*.

El programa del dieciséis de abril marca otra derrota para los *técnicos*, sólo que esta no es tanto física, sino más bien psicológica. Tras salir victorioso de su combate de la noche, la primera victoria para el campeón desde hace tres semanas, CM Punk tiene un altercado más con Chris Jericho. Al terminar la lucha, el rostro de Chris Jericho se proyecta en el *titantron*<sup>25</sup> y esta vez agrede verbalmente al campeón. Lo llama alcohólico, se burla de él e insulta a su padre por el alcoholismo que padecía. Antes de que Punk pueda responder se corta la transmisión y el campeón se queda con las palabras en la boca. Y en el evento estelar, nuevamente, John Cena, tras ofrecer un motivador discurso sobre su lucha en el PPV, es derrotado con trampa por un luchador nombrado por el Gerente General John Laurinaitis<sup>26</sup>. Los *técnicos* continúan mostrando determinación pero siguen cayendo. Para el tercer capítulo de ambas historias, los protagonistas parecen no poder superar los obstáculos y se ven más impotentes que nunca ante sus rivales. Tercer punto para los *rudos*.

El último episodio previo al PPV se lleva a cabo el veintitrés de abril. Este programa marca el giro argumental que la historia necesita para legitimar a los *técnicos* como

---

<sup>23</sup> Como se indicó, David Otunga es un luchador en retiro, por lo que era muy poco probable su victoria. Sin embargo, esta lucha es la base para el siguiente la conclusión del programa.

<sup>24</sup> Sobrenombre que recibe Brock Lesnar.

<sup>25</sup> *Titantron* es el nombre de la pantalla gigante donde se proyectan los videos y que está encima de la rampa de entrada.

<sup>26</sup> Lord Tensai, el luchador que derrota a Cena, hizo su debut el 02 de abril. Se muestra como un personaje rudo y dominante. Su victoria sobre John Cena le beneficia como personaje y contribuye en el *ángulo* del estelarista.

oponentes con una oportunidad de vencer. Hasta el momento han sido derrotados constantemente y este el momento de cambiar esta situación.

Chris Jericho, junto a Theodore Long, acusa al campeón de estar ebrio y exige que se le destituya como campeón. Esta es una exageración dramática pues la lucha viene siendo promocionada desde hace semanas y sería dañino para la imagen de la empresa que un tecnicismo obligara el cambio de campeonato en medio de una rivalidad. CM Punk actúa como si no controlara su cuerpo o perdiera el equilibrio, presenta problemas con el habla y se tambalea constantemente. Punk entrega el cinturón a la autoridad presente pero pide una última oportunidad. Sigue mostrando signos de descontrol en un inicio, sin embargo, conforme avanza empieza recuperar la coordinación y ataca con el micrófono a Chris Jericho ante la emoción del público. Jericho trata de huir pero el campeón lo alcanza y lo saca a golpes del ring side<sup>27</sup> hasta la rampa y la entrada a los vestidores. Jericho escapa y CM Punk celebra acompañado de los cánticos del público. Finalmente le dio su merecido a su contendiente y lo engaño en su propio juego. Está listo para dar pelea el domingo en Extreme Rules.

La rivalidad de John Cena y Brock Lesnar recibe mayor cobertura y dos segmentos al inicio y final del programa. Cena recibe una visita por parte de Adam “Edge” Copeland, un antiguo rival. Edge le dirige unas palabras muy subidas de tono y hace un llamado de atención: Brock Lesnar sólo lo ve como un negocio y le falta el respeto a todos quienes aman la lucha libre. Edge se retira junto a la ovación del público. Hacia el final del programa, el ring viste una alfombra roja, dos sillas y una mesa. Se realizará una firma de contrato que oficializará la lucha del domingo. Esta es otra exageración dramática por que la lucha también está pactada y viene siendo promocionada desde hace semanas<sup>28</sup>. Cuando John Cena aparece en escena, no entra con el mismo ímpetu que lo caracteriza, sino que camina lento, aparenta temor y determinación. Lleva una cadena gruesa en la mano derecha a modo de manopla. Lesnar coge el micrófono e intimida a Cena. Cena firma el contrato y se lo tira a Lesnar. Ambos se paran frente al otro sin retroceder. Lesnar se aleja, baja del ring y se retira con una sonrisa en la cara. Cena mantiene la misma expresión con la que entró y termina el programa.

---

<sup>27</sup> Los alrededores del ring.

De esta forma termina la construcción de las dos rivalidades centrales del “RAW Supershow” para el evento PPV “Extreme Rules”. Estos tres programas forman parte del nudo en nuestro relato *luchístico*. Los protagonistas, John Cena y CM Punk, enfrentaron desafíos durante todos los programas. Cada semana terminaban siendo vencidos por sus antagonistas, Brock Lesnar y Chris Jericho respectivamente. En último programa previo a la confrontación final, tanto Cena como Punk mostraron reincorporarse ante tantas derrotas y estar listos para hacerle frente a sus rivales. No se presentan como oponentes ya derrotados, sino que logran estar a la altura del desafío. Primer punto para los *técnicos*.

El desenlace de las rivalidades ocurre el domingo veintinueve de abril en el evento especial “Extreme Rules”. El encuentro entre CM Punk y Chris Jericho se da bajo la modalidad de una *Chicago Street Fight*<sup>29</sup>. La lucha cuenta con momentos *luchísticos* y momentos espectaculares como se describió en el capítulo anterior. Se utilizan objetos contundentes y en varios momentos la lucha se desarrolló en los alrededores del ringside, no en el mismo ring. Pese a todo es un encuentro parejo en el que ambos luchadores aplican y reciben castigo, teniendo momentos dramáticos como la intervención de la hermana de Punk. Al final, es la técnica de este la que prevalece por encima de las artimañas de Jericho. El Campeón se lanza a los brazos de sus compatriotas<sup>30</sup> y celebra su victoria.

El encuentro de John Cena y Brock Lesnar es mucho menos técnico y más espectacular. Antes del retiro, Lesnar era un personaje imponente. Durante el retiro, sus logros en la MMA hicieron de él un personaje distinto a otros luchadores: a Lesnar no lo pueden vencer. Por ello mismo, la lucha entre estos dos es más que nada una pelea callejera donde el mejor tiene la ventaja. Bajo la modalidad de *Extreme Rules*<sup>31</sup>, Lesnar no tarda en hacer sangrar a Cena. Lo golpea contra el ring y fuera de este en varias ocasiones. Ocasionalmente Cena responde los golpes pero es el rival quien domina todo el

---

<sup>28</sup> Ver Anexo 9.

<sup>29</sup> Tipo de lucha *gimmick match* en la cual se permite el uso de objetos contundentes, no existe descalificación ni conteo a fuera. La victoria se obtiene por sumisión o conteo de tres. Nombrado así debido a que el evento se realizó en Chicago, Illinois.

<sup>30</sup> CM Punk es oriundo de Chicago.

<sup>31</sup> Lucha en la cual se permite el uso de objetos contundentes, no existe descalificación ni conteo a fuera. La victoria se obtiene por sumisión o conteo de tres.

combate, aplicando golpes y casi ninguna llave. El clímax de la lucha llega cuando Lesnar introduce unas escaleras al ring para lastimar al oponente. En un descuido, Cena golpea a Lesnar con la cadena que llevó consigo en el último RAW lo que incapacita seriamente a Brock Lesnar. Aprovechando la oportunidad, John Cena aplica su *Ajuste de Actitud* encima de las escaleras introducidas por su contrincante<sup>32</sup>, llevándose así la victoria por conteo de tres. La canción de Cena suena y él brinda un emotivo discurso de despedida hacia el público asistente y, dirigiéndose hacia la cámara, hacia el público televidente. El show termina.

Al final del mes tuvimos dos historias de cinco capítulos que narran la confrontación entre héroes y villanos: John Cena versus “La Bestia” Brock Lesnar. En segundo plano, la continuación del enfrentamiento entre el Campeón WWE, CM Punk, y su obsesivo y manipulador retador, Chris Jericho. El “RAW SuperShow” es el programa en el que se desarrollan los distintos capítulos de estas rivalidades antes de concluir en el evento especial del mes. Todo empieza con un detonante que pone a los héroes en situación de desventaja. Durante el transcurso de la historia, los héroes enfrentan retos y en algunas ocasiones muestran superación, pero terminan cayendo ante las tretas de los rivales. Hay un punto de inflexión, una llamada de atención que revitaliza a los héroes antes del enfrentamiento final. En el momento decisivo, el clímax, los protagonistas triunfan frente a las adversidades y vencen a sus oponentes en sus propios juegos.

#### **4.3. EL DESARROLLO NARRATIVO DE UN PROGRAMA DE LUCHA LIBRE**

En los capítulos anteriores cubrimos el espectáculo melodramático de la lucha libre televisada durante un arco narrativo de un mes. Ahora analizaremos el mismo arco narrativo pero de manera individual. Si bien la rivalidad entre luchadores se distribuyó a lo largo de cinco programas, cada programa también tiene en sí misma una estructura narrativa similar. A continuación describiremos cómo se organiza el espectáculo de la lucha libre televisada durante un solo programa.

---

<sup>32</sup> Ver Anexo 10.

De acuerdo con Katherine Phelps (1997), cuando en televisión se trabaja con una estructura narrativa serial, como lo hace la lucha libre, cada programa comparte la misma estructura narrativa que la temporada completa. En el trabajo de Phelps, Katherine resalta que, para J. Michael Straczynski, creador de la serie estadounidense *Babylon 5*, un buen programa de televisión debe contar sus propias historias. Debe tener sus propios detonantes, conflictos y clímax. El objetivo programa televisivo es contar una historia. Y si bien las temporadas televisivas tienen una macro estructura, los capítulos individuales deben ser capaces de contar sus propias historias y replicar dentro de sí una micro estructura similar como podemos apreciar en el siguiente cuadro:

	Detonante	1er Giro Dramático		2do Giro Dramático		Clímax
Contenido	Recapitulación de la semana anterior	Segmento que desarrolla rivalidad 1 o 2	Luchas	Segmento que desarrolla rivalidad 1 o 2	Luchas	Segmento que desarrolla rivalidad 1
Detalles	Montaje de video	Diálogos o enfrentamientos extraoficiales	Desarrollo de historias secundarias	Diálogos o enfrentamientos extraoficiales	Desarrollo de historias secundarias	Diálogos o enfrentamientos extraoficiales
Hora	00:00 h de haber iniciado el programa	00:10 h de haber iniciado el programa	00:20 h de haber iniciado el programa	01:00 h de haber iniciado el programa	01:15 h de haber iniciado el programa	01:40 h de haber iniciado el programa

Cada “RAW Supershow” inicia con una impresionante careta de presentación que muestra la historia de la empresa. Esta es un montaje de video complementado con animaciones e imágenes de archivo de los luchadores, momentos y frases más



importantes de la compañía a lo largo de su historia<sup>33</sup>. Termina con una animación a pantalla completa del logo de la empresa.

Tras una disolvencia a negro, se presenta un montaje que recapitula los últimos o más importantes acontecimientos del programa anterior. Este montaje también se complementa de efectos realizados en post-producción tales como máscaras de color, saturación de colores, música de acompañamiento, etc. Estos montajes de presentación cumplen dos funciones particulares. La primera es impactar al público televidente por la cantidad de colores, sonidos e información que se exhibe<sup>34</sup>. La segunda es enganchar o poner al día a quienes se perdieron el programa de la semana pasada o es la primera vez que lo sintonizan. Recordemos que la televisión es un medio de comunicación efímero (Rincón 2002: 22-26): lo que sucedió ayer hoy ya es noticia vieja. Por eso mismo es necesario refrescar o poner al tanto al televidente de lo que sucede. WWE hace esto mostrando desde un comienzo el tipo de contenido que tiene: lucha libre televisada de manera espectacular.

Tras esta introducción el show arranca con un segmento de mucha relevancia para el desarrollo de las rivalidades que sostienen la programación. Durante los programas del dos, nueve y veintitrés de abril, fue la rivalidad de Cena y Lesnar la que abrió los programas, de nuevo anteponiendo el espectáculo al campeonato. Más importante que luchas, estos segmentos implicaban conflictos verbales o riñas no oficiales que ayudan a elevar de tensión entre los participantes<sup>35</sup>. Es así como Jericho ataca a CM Punk en reiteradas ocasiones o John Cena y Brock Lesnar tienen intercambio de palabras. Por encima del enfrentamiento oficial entre competidores está la construcción de la rivalidad entre estos.

Después de este segmento inicial, hay una en la que participan los luchadores de menor relevancia para la empresa. Estas luchas no implican necesariamente una rivalidad entre los competidores<sup>36</sup>. Son luchas muy cortas de apenas cinco minutos de duración a menos. El segmento entero, incluyendo la entrada al ring, no dura más de 10 minutos.

---

<sup>33</sup> Ver Anexo 11.

<sup>34</sup> Ver Anexo 12.

<sup>35</sup> Ver Anexo 9.

<sup>36</sup> En algunos casos, estas luchas desarrollan o se llevan a cabo entre rivalidades de menor importancia.



Estas son luchas de un ritmo mucho más controlado, no existen muchas llaves y siempre terminan con el movimiento final del ganador. Quienes participan siempre son uno o más *rudos* en contra de otro o más *técnicos*. Hasta el momento han transcurrido aproximadamente 30 minutos de programación.

Después de esta primera lucha se pacta otra lucha más con las mismas características: duración corta y acción muy controlada por parte de los luchadores. Entre luchas, también hay recapitulaciones de menor duración de lo acontecido anteriormente para las rivalidades principales<sup>37</sup>. También existen segmentos que muestran a los luchadores menos relevantes preparándose para sus combates, optando por un tratamiento de cámara en mano a modo de reality<sup>38</sup>.

En el transcurso de estas dos primeras luchas se pueden desarrollar las rivalidades de menor interés para la empresa. Hay recapitulaciones de sus enfrentamientos la semana anterior pero el foco sigue manteniéndose en la rivalidad principal: John Cena y Brock Lesnar con montajes de lo que ocurrió al inicio del programa, la semana pasada, u ocurrirá más adelante en el programa.

En algunas ocasiones, también durante este periodo de dos luchas, se realiza una gran *promoción* a la rivalidad principal. A veces es un montaje más extenso y elaborado. En otras ocasiones son entrevistas o careos entre luchadores personajes.

Después del segmento inicial, aquel que abre el programa y sienta las bases para lo que ocurrirá más adelante, siguen combates y segmentos que no necesariamente contribuyen al desarrollo de la trama principal, pero que desde el punto de vista de la estructura están presentes para mantener al público entretenido y que la atención de este no se disperse. Los participantes son luchadores que no necesariamente tienen una historia que desarrollar. No tienen el mismo tiempo en pantalla a diferencia de las grandes estrellas, pues terminada su lucha no se hace referencia a ellos nuevamente. Por otra parte, constantemente se recapitula, ya sea por medio de los locutores o los montajes de video, lo que está ocurriendo en la rivalidad principal. A lo largo de esta primera hora de programación se nos recuerda en distintos momentos y de manera muy breve que estos

---

<sup>37</sup> Ver Anexo 13.

<sup>38</sup> Punto que será cubierto en el Subcapítulo 4.5; Ver Anexo 14.

dos tuvieron un altercado en este programa, o el programa anterior, y que más adelante pasará algo entre ellos dos. Se promociona el evento estelar de noche, que para este momento ya fue anunciado en uno de los segmentos previos como un enfrentamiento o una *promoción* micrófono en mano.

La segunda hora del programa arranca con la siguiente rivalidad de peso. Durante la mayoría de los programas este lugar la ocuparon las promociones entre CM Punk y Chris Jericho. Al igual que el segmento inicial, la realización de un combate de lucha libre no es necesariamente lo más importante. La duración varía entre diez a veinte minutos de interacciones o diálogos entre los protagonistas.

Es interesante ver cómo las historias más importantes son las que tienen menos combates programados y más declaraciones o interacciones. Mientras tanto, los demás luchadores sin historias que contar son quienes más luchan. Esto no significa que los luchadores estelares no luchen, sino que sus luchas o enfrentamientos no se dan en contra de su rival de manera oficial. En lugar de eso, la rivalidad y expectativa se construyen sobre la base de ataques verbales o físicos de manera extra oficial.

Luego de este segmento de medio tiempo siguen dos o hasta tres combates más. Estos combates también se llevan a cabo entre luchadores menor relevancia o desarrollan rivalidades menos importantes. Entre estos, las promociones en referencia a las rivalidades más importantes continúan. Se sigue promocionando el evento estelar así como las recapitulaciones de lo acontecido entre estos cuatro luchadores.

El segmento final también tiene una duración de aproximadamente veinte minutos. Tampoco necesita ser un enfrentamiento *luchístico* necesariamente. A lo largo de todo el show se vino anunciando este momento que siempre involucra a John Cena y a Brock Lesnar, los principales protagonistas. Esta última secuencia del programa siempre deja el precedente para el programa de la siguiente semana. De esta manera se retiene al público para el siguiente show que empezará con una recapitulación de lo ocurrido, y el círculo vuelve a empezar. Recordemos que la naturaleza del relato melodramático es ser cíclico (Martín-Barbero 1992: 41). Justamente los acontecimientos del evento central desencadenarán otros que no se resolverán en ese momento, sino que habrá que esperar.

La estructura narrativa clásica descrita en el mes de programación también se repite y organiza el contenido desarrollado en el programa. Esta estructura de tres actos es especialmente apta para la narración televisiva en la que, debido a los cortes publicitarios, la emoción queda convenientemente interrumpida (Carrasco Campos 2010: 188).

Primero está el detonante, un segmento que implica una de las dos rivalidades de peso. Después vienen luchas que entretienen al público. A la mitad del programa está un segundo segmento que desarrolla la otra rivalidad importante y que refresca a la audiencia. Vienen más luchas hechas para entretener al respetable y finalmente, el clímax: el evento central. A lo largo del show se promociona este segmento que retoma lo establecido en el primer o segundo segmento. Aun así, deja asuntos inconclusos, generando así expectativa para la próxima semana.

#### **4.4. SEGMENTOS DENTRO DE UN PROGRAMA DE LUCHA LIBRE**

El siguiente sub-capítulo desarrolla los siguientes puntos: *escenarios* y *secuencias*. En el primer apartado describimos los distintos *escenarios* en los que se desarrollan las secuencias de los programas de lucha libre. Una vez identificados los espacios en los que se desarrolla la acción, el segundo apartado se describe de manera detallada las *secuencias* mencionadas.

##### 4.4.1. Escenarios

Los shows de lucha libre se desarrollan en coliseos cerrados. El mismo show divide estas locaciones en tres escenarios: El *backstage*, la *entrada* y el *ringside*. El *backstage* son todos los ambientes al interior del coliseo, no las canchas y ambientes que dan al público. Dentro de estos podemos distinguir los camerinos y pasillos del coliseo.

El *backstage* es el mundo detrás de la cortina principal. En estos ambientes suceden entrevistas, careos o incluso confrontaciones extra oficiales entre rivales. Asimismo, también son ambientes en los que hay espacio para la comedia o intermedio entre las historias principales<sup>39</sup>. En algunas oportunidades aparecen invitados especiales que, para

---

<sup>39</sup> Ver Anexo 14.

los televidentes estadounidenses o conocedores de la lucha libre, resultan simpáticos. Un ejemplo es la aparición de “Cowboy” Bob Orton, un luchador en los 80’s.

Los acontecimientos del *backstage* son elementos muy importantes para el desarrollo de las historias dentro de un mismo programa. Si bien no tienen mayor relevancia en las semanas siguientes, son pequeñas secuencias que justifican eventos que se dan más adelante en el show. Son giros dramáticos muy efímeros que mantienen la continuidad del programa.

El siguiente escenario de importancia es la *entrada* al ringside. La *entrada* es una plataforma en dónde los luchadores se exhiben al público antes de dirigirse hacia el ring. Algunos realizan algún *taunt* o saludan al público asistente o a la cámara. Para una producción tan grande y elaborada como lo son los “RAW Supershow”, la división entre *backstage* y *entrada* es un despliegue técnico de efectos especiales hecho para impresionar al público<sup>40</sup>.

Además del *titantron*, cada vez que un luchador entra en escena, su presencia se anuncia con música y una presentación de luces y colores. Todo forma parte del proceso de ambientación y caracterización (Barroso García 1996: 165). La *entrada* es un escenario en dónde se oponen los rivales. El 16 de abril, mientras John Cena se dirigía al público desde el ring, John Laurinaitis sale a la *entrada* y discute con él. Cada uno en ambientes distintos. Lo mismo sucede momentos antes entre CM Punk y Jericho<sup>41</sup>. No fue necesario que el segundo esté físicamente, sino que la confrontación se dio entre el Campeón en el ring y la entrevista transmitida en directo del retador.

Finalmente, en la lucha libre profesional, la cortina<sup>42</sup> que separa al *backstage* y a la *entrada* y *ringside*, cumple un rol narrativo muy importante. Tras bastidores, dos luchadores pueden cruzarse en cualquier momento e incluso instantes antes de salir hacia el público, ya que ambos lucharán dentro de poco. Pero al salir se supone que tienen total desconocimiento de lo que pueda suceder. Recordemos que el dos de abril John Cena mostró sorpresa cuando aparece Brock Lesnar en lugar de The Rock. Si bien

---

<sup>40</sup> Ver Anexo 5.

<sup>41</sup> Ver Anexo 15

existen interacciones en el *backstage*, la cortina es la puerta hacia el público y es en donde empieza la ficción.

El *ringside* incluye el ring de lucha libre y los elementos que lo rodean. Entre ellos podemos distinguir las barandas de protección y la mesa de comentaristas<sup>43</sup>. El ring es el escenario principal de todos los acontecimientos de la lucha libre profesional. Ya sean combates, *promociones* o enfrentamientos verbales. Si es importante para la historia se tiene que desarrollar dentro del ring.

Como elemento deportivo el ring es el espacio oficial en el que se desarrolla un combate. Gran parte de las luchas se llevan a cabo dentro de este y muchos de los movimientos y llaves de la lucha libre profesional lo utilizan como complemento. Los *técnicos* utilizan las cuerdas para realizar movidas aéreas, así como Punk cuando salto hacia fuera del ring sobre Jericho<sup>44</sup>. Los *rudos* utilizan las cuerdas y los *postes* para castigar a los rivales y verse todavía más malvados, como cuando Lesnar cuelga y empuja a Cena del esquinero del ring. Por más de que el castigo recibido incapacite al oponente o el encuentro se traslade fuera del ring, la lucha debe terminar dentro de este y aplicando la llave final. Muchas de las llaves o movidas son capaces de incapacitar al rival, pero el espectáculo exige a los luchadores sellar el encuentro utilizando aquella llave reconocida que el público tanto espera.

Todos los shows empiezan y terminan con este escenario como eje principal. De esta manera se refuerza el concepto de lucha libre: no puede faltar un ring. Las promociones o confrontaciones verbales más importantes también se dan en el escenario principal para que el público asistente y televisivo sea testigo. La firma del contrato entre Cena y Lesnar, las declaraciones de The Rock y Edge, y las discusiones de Jericho con CM Punk se dan en medio del ring. En cualquier otro deporte, de contacto o no, estas interacciones o formalidades son impensables en el terreno de competencia: las entrevistas o promociones están reservadas para las conferencias de prensa.

---

<sup>42</sup> Cortina: término que se utiliza para dividir el ambiente tras bastidores y el escenario tanto en *promociones* de lucha libre pequeñas o grandes.

<sup>43</sup> Ver Anexo 16.

<sup>44</sup> Ver Anexo 7.



A unos metros del ring están las barandas de protección hacia el público. En dos de las esquinas del ring también yacen dos escalones metálicos para subir a este. Finalmente, cerca también se encuentra la mesa de comentaristas deportivos, quienes comentan para el público televidente más que para el asistente. La presencia de todos estos elementos en el ringside sólo es complemento para la parte del espectáculo televisivo. Tanto las barandas, escalones y mesa de comentaristas se usan como arma interactiva por los mismos luchadores<sup>45</sup>. Muchos de los golpes o llaves que se realizan involucran utilizar estos objetos con el fin de castigar al oponente. Nuevamente, en cualquier otro tipo de deporte esto no sólo se consideraría ilegal, sino que incluso es hasta innecesario. Pero en la lucha libre profesional, el descontrol por parte de luchadores transmite adrenalina al público quien exige que se aumente el castigo entre rivales.

#### 4.4.2. Secuencias

Así como tenemos distintos ambientes, también encontramos distintos tipos de secuencias desarrolladas a lo largo del programa. Teniendo en cuenta que la secuencia es una unidad narrativa en la que se desarrolla y termina una acción dramática (Fernández Díez y Martínez Abadía 1999: 29), distinguimos las siguientes secuencias: *luchas y promociones*.

Las luchas, como su nombre lo indican, son los enfrentamientos físicos. Son los momentos en el que la técnica y el carácter deportivo de la lucha libre se muestran. Durante RAW, tenemos un aproximado de cinco luchas por evento. Si bien todos los luchadores son profesionales del deporte, su participación está determinada por su rol en la narrativa del programa.

Como se mencionó anteriormente, existen luchas de 5 a 10 minutos cuando los involucrados son luchadores sin una rivalidad o historia en particular. Cuando los protagonistas del programa aparecen, entonces las luchas sí pueden durar más de 10 minutos sin contar el tiempo que toman desde que entran al ring o si desarrollan algún discurso al final. La lucha libre, como también se indicó anteriormente, privilegia el drama al desarrollo del deporte.

---

<sup>45</sup> Ver Anexo 17.



En el caso de los PPV, y en este caso Extreme Rules, la dinámica se revierte un poco. Las luchas de todo el evento tienen mayor duración. Respecto al desarrollo de estas, también vemos una mejor performance de los luchadores en el ring. Los combates tienen una mayor performance técnica y vemos llaves que no se dan durante los programas semanales. Los PPV son eventos de mejor calidad luchística pues son el clímax de las rivalidades y presentan un mejor espectáculo visual y deportivo.

Por otra parte, las *promociones*<sup>46</sup> son los acontecimientos extra deportivos cuyo fin es puramente dramático y que sirven para ir desarrollando el conflicto. Dentro de *promociones* podemos encontrar entrevistas, discusiones, careos o enfrentamientos no oficiales<sup>47</sup>.

Las apariciones de Brock Lesnar, muy limitadas de forma presencial, se dan mayormente a manera de entrevistas pre-grabas y solamente proyectadas. John Cena tiene muchos altercados verbales con figuras representativas o viejos rivales, tanto dentro del ring como en el *backstage*. Mientras tanto, Chris Jericho y CM Punk desarrollan su rivalidad con ataques a traición de Jericho, que lo posicionan como un tramposo que busca sacar ventaja del oponente.

Las *promociones* publicitan los enfrentamientos de una manera entretenida. No son sólo anuncios que nos recuerdan que a fin de mes habrá un enfrentamiento, sino hacen interactuar a los participantes que ir creando tensión y expectativa, uno de los elementos fundamentales de la narrativa melodramática.

#### **4.5. PRODUCCIÓN TELEVISIVA PARA UN PROGRAMA DE LUCHA LIBRE**

A continuación analizaremos los elementos de la producción televisiva en directo aplicados al “RAW Supershow”. Asimismo, como hemos indicado que estos son también un programa seriado, veremos de identificar qué elementos de este formato de programas está presente.

---

<sup>46</sup> Promoción: término empleado en el mundo de lucha libre para actividades publicitarias dentro de un evento.

<sup>47</sup> Ver Anexo 15.

#### 4.5.1. Puesta en escena

RAW es un programa de televisión de producción seriada. Esto quiere decir que a lo largo de sus distintos episodios mantiene elementos de escenografía y personajes (Barroso García 1996: 48). Propicia lo que Barroso García llama “la rutina de las soluciones expresivas”. Quiere decir que se plantea un criterio de producción visual que permite establecer los mismos criterios de organización en todos los programas. El resultado es contenidos con el mismo acabado y el mismo sistema de trabajo.

En todos los programas tenemos la *entrada* hacia un extremo del ring y este ubicado al centro. Los reflectores principales iluminan ambos escenarios con luz blanca que nos permite ver con claridad a los personajes que por ahí se desplazan. Por otra parte, el público se encuentra escondido por luces de menor intensidad y de color rojo, el color característico del programa<sup>48</sup>. La concentración de la iluminación dirige la atención del público asistente y televidente hacia los acontecimientos del ring (Fernández Díez y Martínez Abadía 1999: 158-159). Cuando un luchador ingresa, los colores que acompañan al luchador se manifiestan en las luces del público y no las luces principales, salvo en algunas excepciones. Es así como la atención se concentra en el ring y privilegia la visión del público televidente, pues no encuentra elementos distractores<sup>49</sup>.

La *entrada* y el ring se encuentran separados por varios metros que van desde un extremo del coliseo hasta el mismo centro. Como se mencionó anteriormente, la *entrada* y el *titantron* no son solo una cortina, sino un inmenso despliegue *técnico* de luces led y proyecciones que llegan hasta el techo del local. Grandes estructuras para grandes espectáculos, la puesta en escena está hecha para impresionar al público.

Ahora que tenemos establecidos los escenarios y el desarrollo del programa televisivo, podemos describir la cobertura visual que realizan los productores del programa. A continuación analizaremos las distintas secuencias planteadas y cómo es que estas se registran ante cámaras.

---

<sup>48</sup> Ver Anexo 5.

<sup>49</sup> Ver Anexo 18.

#### 4.5.2. Transmisión en directo

Al ser un evento en vivo, RAW apuesta por un sistema de transmisión en directo. Además de ser su propia productora, WWE realiza su propio montaje en vivo en sus unidades EFP. El programa cuenta con cinco cámaras para la cobertura del evento, lo habitual en eventos deportivos<sup>50</sup> (Barroso García 1996: 450). La función y comportamiento de las mismas a continuación.

La mayoría de los combates son anunciados tanto como para el público asistente como para el público televisivo por medio de un anunciador con micrófono presente. Durante este momento se muestran planos generales de la asistencia al coliseo o del público en sus asientos<sup>51</sup>. Mientras la cámara, montada sobre una grúa panea el ambiente, los comentaristas recalcan el hecho de que el evento se vendió por completo y que el público está disfrutando la velada.

Cuando los luchadores entran, en un inicio los cubre con otra cámara distinta a la ya mencionada, con un plano general<sup>52</sup>. Cuando el luchador deja la *entrada* y camina hacia el ring, hay un cambio a una cámara en mano que se acerca para tener planos más cercanos al cuerpo y rostro del luchador, que es lo que finalmente se vende: el atleta-personaje. Mientras el luchador se desplaza, la cámara lo sigue en plano entero o americano desde una perspectiva contrapicada. Recordemos que esta angulación de cámara engrandece al personaje en cuestión (Fernández Díez y Martínez Abadía 1999: 32-36), y siendo un deporte de contacto, esto favorece para presentarle al público espectador lo imponentes que se ven sus figuras<sup>53</sup>. Asimismo, durante el recorrido aparece una claqueta animada que muestra la marca del programa junto a los datos del luchador.

Este último punto es sumamente importante resaltar. El público en los eventos de lucha libre televisados es un complemento más del programa. Los asistentes forman parte de los efectos sonoros ambientales del show (Fernández Díez y Martínez Abadía 1999: 210-211). Contagian su efervescencia a los televidentes con sus cánticos y emociones.

---

<sup>50</sup> Esta fue la cantidad de cámara que se pueden contar durante la observación de los programas.

<sup>51</sup> Ver Anexos 5.

<sup>52</sup> Ver Anexos 18.

El programa está hecho para el público televidente, no para el público asistente. Desde sus asientos, solamente quienes están alrededor del ringside, en primera y hasta quinta fila, pueden ver la acción de cerca. Todos los demás verán el show de lejos por más que estén en el coliseo. Los cambios de cámara, los acercamientos al rostro y demás saludos del luchador son hacia el televidente, no al asistente. Esto genera una percepción distinta del mismo evento (Cebrián Herrero 2002: 519).

Una vez el luchador en el ring, todas las capturas en mano son de contrapicado pues el camarógrafo no sube, lo cual se acentúa más cuando un luchador sube a uno de los esquineros para saludar al público. En algunas ocasiones, mientras un oponente espera al otro, otra cámara se encarga de tener tomas del rival en el ring. Ya en el ring, estas tomas se intercalan con un plano general de una cámara estática montada frente de este. Hasta este punto, es la primera toma estática que tenemos. Por tratarse de un contenido deportivo se tiende a evitarse este tipo de cobertura, es importante el movimiento en la toma pues agiliza y da ritmo visual al contenido en pantallas (Castillo 2009: 517).

El desarrollo de las luchas es cubierto por tres cámaras: dos cámaras en mano alrededor del ringside y otra panorámica. Las dos primeras encuadran en la misma dirección que la panorámica, por lo que no existe un salto del eje al momento de hacer las tomas y la continuidad visual para el televidente se mantiene<sup>54</sup> (Fernández Díez y Martínez Abadía 1999: 109-110). Sólo en algunas ocasiones, como durante la lucha de Lesnar contra Cena en la que el combate se salió de control, es que una de las cámaras salta el eje de acción para cubrir lo que estaría detrás del ring y no llega a ser captado por la cámara estática. La disposición de las cámaras requiere de un trabajo de planificación muy cuidadoso pues debe respetar el principio de legibilidad para el espectador, es decir que los cambios entre cámara y cámara no pueden confundir al espectador y más aún cuando hay tanta variedad de tomas (Barroso García 1996: 458).

Durante la lucha, las cámaras de mano se posicionan en los costados del ring, que coincide con los extremos de la toma general. Cuando una cámara transmite es porque el luchador que está más próximo a ella está realizando alguna acción. Ya sea golpee,

---

<sup>53</sup> Ver Anexo 19.

<sup>54</sup> Ver Anexo 16.

aplique una llave o corra hacia las cuerdas cercanas a la cámara, esta transmite. Debido a la naturaleza de velocidad y técnica del mismo deporte, los luchadores, en favor de mostrar un mejor espectáculo, revierten llaves, esquivan golpes o toman impulso constantemente, lo que permite un cambio de cámara justificado que crea el ritmo visual antes mencionado. En algunas ocasiones, normalmente cuando un luchador corre hacia las cuerdas o hay una llave que implica grandes desplazamientos dentro del ring, la toma se torna general, una perspectiva diferente a lo que las cámaras de mano a nivel contrapicado pueden ofrecer. El cambio por corte, sin disolvencia entre cámaras, acelera el ritmo visual de lo que está en pantallas. El televidente centra su atención hacia la izquierda de su pantalla y de un momento a otro el corte de cámara ubica el centro de interés luego cambia hacia la derecha, sólo para volver hacia la izquierda nuevamente. Es importante que los telespectadores no se pierdan de ningún detalle. Para ello es que se busca, tanto con el equipo como con el personal operario, que la cámara sea ubicua: que esté en todas partes (Barroso García 1996: 452).

Haciendo uso de un recurso propio de la cobertura de eventos deportivos televisados, las cámaras hacen uso de muchos zoom in para generar todavía más movimiento. En algunos casos esto sucede porque un luchador se aleja de la cámara y esta físicamente no puede seguirlo, por lo que opta por el acercamiento digital. A veces, mientras se hace un cambio de tomas, la segunda empieza inmediatamente con el acercamiento digital, lo que da un inicio brusco y más veloz. La cámara panorámica, si bien está plantada en una sola posición, también realiza acercamientos de *zoom*<sup>55</sup>, permitiendo que la toma tenga mayor dinamismo. Apoyada del zoom in, esta cámara también puede realizar *paneos*<sup>56</sup> que siguen a un luchador en movimiento de un extremo a otro. El efecto de movimiento que se produce al aplicar el zoom, sumado al movimiento de la misma cámara, le proyectan al espectador una realidad mucho más dinámica y aumentada (Fernández Díez y Martínez Abadía 1999: 59-61).

Sin dejar de lado su aspecto melodramático, la narrativa de los combates de lucha posiciona al tratamiento televisivo por encima de la realidad. Por ejemplo, Cuando

---

<sup>55</sup> Zoom: acción de cambiar el encuadre seleccionado en una toma acercándola o alejándola de manera óptica (Fernández Díez y Martínez Abadía 1999: 59).



Brock Lesnar ataca a traición por la espalda a John Cena, la cámara encuadra solamente a Cena y no muestra al rival atacante. Pese a que el público asistente lo ha visto llegar desde la *entrada* o salir de cualquier otra parte, la propuesta de cámara es ocultarlo hasta que se dé el ataque y aparezca en pantalla<sup>57</sup>. De la misma manera, Cena aunque puede ser capaz de ver a su atacante con mucha facilidad desde cualquier ángulo, prefiere ignorarlo para favorecer el guion melodramático que va a ser realizado por la cámara.

En esta misma línea, en la preferencia por el melodrama y el espectáculo, existen momentos en los que los movimientos de lucha se presentan exclusivamente hacia el televidente. Los ataques finales de Brock Lesnar y el movimiento final de CM Punk, ambos fueron realizados hacia la cámara estática que cubre todo el ring<sup>58</sup>. No es sólo una coincidencia, sino que los dos luchadores acomodan a su oponente para que al momento de aplicar sus llaves la cámara, esta pueda registrar todo para el televidente sin importar que a algunos de los asistentes se les dé la espalda.

Los victoriosos, ya sean luchadores o personajes en alguna *promoción*, normalmente reciben la misma cobertura de plano contrapicado, para resaltar su éxito. Los programas suelen alternar sus finales con esta toma o una cobertura general del público reaccionando ante lo sucedido.

#### 4.5.3. Construcción del drama ante cámaras

Es importante analizar también el tratamiento visual que se realiza para la construcción del drama en la lucha libre. Así como hay competencia en el ring, no olvidemos que la lucha no es solo competencia, sino también emociones e intercambio de palabras. Estas *promociones*, que se desarrollan tanto en el ring como en el *backstage* requieren de un tratamiento visual específico.

---

<sup>56</sup> Movimiento horizontal de la cámara sobre su mismo eje (Fernández Díez y Martínez Abadía 1999: 109-110).

<sup>57</sup> Ver Anexo 20.

<sup>58</sup> Ver Anexo 21.

Por un momento, la cobertura deja de ser deportiva y se convierte en dramática. Cuando hay *promociones* en el ring, la propuesta televisiva se torna en un esquema básico de cobertura a tres cámaras (Fernández Díez y Martínez Abadía 1999: 131). Las cámaras, al posicionarse a los extremos, permiten tener una cobertura plano contra plano<sup>59</sup> del diálogo. Cuando Edge le recrimina a John Cena su actitud la toma empieza siendo planos enteros. A medida que el diálogo se intensifica y Edge exige a su ex compañero que despierte y venza a Lesnar, los planos van se van cerrando aumentando la intensidad de la discusión no solo por el texto sino por el impacto visual que genera para el televidente los distintos planos (Fernández Díez y Martínez Abadía 1999: 30).

En algunas ocasiones, cuando un sólo luchador sube al ring a hacer una *promoción*, una cámara lo acompaña. Las veces en las que John Cena se dirige al público siempre hay una cámara en el ring con la que realizan tomas cerradas de su rostro y expresiones corporales. Esto le da la oportunidad al luchador de dirigirse no solo a la audiencia presente sino al público televisivo, mirando hacia la cámara y creando esa conexión con el telespectador<sup>60</sup>.

En estas secuencias, el acompañamiento visual va más allá del plano. Existe un trabajo fotográfico también presente. Como se mencionó, el público se oculta en las sombras de la iluminación roja, mientras los protagonistas mantienen las luces centrados en ellos. Esto genera que, para el televidente, haya un personaje correctamente iluminado sobre un fondo oscuro que no lo distrae (Fernández Díez y Martínez Abadía 1999: 158-159). Asimismo, percibimos un efecto de desenfoque hacia el segundo plano, nuevamente el público. De esta manera, no hay riesgo que el público en sus casas se distraiga del conflicto verbal que se desarrolla<sup>61</sup> (Fernández Díez y Martínez Abadía 1999: 41).

En el *backstage*, las secuencias se realizan planos secuencia, sin cortes de montaje (Fernández Díez y Martínez Abadía 1999: 32-36). Las *promociones* de *backstage* son siempre grabadas o transmitidas de corrido y con cámara en mano<sup>62</sup>. De esta forma se

---

<sup>59</sup> Una cámara para cada personaje cuando digan su texto. Ver Anexo 9.

<sup>60</sup> Ver Anexo 22.

<sup>61</sup> Ver Anexo 7.

<sup>62</sup> Ver Anexo 14.

refuerza el concepto de realidad y de ser acontecimientos en vivo estilo periodístico, en los que no existe tiempo para hacer cortes o montaje a multicámara.

#### 4.5.4. Contenido televisivo

El “RAW Supershow” es un programa deportivo que se emite en el prime time estadounidense. Debido a que es el periodo de tiempo de mayor “aglutinación de audiencia” (Orza 2002: 222), la producción del programa cuida muchos aspectos en su desarrollo.

El programa está hecho para ser entretenido: muestra competencia deportiva como conflictos melodramáticos. Ambos se representan de forma espectacular. Por un lado la lucha libre y sus llaves y saltos que desafían la gravedad, así como los conflictos que hablan sobre el honor y la superación personal. El show es acompañado por muchos segmentos cómicos, que en su mayoría está dirigidos a fanáticos de la lucha libre o elementos de la cultura norteamericana.

Contrariamente vemos un despliegue de luces y colores que llaman la atención por ser elementos brillantes en movimiento. La gráfica con la que se introduce a los personajes mantiene esta línea y la corta duración de muchos de sus segmentos hace que uno pueda sintonizar el programa en distintos momentos sin perderse de mucho, pues constantemente se reitera el evento principal del programa.

Los combates de lucha también son bastante cuidados. A pesar de ser un deporte de contacto no se ven tal cantidad golpes a puño cerrado o muestras de sangre. En televisión, no existen personajes groseros que muestren partes del cuerpo o actitudes en contra de las buenas costumbres o cualquier elemento que pueda ser rechazado por la sociedad, sino que solamente son cobardes o abusivos (Barthes 1981: 23), lo que dista del rol del *rudo* tradicional de la lucha libre.

Sobre este punto, cuando Chris Jericho se refiere a la hermana CM Punk en RAW, no hace uso de términos como "drogadicta" o "ramera". Sino que usa paráfrasis que mantienen el sentido del mensaje como “problemas con sustancias”. Términos que son más aptos para un horario familiar. Y es que “RAW Supershow” es un programa PG (Público en general), por lo que regula su contenido televisivo.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El objetivo de la investigación es determinar los componentes del tratamiento televisivo que proponen una experiencia espectacularizada de un evento de lucha libre. Para ello nos planteamos cuatro preguntas de investigación que en conjunto nos ayudaron a poder cumplir con el objetivo.

Para comenzar nos preguntamos qué es y cuáles son los componentes de la lucha libre. Era importante entender la lucha libre más allá del culto generado a su alrededor, y entenderla como disciplina deportiva.

Básicamente encontramos que la lucha libre se clasifica como un deporte espectáculo, es decir un deporte que funciona a manera de un producto comercializable. Su contenido está hecho exclusivamente para entretener al público, y en base a esta premisa gira toda su composición. Como principal herramienta de conexión con el público, la lucha libre utiliza el recurso narrativo del conflicto entre el bien y el mal.

Un deporte como tal, que no sólo tiene competencia sino también narración, es posible hoy en día por el tipo de sociedad en la que vivimos. Somos consumidores de espectáculo: nos gusta la experiencia que nos brindan los medios y por ello estamos de acuerdo y felices con lo que nos ofrecen. Así, el deporte, un símbolo de competitividad pacífica en el mundo moderno, se puede convertir en un contenido rentable mientras entretenga a determinado sector de la población. Es por ello, que los eventos deportivos son de los más rentables en el ambiente televisivo.

Cuando la televisión se interesa en la lucha libre como contenido deportivo, ve en esta sus características narrativas por encima de sus cualidades competitivas y la acepta como programa televisivo pues puede explotar estas características para mantener cautiva una audiencia. En vez de ser una transmisión de los enfrentamientos *luchísticos*, la televisión transmite y promueve los conflictos melodramáticos que la lucha libre desarrolla por naturaleza.

La lucha libre es un espectáculo melodramático porque desarrolla conflictos emocionales que buscan involucrar al público. Los luchadores representan roles con quien el público se identifica y de esta manera viven el show de forma activa.

En cualquier otro deporte, el campeón es la figura más importante de una liga, pero no en la lucha libre televisada. La participación del campeón puede relegarse a un segundo plano por detrás de dos figuras más importantes. Como indicamos, el conflicto emocional predomina sobre el deporte.

Durante los programas de lucha libre, los luchadores más representativos y aclamados son quienes protagonizan las historias más importantes, pero a su vez, son quienes tienen menos combates programados. En su lugar, participan de una mayor cantidad de promociones de una hasta más veces por capítulo. Mientras tanto, los demás luchadores sin historias que contar son quienes más luchan. Los luchadores estelares participan en combates que sirven para ir alimentando la tensión en sus rivalidades y sólo se enfrentan a sus contrincantes en los eventos especiales de cada mes. De esta manera, se construye una tensión entre rivales que no se termina en un solo capítulo, sino que crece y se mantiene hasta el evento especial del mes.

El carácter melodramático de la lucha libre y su producción serial para ser un contenido televisivo semanal, convierten a la lucha libre televisada en un programa seriado más que un programa deportivo. Los programas de lucha libre siempre generan expectativa que obligan al espectador a ver el siguiente programa.

Durante un periodo de un mes tenemos rivalidades que empiezan, se desarrollan y terminan. El clímax de estas confrontaciones se da en un evento de mayor calidad para el público. Este mismo esquema de narración clásica también se replica en los programas individuales. Hay un inicio que despierta el interés del público, no es cualquier combate, sino un acontecimiento atractivo y que recapitula lo que ocurrió en el programa anterior. Durante el desarrollo hay otro acontecimiento que mantiene el interés del público y que constantemente recuerda los acontecimientos pasados y a suceder en el programas. Al final del mismo, como se mencionó, el capítulo termina en suspenso para mantener el interés del público espectador hacia el programa siguiente. De esta forma se mantiene pendiente al público televidente a que esté atento al show semana tras semana.

La televisión no presenta una cartelera de luchas entre competidores, sino que existen actores e historias que se narran durante los programas. Hay un inicio en estas historias,



se desarrollan y terminan. Todo a lo largo de un mes de programación. Los eventos especiales de pago por ver son eventos de mejor calidad luchística pues son el clímax de las rivalidades y presentan un mejor espectáculo visual y deportivo.

La propuesta del programa es impresionar e impactar al público televidente. Bajo esta premisa, la propuesta televisiva invade agresivamente el desarrollo de los eventos de lucha libre. Ejemplo de ello es el tiempo en pantalla de un luchador. Este depende de la respuesta que genere en el público. La duración de combates y la calidad de estos también dependen de su importancia para las historias que se desarrollen en ese momento. Luchadores que generan poca expectativa tendrán menos combates, y cuando los tengan serán cortos y no podrán exhibir mucho de su talento. Por el contrario, luchadores que el público exija tendrán más tiempo y oportunidades para mostrarse más.

Asimismo, la cobertura realizada por la cámara refuerza el guion melodramático establecido. Las tomas engrandecen personajes, muestran coliseos llenos y dirigen la atención del público. Cuando hay confrontaciones verbales vemos sólo rostros y expresiones como en cualquier conflicto de ficción dramático. Cuando hay luchas, el montaje externo le da al televidente un producto ágil y con ritmo acelerado. Incluso, las tomas realizadas son capaces de manipular a la audiencia y ocultarle información como personajes que aparecen sólo para el televidente. Los límites y características del lenguaje audiovisual moldean la perspectiva del evento y transforman la información que llega al espectador.

Podemos señalar que el contenido televisivo de RAW busca destacar más los conflictos melodramáticos que la competencia deportiva. Sin embargo, en ambos casos, el programa está construido para impactar de forma visual a un público asistente pero más a uno televidente. La experiencia de ver lucha libre en televisión repotencia e incrementa elementos propios de la lucha libre que, a su vez, se prestan para ser televisados.

## Bibliografía

ANDACHT, Fernando

2003 *El reality show: una perspectiva analítica de la televisión*. Bogotá: Norma.

ADORNO, Theodor W.

1971 *La Sociedad: Lecciones de sociología*. Traducción de Floreal Mazía e Irene Cusien. Segunda edición. Buenos Aires: Editorial Proteo.

1973 *Crítica cultura y sociedad*. Tercera edición. Barcelona: Editorial Ariel.

ALTUVE MEJÍA, Eloy de Jesús

2009 “Deporte: ¿Fenomeno natural y eterno o creacion socio-historica?”. *Espacio Abierto: Cuaderno Venezolano de Sociología*. Zulia, Vol. 18. N° 1 (Enero-Marzo 2009), pp. 7. Consulta: 06 de noviembre de 2012.

<http://go.galegroup.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/ps/i.do?id=GALE%7CA203129923&v=2.1&u=centrum&it=r&p=IFME&sw=w>

AMERICAN SPORT EDUCATION PROGRAM (ASEP)

2006 *Officiating Wrestling*. Estados Unidos: Editorial Human Kinetics. Consulta: 14 de agosto de 2012.

[http://books.google.com.pe/books?id=QuG\\_wW267ZMC&pg=PA52&lp g=PA52&dq=what+is+a+wrestling+holds&source=bl&ots=x4JmVw4EB f&sig=Tco8nmeIB\\_uVWK1CtxewP-qRErY&hl=es&sa=X&ei=j3c-UK7mH4Sm9ATSuIDgDg&ved=0CDsQ6AEwAw#v=onepage&q=what%20is%20a%20wrestling%20holds&f=false](http://books.google.com.pe/books?id=QuG_wW267ZMC&pg=PA52&lp g=PA52&dq=what+is+a+wrestling+holds&source=bl&ots=x4JmVw4EB f&sig=Tco8nmeIB_uVWK1CtxewP-qRErY&hl=es&sa=X&ei=j3c-UK7mH4Sm9ATSuIDgDg&ved=0CDsQ6AEwAw#v=onepage&q=what%20is%20a%20wrestling%20holds&f=false)

BALDERSON, Keelan

2011 “WWE Goes After Site For Calling Them Wrestling, Superstars Update, Waltman Praises Legends Son”. En *Wrestling Truth*. Consulta: 21 de julio de 2012.

<http://wrestlingtruth.com/news/wwe-goes-after-site-for-calling-them-wrestling-superstars-update-waltman-praises-legends-son/>

BARROSO GARCÍA, Jaime

1996 *Realización de los géneros televisivos*. Madrid: Síntesis.

BARTHES, Roland

1981 *Mitologías*. Tercera edición. México D.F.: Siglo Veintiuno.

CARRASCO CAMPOS, Ángel

2010 “Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones”. *MHCJ*. Madrid. 2010. N°1-2010, N° 9, pp. 174-200. Consulta: 24 de julio de 2015.

[https://mhcommunicationsjournal.files.wordpress.com/2010/07/09\\_2010\\_angel\\_carrasco1.pdf](https://mhcommunicationsjournal.files.wordpress.com/2010/07/09_2010_angel_carrasco1.pdf)

CARRILLO, Sonia Luz

2001 “Televisión: asuntos públicos y espectáculo”. *Páginas*. Lima, Vol. 26, no. 167 (Feb. 2001), pp. 36-44.

CASTILLO, José María

2009 *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid: Instituto Radio Televisión Española.

CEBRIÁN HERRERO, Mariano

1998 *Información televisiva: Mediaciones, contenidos, expresión y programación*. Madrid: Síntesis.

CIFUENTES, David

2000 “Permanezcan atentos a sus pantallas. Un comentario a Guy Debord y la sociedad del espectáculo”. *Revista de Filosofía*. Vol. 28, N° 82 (2000), pp. 23-30.

COHEN, Eric

*History of the WWE (World Wrestling Entertainment)*. Consulta: 12 de septiembre de 2012.

<http://prowrestling.about.com/od/the promotions/a/historywwe.htm>

DE DIEGO OTERO, David

2012 “La lucha libre olímpica, ese gran desconocido”. En *Somos Olímpicos*. Consulta: 23 de febrero 2012.

<http://somosolimpicos.com/deportes/lucha/la-lucha-libre-olimpica-ese-gran-desconocido/>

DEBORD, Guy

1976 *La sociedad del espectáculo*. Traducción de Fernando Casado. Madrid: Miguel Castellote.

FERNÁNDEZ DÍEZ, Federico y MARTÍNEZ ABADÍA, José

1999 *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona: Paidós.

GARCÍA-DEOYA, Carlos

2012 “El malestar de la cultura a propósito de La Civilización del Espectáculo de Mario Vargas Llosa”. *Con textos: revista crítica de literatura*. Lima, año 3, número 3, pp. 55-80.

GRABIANOWSKI, Ed

“*How Pro Wrestling Works*”. Consulta: 27 de Agosto de 2012.

<http://entertainment.howstuffworks.com/pro-wrestling1.htm>

JAY, Martin

2007 “Del Imperio de la Mirada a la Sociedad del Espectáculo: Foucault y Debord”. En JAY, Martin. *Ojos abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del Siglo XX*. Madrid: Akal, pp. 289-328.

KUMAR, N

2008 “*Play & Learn Wrestling*”. Role of referee in Wrestling. Nueva Delhi: Editorial Khel Sahitya Kendra. Consulta: 14 de septiembre de 2012.

[https://books.google.com.pe/books?id=-\\_4987te7IYC&pg=PT7&lpg=PT7&dq=Play+%26+Learn+Wrestling&source=bl&ots=L8NI674ueL&sig=\\_jqh36Y4gBiPSE9I52qx\\_bKoAzM&hl=es&sa=X&ved=0CBwQ6AEwAGoVChMIrdyNoeKUxwIVwtGACH0yuQvo#v=onepage&q=Play%20%26%20Learn%20Wrestling&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=-_4987te7IYC&pg=PT7&lpg=PT7&dq=Play+%26+Learn+Wrestling&source=bl&ots=L8NI674ueL&sig=_jqh36Y4gBiPSE9I52qx_bKoAzM&hl=es&sa=X&ved=0CBwQ6AEwAGoVChMIrdyNoeKUxwIVwtGACH0yuQvo#v=onepage&q=Play%20%26%20Learn%20Wrestling&f=false)

LEVI, Heather

2008 *The World of Lucha Libre: Secrets, Revelations, and Mexican National Identity*. Estados Unidos: Editorial Duke University Press Book. Consulta: 08 de octubre de 2012.



[http://books.google.com.pe/books?id=nHLEtwvWjMoC&printsec=frontcover&dq=lucha+libre&hl=es&sa=X&ei=LUGeT\\_f6Mcy6QH50MWfdw&ved=0CEIQ6AEwAg#v=onepage&q=lucha%20libre&f=false](http://books.google.com.pe/books?id=nHLEtwvWjMoC&printsec=frontcover&dq=lucha+libre&hl=es&sa=X&ei=LUGeT_f6Mcy6QH50MWfdw&ved=0CEIQ6AEwAg#v=onepage&q=lucha%20libre&f=false)

MARTÍN-BARBERO, Jesús

1996 *Televisión y melodrama: géneros y lecturas de la telenovela en Colombia*. Bogotá, Tercer Mundo.

MAZER, Sharon

1998 *Professional Wrestling: Sport and Spectacle*. Estados Unidos: Editorial University Press of Missisipi. Consulta: 04 de octubre de 2012

<http://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=E2RHPrbGopMC&oi=fnd&pg=PR7&dq=professional+wrestling&ots=jq27ks3F-7&sig=LvRLW5Tci2wqpWA8O77XDGFKRRM#v=onepage&q=professional%20wrestling&f=false>

OLIVERA BETRÁN, Javier

1998 “Del fútbol espectáculo al espectáculo deportivo”. *Apuntes. Educación Física y Deportes*. Barcelona, número 52, 2º trimestre, pp. 3-4.

ORZA, Gustavo F.

2002 *Programación televisiva: un modelo de análisis instrumental*. Buenos Aires: La Crujía.

PHELPS, Katherine

1997 *The Serial Structure*. Consulta: 12 de julio de 2015.

<http://www.glasswings.com.au/Storytronics/Tronics/plot/serial10.htm>

PINTO LOBO, María Rosa

1995 “El discurso narrativo en televisión”. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*. Madrid, N°1, pp. 69-78.

PROWRESTLING

2010 *How to Make a Wrestling Ring* [videograbación]. Consulta: 07 de julio de 2012.

<http://www.youtube.com/watch?v=Lmk-G7rqCRg>

PUIG, Nuria y HEINEMANN, Klaus

1991 “El deporte en la perspectiva del año 2000”. *PAPERS Revista de sociología*. Bellaterra, No. 38, pp. 123-141. Consulta: 04 de agosto de 2012.

<http://ddd.uab.es/pub/papers/02102862n38/02102862n38p123.pdf>

RINCÓN, Omar

2002 *Televisión, video y subjetividad*. Primera edición. Bogotá: Editorial Norma.

SATRANG, Mark

2009 “*Pro Wrestling 101: What are the basic rules of pro wrestling?*”  
Consulta: 27 de Agosto de 2012.

<http://www.examiner.com/article/pro-wrestling-101-what-are-the-basic-rules-of-pro-wrestling>

SOSA, Phoenix

2011 “Rules of Professional Wrestling”. En *Mademan*. Consulta: 27 de Agosto 2012.

<http://www.mademan.com/mm/rules-professional-wrestling.html>

TOLEDO, Sergio

2012 *Cómo crear un programa de televisión*. Primera edición. Barcelona: Editorial Laertes.

VARGAS LLOSA, Mario

2012 *La civilización del espectáculo*. Lima: Santillana Ediciones Generales.

VILLARREAL, Héctor

2009 “Simulacro, catarsis y espectáculo mediático en la lucha libre”. *Razón y Palabra*. Año 14, número 69, julio- septiembre 2009.

WWE CORPORATE

*Company Overview*. Consulta: 02 de diciembre de 2012

<http://corporate.wwe.com/company/overview.jsp>

“The new WWE”. En *2011 News*. Consulta: 02 de diciembre de 2012.

[http://corporate.wwe.com/news/2011/2011\\_04\\_07.html](http://corporate.wwe.com/news/2011/2011_04_07.html)

WWE

2012 *Raw Supershow*. Miami. Emisión: 02 de abril de 2012. Consulta 29 de diciembre de 2014.

[https://www.youtube.com/watch?v=nMGp8qZvp\\_o](https://www.youtube.com/watch?v=nMGp8qZvp_o)

2012 *Raw Supershow*. Washington. Emisión: 09 de abril de 2012. Consulta 29 de diciembre de 2014.

<https://www.youtube.com/watch?v=3O5jfWp45Kw>

2012 *Raw Supershow*. Londres. Emisión: 16 de abril de 2012. Consulta 29 de diciembre de 2014.

[https://www.youtube.com/watch?v=k8r\\_oX576a8](https://www.youtube.com/watch?v=k8r_oX576a8)

2012 *Raw Supershow*. Emisión: Detroit. 23 de abril de 2012. Consulta 29 de diciembre de 2014.

<https://www.youtube.com/watch?v=458yXIZAEQs>

2012 *Extreme Rules*. Rosemont. Emisión: 29 de abril de 2012. Consulta 29 de diciembre de 2014.

<http://videolinkz.us/nv.php?url=4f9e290021ba4>

ZERO1 USA

*Section I: General Rules*. Consulta: 02 de diciembre de 2012.

<http://www.prowrestlingfusion.com/rule-book/section-i-generalrules/>

(\*) Se adjunta DVD con los capítulos utilizados para el análisis de esta investigación,

## GLOSARIO DE TÉRMINOS

A continuación presentamos un glosario de términos utilizados en el mundo de la lucha libre. Algunos de estos términos han sido utilizados durante el desarrollo de este documento, otros son términos que existen pero que por motivos de estructura o redacción resultó difícil incluir. Se incluyen estos términos con la intención de aportar y facilitar la lectura y comprensión de la lucha libre a aquellos interesados en este deporte. Muchos de estos términos provienen del inglés y se han adaptado a nuestro idioma dentro de la cultura y afición de la lucha libre.

1. *Ángulo*: término que describe un acontecimiento creado para desarrollar alguna trama o personaje en la lucha libre.
2. *Apron*: borde del ring detrás de las cuerdas, no confundir con el ringside.
3. *Baby Face/Face*: el héroe dentro de un combate de lucha.
4. *Backstage*: camerino, vestuarios o pasillos donde se realizan acontecimientos dramáticos para el show.
5. *Botch*: término que indica que una llave no fue bien ejecutada.
6. *Candado*: técnica de sumisión en la lucha libre.
7. *Combate nulo*: No hay un ganador establecido pues ninguno de los luchadores pudo continuar o la lucha no pudo terminar.
8. *Color commentator*: comentarista en la mesa de transmisión que simpatiza con los rudos y minimiza a los técnicos.
9. *Cortina*: elemento que separa el backstage de la entrada y el ringside.
10. *Dark match*: lucha no televisada que se realiza de forma preliminar o al término del evento central.
11. *DQ*: término que describe el fin de un combate por descalificación.
12. *Entrada*: es la plataforma en donde los luchadores se exhiben al público antes de dirigirse hacia el ring.
13. *Face*: el héroe dentro de la lucha.
14. *Face turn*: término que indica el cambio de personaje de un rudo hacia técnico.
15. *Feudo*: término que indica la rivalidad entre dos o más luchadores.
16. *Finisher*: llave, candado o tope que utiliza un luchador para terminar sus luchas. Es la técnica más “efectiva” de su repertorio de movimientos.



17. *Gimmick matches*: tipos de combates con sus propias reglas que difieren de la reglamentación tradicional.
18. *General Manager*: El *Gerente General* es una figura que representa la autoridad dentro de una promoción.
19. *Heel*: el villano dentro un combate de lucha.
20. *Heel turn*: término que indica el cambio de personaje de un técnico hacia rudo.
21. *Jobber*: luchador de muy poca relevancia para una promoción. Su rol es reforzar la imagen de otros luchadores.
22. *Keyfable*: término que indica que un acontecimiento pertenece al drama desarrollado en la lucha libre.
23. *Kick out*: levantarse e impedir el conteo de tres.
24. *Llave*: técnica de derribo en la lucha libre.
25. *Llave insignia*: llaves que sólo utiliza un luchador como algo característico de su personaje y que otro luchador no puede aplicar si ambos están en la misma promoción.
26. *Llave final*: llave, candado o tope que utiliza un luchador para terminar sus luchas.
27. *Low blow*: golpe a la entrepierna.
28. *Lucha libre*: término de referencia a la lucha libre profesional y no a la lucha amateur.
29. *Main event*: evento estelar.
30. *Main eventer*: luchadores estelaristas y principales de una promoción.
31. *Manager*: personaje que figura como el representante de un luchador.
32. *Mid-cards*: lucha no principales en un evento de lucha libre.
33. *Mid-carter*: luchador que en orden de jerarquía está por debajo de los luchadores estelares pero por encima de los *jobbers*. Son luchadores de mediana relevancia para una promoción.
34. *Movida*: término que describe una llave, candado o tope.
35. *Movimiento final*: llave, candado o movimiento aéreo que utiliza un luchador para terminar sus luchas.

36. *Movimiento aéreo*: movimiento es precedida por un salto desde el ring o uno de los postes. Puede terminar siendo un golpe o una llave.
37. *No Contest*: No hay un ganador establecido pues ninguno de los luchadores pudo continuar o la lucha no pudo terminar.
38. *Pinfall o pin*: conteo de tres segundo al rival con los hombros al ras de la lona.
39. *Poste*: Soportes o columnas del ring ubicados en cada esquina.
40. *Promoción<sup>1</sup>*: Actividad *extraluchística* que sirve para publicitar una rivalidad o acontecimiento en la lucha libre.
41. *Promoción<sup>2</sup>*: Empresa de lucha libre.
42. *Push*: impulso en el rol dramático y participativo que una promoción le da a un luchador.
43. *Ringside*: Alrededores del ring.
44. *Rivalidad*: confrontación entre dos o más luchadores que se extiende durante varios eventos y que involucra una historia de por medio.
45. *Rudo*: el villano dentro de un combate de lucha.
46. *Tag*: relevo al compañero en lucha por equipos tradicional.
47. *Tag team*: equipo de dos luchadores.
48. *Tag team matches*: luchas por equipos tradicionalmente de relevo, pero pueden tener variaciones.
49. *Tap*: rendirse
50. *Tope*: llave que implica realizar un salto hacia fuera del ring para caer sobre el oponente.
51. *Taunt*: señal o mueca particular de un luchador hecha para llamar la atención del público.
52. *Técnico*: el héroe dentro de un combate de lucha.
53. *Titantron*: Pantalla gigante en la que se proyectan videos de entrada o promociones.
54. *Valet*: personaje femenino que femenino que figura como representante de un luchador.

## ANEXOS

Anexo 1: Rudo atacando con objeto contundente (exageración).



Anexo 2 (\*): Llave de lucha junto a elementos extra deportivos.



Anexo 3 (\*): Público reaccionando junto a un luchador.



Anexo 4: Reacción del público sin que el luchador esté presente.





Anexo 5: Plano general del público, *titantron* y despliegue técnico de luces.



Anexo 6 (\*): *Tope* realizado durante una lucha.





Anexo 7: Figura representativa (no luchador).



Anexo 8 (\*): Réferi formando parte del desarrollo dramático de la lucha.



Anexo 9: Secuencia de desarrollo dramático en el ring.



Anexo 10 (\*): Llave de lucha espectacularizada para la audiencia.





Anexo 11: Video de introducción que recopila el gran legado de la empresa.



Anexo 12: Video de introducción al programa que busca impactar a la audiencia.



Anexo 13: Recapitulación de lo acontecido anteriormente.



Anexo 14: Secuencia dramática y no deportiva en el backstage.





Anexo 15: Confrontación verbal que incrementa la tensión entre rivales.



Anexo 16: Plano general que marca el tiro de cámara y muestra la asistencia del show.



Anexo 17 (\*): La mesa como uno de los elementos del ringside utilizados durante una lucha.



Anexo 18: Propuesta visual de colores para el televidente.





Anexo 19: Angulo contrapicado que refuerza la imagen de los luchadores para el televidente.



Anexo 20: Ataque sorpresa para el público televidente y el luchador.



Anexo 21: Llave aplicada hacia la cámara y el público televidente



Anexo 22: Interacción con la cámara y el público televidente.



(\*) Capturas extraídas de YouTube debido a que los logos de publicidad en la fuente original obstruían la visión.