FACULTAD DE DISEÑO Y COMUNICACIONES// CARRERA DE COMUNICACIÓN

Tesis para optar por el Título de Licenciado en Comunicación mención Publicidad



"Del Papel a la Lona: Análisis de la performance y la narrativa de personajes de lucha libre profesional en Lima Metropolitana de enero a junio del 2019"

AUTOR



Víctor Adrián Robles Montes

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Análisis discursivo y performativo

ASESOR

Mg. Alberto Renaun Pacheco Benitez



Del papel a la Iona: Análisis de la performance y la narrativa de personajes de lucha libre profesional en Lima Metropolitana de enero a junio del 2019

Dedicatoria

A mis papitos amados, Teresa y Quique, por todo su cariño incondicional y por siempre impulsar mis sueños.

Agradecimientos

A Alberto Pacheco, más que un asesor un guía en este largo tramo. Sé que sin su paciencia, compromiso y gran curiosidad no hubiese sido posible darle forma a una investigación sobre este fenómeno que tanto me apasiona.

A Piero Molina, Aldo Cueva, Alejandra Medina y Claudia Villena, del Centro de Comunicaciones de UCAL, por todo su apoyo y compañía.

A Mario Gutiérrez, Martha Balbuena, Jhonnattan Arriola y Arístides Díaz, de la Facultad de Comunicación de UCAL, por su aliento y por la confianza que han depositado en mí.

A Josué Barboza y a Roxana Albarracín, Bibliotecarios de UCAL, por haberme facilitado el acceso a tantos libros que han iluminado esta investigación.

A María Sánchez y Flor Mayorga por su amable y siempre presta atención.

A mi abuela Emma y a mi tía Emma, por todo su cariño y apoyo.

A W. Axl Rose y a Rey Mysterio, porque con su ejemplo me enseñaron acerca de liderazgo, esfuerzo, dedicación, constancia y rebeldía. Sin ellos como figura, no sería tan ambicioso y entregado a mis sueños y metas.

A Dios, por darme la fortaleza para cumplir mis anhelos.

Y a todas las personas que participaron amablemente en esta investigación, como entrevistados o asistentes al focus group, porque ustedes son los que hacen posible que el *wrestling* peruano crezca.

ÍNDICE

RESUMEN	8
ABSTRACT	10
INTRODUCCIÓN	12
I. Planteamiento del problema	13
1.1 Descripción de la situación problemática	13
1.2 Formulación del problema	17
1.3 Objetivos	17
1.4 Justificación	19
II. Marco Teórico	20
2.1 Antecedentes	20
2.2 Bases teóricas	26
2.3 Definición de términos básicos	51
III. Marco Metodológico	52
3.1 Diseño de investigación	52
3.2 Supuesto	58
3.3 Categorías	59
3.4 Población y muestra	61
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	66
3.5.1 Descripción de los instrumentos	71
3.5.2 Validación de instrumentos por expertos	72
3.6 Aspectos éticos	82

IV. Resultados	82
V. Discusión, Conclusiones y Recomendaciones	86
5.1 Discusión	86
5.2 Conclusiones	94
5.3 Recomendaciones	96
VI. Fuentes de información	97
6.1 Fuentes bibliográficas	97
6.2 Fuentes electrónicas	101
Anexos	

RESUMEN

Esta investigación tiene el objetivo de establecer cuáles y cómo son las estrategias narrativas y performativas que se emplean y que definen la construcción del show y la puesta en escena de las pujantes y crecientes empresas de lucha libre profesional en Lima Metropolitana de enero a junio del 2019.

Este estudio busca entender la importancia del uso de estas estrategias comunicacionales e identificar características únicas en el hacer de este *deporte-espectáculo* que ha resurgido, hace catorce años, en el área metropolitana de Lima.

Los objetivos específicos son:

- Analizar que define al deporte de la lucha libre profesional.
- Estudiar cómo es la performance y la narrativa en el professional wrestling.
- Analizar cómo se encuentra la lucha libre profesional en Lima Metropolitana actualmente.

El interrogante principal de esta investigación se resuelve a partir del desarrollo de diversas técnicas de recolección de datos. Realizándose así, entrevistas a parte del equipo de creativos de las federaciones más importantes del *pro wrestling* en Lima Metropolitana y que además tienen el mejor despliegue narrativo: *Generaxión Lucha Libre* y *Gladiadores*, cuyos fundadores y guionistas aclararán cuál es el estado de éstas empresas y cómo se construyen sus *shows*.

También, a través de la observación participante a los eventos de *Gladiadores*, empresa que realiza *shows* con mayor frecuencia, en los que se observará la performance de los atletas.

Y por último, a partir de la elaboración de una dinámica de grupo focal, en la que los fanáticos de este espectáculo podrán explicar sus apreciaciones sobre la ejecución de la federación *Gladiadores*.

Al recopilar los datos, reflexionar en torno a ellos y hacerlos conversar entre sí, encontramos que el *professional wrestling* de Lima Metropolitana en la actualidad se caracteriza por tener una situación económicamente no tan solvente pero igual se mantiene en crecimiento dirigiéndose a un público mayor de edad.

Estas cualidades sobre la situación general de las empresas limeñas de lucha libre profesional determinan que existan particularidades únicas en el despliegue de lo narrativo y lo performativo, algunas de éstas son: contar con una representación del héroe y del villano no tan exagerada (personajes grisáceos), utilizar la historia del Perú para la creación y desarrollo de sus personajes como propuesta de identificación social y dejar que los gladiadores cuenten con líneas narrativas propias creadas a partir del histórico de sus luchas, para expandir mejor las historias entre las empresas existentes.

Palabras clave: Lucha libre profesional, comunicación, narrativa, performance, artes escénicas

ABSTRACT

This research aims to establish what and how are the narrative and performative strategies that are used and that define the construction of the show of the growing professional wrestling companies in Metropolitan Lima from January to June 2019.

This study seeks to understand the importance of using these communicational strategies and to identify unique characteristics in the making of this sport - show that has resurfaced fourteen years ago in the metropolitan area of Lima.

The specific objectives are:

- Analyze what defines the sport of professional wrestling.
- Study how is the performance and the narrative in professional wrestling.
- Analyze how professional wrestling is currently in Metropolitan Lima.

The main question of this study is solved from the development of various data collection techniques. Conducting interviews with the creative team of the most important pro-wrestling federations in Metropolitan Lima and which also have the best narrative display: *Generaxión Lucha Libre* and *Gladiadores*, whose founders and screenwriters will clarify how the industry is and how they build the shows.

The research also grows with the observation of events at *Gladiadores*, a company that performs shows more frequently, through which the performance of the athletes is analyzed.

And finally, a focus group, where the spectators of this show can explain their appreciations about the execution of the *Gladiadores* federation.

When collecting the data and meditating on it, we find that the professional wrestling of Metropolitan Lima is currently characterized by an economically not-so-favorable situation but still keeps growing by selling to adult spectators.

These qualities about the situation of the industry determine that there are unique particularities in the deployment of the narrative and the performative, some of these are: to have a representation of the hero and the not-so-exaggerated villain, to use the history of Peru for the creation and development of their characters as

a proposal of social identification and let the fighters have their own narrative lines created from the history of their shows, to better expand the stories among existing companies.

Keywords: Professional wrestling, communication, narrative, performance, performing arts.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, las empresas de lucha libre profesional están perfeccionando cada vez más el despliegue del componente narrativo y performativo que tiene este *deporte-espectáculo*. Esto se evidencia en las federaciones de mayor reconocimiento mundial, las cuales brillan y se destacan entre sí por lo creativas que son sus historias, lo interesante de sus personajes y por lo memorable que son las acciones que los luchadores realizan en su performance en el ring.

La presencia del *profesional wrestling* no es ajena a la realidad peruana, más específicamente a la de Lima Metropolitana, ya que existió lucha libre durante los años sesenta y setenta, aunque lamentablemente cesó.

Desde hace catorce años, se está desarrollando una nueva ola de lucha libre profesional con varias federaciones las cuales, al igual que las empresas más exitosas y reconocidas, quieren explotar estos recursos narrativos y performativos.

Hoy en día, estas federaciones limeñas están atravesando un crecimiento favorable, aunque todavía luchan por la consolidación empresarial total. Y aunque no gozan de una solvencia económica muy grande, están apostando cada vez más por mejorar en cuanto a la frecuencia de sus eventos y de hacerlos más amplios. Esto se ve reflejado en una respuesta muy positiva por parte del público cautivo y amante de este *deporte-espectáculo*, siendo fiel, recurrente y consumiendo las iniciativas que realizan éstas empresas.

Es por esto, que estamos en un momento oportuno, conveniente y hasta necesario para comprender este fenómeno social, que llama la atención de una fanaticada constante y que cada vez va creciendo más.

En esta investigación, se abordará desde la mirada de las comunicaciones, con un lente reflexivo y analítico en torno a la situación de esta nueva ola deportiva que está en pleno desarrollo. Como también en torno a las estrategias narrativas y performativas empleadas en la elaboración de estos *shows* que permitan conectar con un público que está acostumbrado a ver lo de afuera como ejemplo.

La investigación posibilitará definir lo acontecido en la mitad del año 2019 y determinar estas características únicas que están forjando la identidad de la puesta en escena de dicho deporte en esta localidad. Entendiendo cómo ha sido pensado por los guionistas, cómo fue interpretado por los luchadores en escena y por último, cómo impactan el uso de estas estrategias en el público asistente a los eventos.

I. Planteamiento del problema

1.1 Descripción de la situación problemática

La lucha libre profesional es un tipo de *deporte-espectáculo* (Mazer 1998: 3) en el cual se combinan la actividad deportiva, las artes performativas y los elementos narrativos. Estos componentes son utilizados juntos para ofrecerle al público asistente un espectáculo entretenido en el qué éste pueda involucrarse emocionalmente con los personajes y enfrentamientos que se presentan en el ring. Todos estos elementos son imprescindibles para la constitución del *pro wrestling* como lo conocemos, distinguiéndose y destacando sobre los otros dos estilos de lucha existentes, los cuales son la lucha grecorromana y la lucha olímpica. (Grabianowski, 2015).

El componente deportivo refiere a que el accionar de los luchadores se limita a un reglamento, mientras el componente de las artes performativas se encuentra en la utilización de elementos teatrales como vestimentas, escenarios, música, luces, entre otros. Por último, los elementos narrativos se ven cristalizados en la utilización de *gimmicks* o personajes para cada uno de los luchadores como también en la creación de *storylines* que envuelven estos enfrentamientos.

Centrándonos en este último componente, es de resaltar cómo este espectáculo presentado sobre la lona tiene una lógica dualista, un conflicto dramático entre el bien y el mal, el cual es representado por los luchadores a través de sus personajes. Así, las dos grandes caras de la lucha libre profesional son el *heel* también conocido como *rudo*, quien representa al villano (Grabianowski, 2015) y el *babyface* conocido también como *técnico* quien representa al héroe (Grabianowski, 2015).

Estos son como los dos lados de una moneda pues sus actitudes se oponen. En una esquina tenemos a los heels los cuales son rebeldes, tramposos, utilizan movidas no permitidas y hasta llegan a utilizar armas con tal de ganar la contienda. Es decir, son inmorales; Jorge Gómez Garnica, cronista de lucha libre, afirma que el heel "...con artimañas y su habilidad para engañar trata siempre de llevarse la victoria" (Televisa, 2006). Y en la otra esquina tenemos a los babyface quienes buscan ganar solo con el uso de su habilidad, acatan las normas y son justos. Como afirma Guillermo Mañón, director de la revista Súper Luchas, el técnico se destaca "Por defender el bien, debe ser el que da una buena imagen al público (...) lucha por una causa que considera siempre será noble" (Televisa, 2006). Podemos decir que estas fuerzas se contraponen por los valores e ideales que representan los luchadores y esto se ve reflejado en la aceptación o no aceptación por parte del público. Si los valores de ese luchador son percibidos como correctos por la audiencia hablamos de un héroe y, por el contrario, si el accionar de un luchador no es aceptado socialmente, estamos frente a un villano.

Esta dicotomía de personajes es fundamental para el desarrollo de la puesta en escena ya que sin estas dos fuerzas luchando permanentemente cualquier argumento extra que envuelva la historia principal, se cae.

Debido a esta necesidad de drama y ficción, es vital la presencia de los *bookers* como también la interpretación de los gladiadores ante lo que ellos propongan.

Por un lado, los *bookers* (como se les conoce a los guionistas en el argot de la lucha libre profesional) o el equipo de creativos, se encargan de escribir el libreto en donde establecen rivalidades, planean combates, determinan ganadores, crean nuevos gimmicks, diseñan el material gráfico, desarrollan las piezas audiovisuales, eligen la música para cada luchador, entre otras cosas.

Por el otro lado, también es importante la interpretación de los *pro wrestlers* (diminutivo de *professional wrestlers* o luchadores profesionales) los cuales utilizan gestos, movimientos, celebraciones y actitudes para dejar en claro su papel en el combate y contar bien su historia.

Así pues entramos en un área de interés para las comunicaciones, más en específico para la narrativa y la performance. Pues nos damos cuenta que tan importantes son estas labores en el universo de este deporte.

En la actualidad, la industria de la lucha libre profesional es totalmente rentable y cada vez recauda mayores ganancias, como lo podemos apreciar en las siguientes cifras pertenecientes a la *World Wrestling Entertainment* (empresa más importante de lucha libre profesional en el mundo) "En 2017, WWE generó 50 millones 600 mil dólares de beneficios netos sobre ingresos de 801 millones de dólares, la mayor cifra en su historia" (Gillette, 2018)

Y esto se debe a que, el deporte entretenimiento está presente en casi todos los continentes, en los que cada país ha sabido adaptarlo. En Japón con su *puroresu* que se centra más en el desempeño atlético y no tanto en las historias (Cap, 2010), México con su adaptación más acrobática y tradicionalista con el uso de máscaras o en los Estados Unidos donde el *professional wrestling* es más mediatizado y dramático.

Asimismo, la lucha libre profesional también llegó a Perú, más específicamente a Lima Metropolitana, donde cuenta con una notable historia. Durante los años sesenta y setenta este deporte (o como se le conocía en ese entonces, *Cachascán*, abreviatura fonética del término inglés *catch as can* traducido al español como: atrápalo como puedas) era bastante popular y exitoso.

Este fenómeno convocaba a una gran comunidad de fanáticos que cada semana abarrotaban magnos coliseos, algunos hoy ya desaparecidos. El reconocido ex luchador y entrenador de este deporte, Sandokan complementa enumerando algunas de estas arenas: "...Estaba un coliseo que ya no existe, El Trianon, después fue en el Luna Park de la avenida Colonial, este iba en paralelo con el Coliseo Nacional de La Victoria, también en el Coliseo Cerrado de Puente del Ejercito y en el Amauta" (Esquivel, 2015).

Todo este despliegue fue posible gracias al promotor, empresario y ex boxeador Max Aguirre, quien propulsó este *deporte-espectáculo* a un gran nivel. Incluso llegó a existir un programa en el canal 5 de la programación nacional peruana, Panamericana TV, que se llamaba *Los Colosos del Catch* el cual gozaba de un

alto *rating*. Pero todo esto cesó cuando el movimiento culturista de la prensa del gobierno militar de Juan Velasco Alvarado luchó por censurarlo, hasta lograr que el canal 5 suspendiera el programa. A esto se le sumó la muerte del promotor Max Aguirre a inicios de los ochenta y también la llegada del terrorismo a Lima. Desde ese entonces, nadie pudo volver a posicionar la lucha libre profesional a ese nivel en Lima Metropolitana (Cfr Moreno, 2014).

Actualmente, sin embargo, se está dando un resurgimiento en esta localidad, ya que desde hace 14 años se han fundado cuatro empresas: LWA (*Leader Wrestling Association*), fundada el 2006; GLL (*GeneraXión Lucha Libre*) fundada el 2011; *Imperio Lucha Libre*, fundada el 2017 (sin actividad actualmente) y *Gladiadores* (única empresa que sí está realizando shows con frecuencia haciendo un evento mensualmente) fundada el 2018.

Debido a la mediana madurez con la que, hasta el momento, cuentan las federaciones del área metropolitana de Lima, todavía resulta ser poco rentable este negocio, por lo cual todo se realiza bajo ciertas limitaciones económicas. Esto deriva en que no exista un equipo de creativos tan grande o encargado únicamente a la creación de personajes o historias o que los luchadores no puedan dedicar su vida a esta profesión como única fuente de ingresos. También influye en que el despliegue de las artes escénicas no sea tan grande y en que los *shows* no sean tan frecuentes.

Resulta pues, interesante y relevante entender y analizar esta situación de desarrollo pero al mismo tiempo de inestabilidad, y reflexionar en torno a las herramientas narrativas y performativas que se están utilizando actualmente en el contexto de esta "proto-industria", para poder así hallar qué caracteriza la puesta en escena actual del *professional wrestling* en Lima Metropolitana.

1.2 Formulación del problema

Problema General:

 ¿Cuáles son las particularidades performativas y narrativas de la lucha libre profesional de Lima Metropolitana en la actualidad?

Problemas Específicos:

- ¿Qué aspectos definen y componen actualmente a la lucha libre profesional?
- ¿Cuáles son las dinámicas del componente performativo y narrativo en la lucha libre profesional?
- ¿Cuál es la situación de la lucha libre profesional en Lima Metropolitana en la actualidad?

1.3 Objetivos

Objetivo General:

 Determinar cuáles y cómo son los mecanismos que configuran la puesta en escena del professional wrestling en el contexto actual de la protoindustria en Lima Metropolitana. Análisis de 3 luchadores de Gladiadores.

Reflexionar y entender cómo es la lucha libre profesional de Lima Metropolitana, para encontrar y describir características propias en la narrativa y performance de sus shows y personajes. Específicamente en la empresa *Gladiadores* (empresa que condensa el talento limeño pues reúne luchadores de todas las empresas que han existido y existen actualmente).

Objetivos Específicos:

Analizar que define al deporte de la lucha libre profesional.

Con este objetivo buscamos entender a este *deporte-espectáculo*, al conocer de donde proviene, qué dimensiones y rasgos lo conforman, y también al saber por qué está construido de tal manera. Entendiendo esto, nos daremos cuenta de su naturaleza única como deporte.

Aquí, veremos qué el *professional wrestling* toma elementos de diversas manifestaciones culturales pero al mismo tiempo se enmarca con aspectos provenientes del deporte. Finalmente, concluiremos determinando porque se utilizan estos recursos para establecer su puesta en escena.

 Estudiar cómo es la performance y la narrativa en la lucha libre profesional.

Con este objetivo se quiere comprender qué abarca y cómo es la dimensión performativa y narrativa en el *professional wrestling*. Deporte que, por su carácter espectacular, tiene presente en su construcción ejercicios como la creación de personajes, la elaboración de historias y el empleo de gestos y movimientos.

Aquí, ejemplificaremos como se encuentran utilizados estos recursos en el desarrollo de los shows de las federaciones de lucha libre profesional más conocidas mundialmente al día de hoy.

 Analizar cómo se encuentra la lucha libre profesional en Lima Metropolitana actualmente.

Entender la situación de los intentos de consolidación empresarial de las federaciones de *pro wrestling* limeñas, mediante la realización de entrevistas a fundadores y guionistas, focus group a fanáticos de este *deporte-espectáculo* y finalmente, la observación a la performance de tres gladiadores de la empresa más importante de esta localidad actualmente: *Gladiadores*. Estos son: Rafael "El Virrey" de Salamanca, Kassius "El Guerrero de Ébano" y Mansilla "El Danzak Luchador".

1.4 Justificación

de Pueblo Libre

Durante el año 2017 y 2018 todas las federaciones existentes contaron con un gran ascenso, llenando arenas cada vez más grandes y teniendo una fanaticada febril que aumentaba tras cada evento¹.

Pero desde el cierre indefinido de *Imperio Lucha Libre* las cosas comenzaron a cesar un poco, por lo cual la única empresa que ha quedado vigente es *Gladiadores*, la cual está intentando establecerse, paso a paso, como una gran empresa.

Con altibajos o sin estos, sería un error no identificar al *professional wrestling* de Lima Metropolitana como un fenómeno social latente en estos tiempos.

Debido a esta presencia en la realidad limeña este tema ha comenzado a captar el interés científico identificándose dos estudios contemporáneos realizados en Lima, uno desde el terreno de la comunicación audiovisual (pero enfocado en WWE: empresa estadounidense líder a nivel mundial) y otro desde las artes escénicas (este sí enfocado en la lucha libre proveniente de Lima Metropolitana). Pero aun así, sigue siendo necesario analizar desde otras miradas a este fenómeno social para complementar su comprensión frente a su actual desarrollo.

Estamos, pues, delante de una oportunidad inmediata y conveniente de aportar a las comunicaciones con el análisis de una puesta en escena que está en un momento de ascenso, pues resultan pocos los trabajos comunicacionales ante fenómenos como este en el Perú o en nuestro idioma. Desde el campo de la comunicación, se permitirá conocer cuáles son las particularidades de los recursos narrativos y performativos empleados en la construcción y desarrollo de los personajes, su accionar y sus discursos en los eventos de lucha libre profesional en nuestro contexto cruzándolo con el impacto discursivo que tienen

¹ Incluso, durante el año 2017 y el 2018, la empresa *Imperio Lucha Libre* tuvo su propio programa en el canal *AmericaTV* pero se canceló poco tiempo después de haber cesado sus shows a mediados de Febrero del 2018. Su show más grande fue en el gran Coliseo Eduardo Dibós, seguido por el ReserClub

en el público y la situación actual de la proto-industria del *wrestling* en Lima Metropolitana.

II. Marco Teórico

2.1 Antecedentes

Los antecedentes son investigaciones anteriores que se han realizado sobre nuestro objeto de estudio que nos contribuyen con información pero además nos permiten entender distintos enfoques desde nuestra ciencia u otras ante nuestro fenómeno. Además, estos trabajos científicos nos indican que nuestro tema es de interés científico.

Para la perspectiva que aquí se levanta, la tesis de licenciatura realizada por el comunicador peruano Julio Velásquez (2015), titulada *Espectacularización del deporte en la TV: El caso del programa de televisión de lucha libre RAW Supershow*, es valiosa porque se aborda el tema de la lucha libre profesional desde la disciplina de la comunicación más específicamente desde la rama audiovisual, enfocándose con mayor detalle en el componente del espectáculo que tiene este deporte.

Es importante, además, porque se analiza a la empresa líder de todo el mundo y que popularizó y transformó a este *deporte-espectáculo* como la conocemos hoy en día. Esta es la *World Wrestling Entertainment* o más conocida como WWE. Este estudio también es significativo para nosotros pues ha sido realizado en Lima, Perú en el año 2015, casi contemporáneo a esta tesis. Esto es un indicador de que este fenómeno genera un interés teórico en la actualidad y existe una necesidad de explorarlo bajo el lente de las comunicaciones.

Lo que se rescata del trabajo de Velásquez es la importancia y el tiempo que se le otorga a la explicación del componente narrativo en el *profesional wrestling*, pues cada vez que se explora en torno a un nuevo concepto se le conecta con la necesidad de espectacularidad y de conflicto dramático (debido a que le concierne a la disciplina de lo audiovisual registrar y engrandecer estos momentos mediante su tratamiento y lenguaje).

También nos resulta provechoso el glosario de términos que ha recopilado este autor e incluido como apéndice, el cual nos ayuda a despejar dudas acerca de

conceptos básicos y algunos más complicados que se emplean en el argot de este deporte de las cuatro esquinas.

Por último, encontramos apropiada y conveniente la estructura que se emplea en esta investigación, de la cual se desprende un panorama extenso de teoría que nos permite comprender mejor nuestra temática, que además nos brinda un ejemplo de cómo organizar los conceptos para desembocar en algo que le competa a las comunicaciones.

Concordamos con esta investigación en clasificar a la lucha libre profesional como un *deporte-espectáculo*, también en afirmar que el núcleo de este deporte es el conflicto dramático entre el bien y el mal, el cual es necesario para conectar con el público.

Desde el frente de las artes escénicas es vital el trabajo del actor, director y profesor de teatro de nacionalidad peruana Adolfo Bustamante Siura (2019) con su tesis titulada *El arte de luchar: elementos de teatralidad en la composición y escenificación del evento de lucha libre peruana: Conquista 2018* con la cual pudo alcanzar el grado de magister en la Pontificia Universidad Católica Del Perú de Lima, Perú en el año 2019.

En esta investigación, Bustamante analiza desde el lente de los estudios teatrales cuáles son y cómo se utilizan los instrumentos escénicos para llevar a cabo la performance del evento "Conquista 2018" que realizó en dicho año la federación limeña llamada *Generaxión Lucha Libre (GLL)*. Este estudio tiene el objetivo de establecer teoría dramática mediante la cual se pueda entender cómo se da la construcción de un show de *professional wrestling* en Lima Metropolitana.

Se rescata de este estudio la muy valiosa y reveladora exposición y explicación de los siete pasos de la lucha libre profesional o también llamado los siente pasos de la dramaturgia en el *pro wrestling* que, como establece Bustamante, son una serie de puntos que dibujan una estructura que permite a los luchadores llevar a cabo un combate progresivo en el ring que mantenga la atención y conduzca a una fascinación por parte del público asistente pero que además le ayude a los gladiadores a ordenarse al contar con una hoja de ruta la cual los llevará a dejar en claro sus personajes y los conflictos entre los dos bandos el *heel* y el

babyface, además le deja campo abierto para despejar todo su talento atlético ya que sabe que al mismo tiempo logrará exponer lo dramático del deporte.

Bustamante deja en evidencia, por la experiencia que este posee en el fenómeno y por constatarlo con gente que pertenece a la proto-industria del *pro wrestling* limeño (tanto con los mismos gladiadores y entrenadores como con los miembros del equipo de creativos de varias federaciones existentes) que este sistema, que es utilizado mundialmente pero no promulgado para el conocimiento externo, se imparte oralmente durante el proceso de formación de los luchadores por parte de sus entrenadores; es por esto que existe una ausencia de escritos acerca de este y por lo cual no hay algún acuerdo en cuanto a los títulos y explicaciones de cada uno de los pasos.

Es por esto que él enumera y explica los nombres de los pasos como se les utiliza en las empresas de lucha libre profesional en Lima Metropolitana, estos son los siguientes: la introducción, el brillo, el corte, el *comeback*, el gran corte, el *big comeback* y el final. El empleo de esta estructura básica para la construcción de las luchas nos demuestra el carácter teatral y dramatúrgico que tiene su concepción y el entendimiento que se tiene de que es necesario utilizar estos métodos para conectar con el público

Destacamos que este investigador también encuentra que realmente no existen muchos registros escritos del paso de la lucha libre profesional en el Perú en los años sesenta, su época de auge. Es así que Bustamante (2019), realiza una reseña histórica recopilando artículos periodísticos con los cuales explica varios detalles y características que tenía nuestra lucha. Él explica que por esta falta de registros evidenciada no se puede saber a ciencia cierta si se incluía lo teatral o más bien quedaba más que todo como un encuentro atlético pero ya se resuelve esta cuestión al exponer manifestaciones como estas en nuestra lucha libre.

Por un lado, se lucía la espectacularidad mediante la planeación y el uso de los nombres que llevaban puestos los luchadores, los cuales atribuían a personajes del saber popular y que, suponemos por obviedad, explicaban su bando (héroe o villano) y su estilo en la lucha. Existían nombres como: El Cínico, Yanqui, El Quijote, Robín Hood, El Medico, entre otros. Esta importancia por el nombre del personaje se refuerza con una revelación que hizo el conocido luchador

Sandokan, el cual explico que él tuvo que replantear y cambiarse de nombre del "Oso" a Sandokan para poder ser considerado en la cartelera de un show.

También se encontraba lo teatral mediante la utilización de los trajes de los gladiadores ya que por ejemplo "El Quijote" hacia su ingreso al ring montado en un caballo y con su armadura y como también el luchador Super Demon llevaba el traje y la máscara muy parecida al reconocido luchador mexicano Blue Demon. Esto evidencia la importancia que le daban los luchadores, el proto-equipo de creativos o el mismo promotor Max Aquirre al atuendo y a lo que representaba.

Concluye, con respecto al *professional wrestling* peruano en su época de oro que tenía un estilo influenciado por la lucha libre mexicana pero se distinguía de esta por utilizar golpes más fuertes en vez que un estilo más técnico con el empleo de llaves a ras de lona popularizado por los luchadores famosos El Santo y Blue Demon.

También se destaca de este estudio el manejo que tiene el investigador sobre el lenguaje y los términos de la lucha libre profesional mundial y de la lucha libre de Lima Metropolitana, y es tomado en cuenta con mayor validez para nuestra investigación pues es proveniente de un conocedor de este movimiento y al mismo tiempo una parte clave de la empresa *Generaxión Lucha Libre* ya que Adolfo Bustamante es presentador, narrador y consultor en esta federación. Además porque ha sido enriquecido y cotejado con los mismos actores determinantes de la proto-industria de este país.

Nos es útil el empleo de un registro fotográfico propio del autor el cual le sirve para ejemplificar e ilustrar momentos que ocurrieron en el evento de lucha libre profesional que estaba analizando el cual era Conquista 2018 ya que estas imágenes llevan descripciones que brevemente explican lo sucedido.

Estamos de acuerdo con la conclusión a la que ha llegado, después de teorizar dramáticamente la construcción de este evento, la cual explica que lucha libre profesional no es teatro pero no se le puede desvincular totalmente del teatro por elementos que se utilizan en su puesta en escena. Remarca que estos elementos son fundamentales para el *professional wrestling* y no solamente una pieza extra.

Por último, la elaboración de este estudio en nuestro contexto peruano y en la actualidad es una muestra de que este fenómeno es importante y es conveniente analizarlo a través de las artes y de las ciencias sociales. Además expone un interés por la lucha libre profesional propia de Perú y le da relevancia a este fenómeno.

Proveniente desde otra disciplina pero con una visión similar a la encontrada en la tesis anteriormente recogida, podemos mencionar un aporte de la carrera de antropología social con la tesis de licenciatura de Heriberto Martínez (2013) titulada *El deporte-espectáculo de la lucha libre. Una mirada a la Arena Naucalpan* de la Universidad Autónoma Metropolitana de México, ya que de igual manera concluye que el eje central de este deporte es la atmosfera de la polémica, producto del antagonismo entre los dos bandos existentes en la lucha libre: los rudos y los técnicos. Esgrime también que sin estos componentes humanos y teatrales el *profesional wrestling* no podría existir como se conoce en su país.

De esta investigación rescatamos la reseña histórica que realiza Martínez sobre los orígenes de la lucha libre profesional hasta llegar a como la conocemos el día de hoy.

Concordamos con la definición de *deporte-espectáculo* que se postula en este estudio pero no concordamos con la manera difusa con la que concluye su análisis al decir que todas las luchas no son iguales porque dependen de muchos factores (arena, luchadores, espectadores, lugar, entre otros) dejando de lado la posibilidad de agrupar tipos de lucha.

En esa misma línea, con procedencia de la misma universidad y disciplina que la tesis anteriormente expuesta, se puede consignar la tesis de licenciatura de la investigadora, Lucía Gutiérrez (2014) titulada *El culto al cuerpo en la lucha libre.* Un año de andar por algunos gimnasios y arenas de la Ciudad de México y el Estado de México en la cual encontramos provechosas reflexiones sobre conceptos tales como: los arquetipos (recogiendo lo propuesto por Carl Jung) y performance (adentro de esta se exploran los conceptos Homo Performans y Homo Communitas).

Se concuerda con la explicación que sostiene la autora acerca de cómo se realiza la elección de personajes en la lucha libre profesional, en donde esta

argumenta que se debe tomar en cuenta el cuerpo del atleta y su capacidad en la lucha pero además que se tiene presente el uso de los arquetipos porque la aplicación de este recurso permite darle una identidad única al personaje, y es más, esta concluye que los mismos arquetipos también permiten realzar los antes mencionados atributos físicos y deportivos para poder conectar con la audiencia.

Por otro lado, y desde otra ciencia social, la tesis de sociología realizada por Ivonne Morales (2016) para obtener el título de licenciada en la Universidad Central Del Ecuador llamada: Catchascan: lo lúdico y el deporte al sur de Quito nos aporta con la reflexión teórica en torno a los conceptos de: juego, "Homo Ludens" y ocio; para la cual recoge los pensamientos de Johan Huizinga, Norbert Elias y Eric Duning, teorías a las que hace conversar para encontrar puntos de concordancia valiosos para nuestro estudio, como el siguiente: estos tres teóricos apuntan a que el juego es un lugar para crear normas que se pueden romper, y que como el juego es un escenario fuera de la cotidianidad, la tensión que se crea en este es un móvil para la desrutinización y una prueba de su importancia. Esto claramente se ve representado en la lucha libre profesional pues en este deporte las reglas están sujetas a la espectacularización de lo atlético y a una búsqueda más fuerte de romper con la rutina, por lo cual se explica que en este deporte se puedan transgredir las reglas para crear un mayor impacto.

La información teórica que podemos rescatar de este estudio nos permite afianzar conceptos base que nos sirven posteriormente para articular reflexiones propias.

Se rescata de esta investigación la reseña histórica que se realiza sobre la lucha libre profesional.

2.2 Bases teóricas

Para llegar al entendimiento de qué es la lucha libre profesional como concepto debemos comprender la relación entre el deporte y la sociedad, pues el deporte utiliza extractos y representaciones de esta para su funcionamiento, y al mismo tiempo la sociedad encuentra en este una vía de escape y de desinhibición.

Es así que en este marco teórico, se recorrerá un vasto camino por el cual iremos pasando por diversos parajes conceptuales, reflexionando en torno a ellos y conectándolos entre sí; lo cual finalmente nos permitirá llegar a definir a nuestro objeto de estudio: el *professional wrestling*.

Para la mirada que aquí se levanta y debido al carácter de ciencia social que tiene el fenómeno de la lucha libre profesional de Lima Metropolitana, nos resulta conveniente comenzar a explorar la teoría dejando en claro primero un concepto básico del ejercicio de la sociedad, este es el juego. Este será la piedra angular de nuestras bases teóricas, pues como se verá después, el carácter lúdico está presente en todas las acciones del hombre desde la música, el baile hasta la guerra.

El historiador, filósofo y escritor holandés Johan Huizinga (1968) contribuye en nuestro entendimiento acerca de este concepto con su libro *Homo Ludens* del año 1968. En este reflexiona en torno al juego y explica que este es la base de la cultura y por ende de las manifestaciones sociales humanas pues la cultura adopta un carácter lúdico y el hombre rige todos sus actos culturales entorno a las características del juego: el tiempo, el espacio, la representación, la libertad, la tensión y la reglamentación.

En este escrito, el teórico Huizinga explica que durante el proceso del juego los participantes inventan y se introducen en un espacio irreal alterno de manera voluntaria ya que para ellos jugar no representa algo necesario, más bien esta actividad obedece a una búsqueda de recreación y entretenimiento.

Para el desarrollo natural de esta dinámica, los jugadores adoptan roles los cuales se creen y desempeñan representándolos mediante el uso de vestimentas, máscaras, actitudes, entre otras manifestaciones.

Esta necesidad de representación que existe en el juego, es ampliada en el pensamiento del sociólogo y crítico francés Roger Caillois (1967). Ya que en su libro *Los juegos y los hombres*, nos habla del *Mimicry*, uno de los cuatro tipos de juego existentes que él propone.

Caillois expone *mimicry* es el tipo de juego en el cual el jugador tiene que pretender ser algo y representarlo con vestimentas, accesorios pero más importante con actitudes. El jugador se olvida por un momento lo que es para creer ser otra persona o mejor dicho ser cualquier cosa. El adoptar un rol y una identidad, escapando de la realidad, es primordial en esta clase de juego (Cfr Caillois, 1967)

Huizinga (1968) explica que cumpliendo con estos roles, cada uno de ellos tiene un objetivo propio o en conjunto, y es mediante estos objetivos que los participantes se ponen bajo distintas tensiones voluntarias en las cuales estos ponen a prueba su desempeño y habilidades físicas, mentales y/o espirituales, haciéndolo por una recompensa que puede ser tangible o intangible.

Para determinar y regir qué las acciones realizadas por los jugadores sean permitidas o no para conseguir el premio esperado, se crean las únicas leyes que dominan la "realidad" de este nuevo espacio, y estas son las mecánicas propias del juego, es decir la limitación del espacio y tiempo y del orden que se establece mediante la reglamentación.

Es así, que los participantes al pertenecer a un momento de juego pueden llegar a sentirse realizados mediante la victoria o solo por el hecho de competir. Además en este, logran encontrar libertad al abstraerse y olvidarse de las tensiones producidas por el mundo real, es decir por las presiones laborales, sociales, entre otras. Llegando así a desinhibirse en un tiempo de ocio.

El juego es pues una actividad que saca de la rutina a quienes participan de él, en la cual se explora la imaginación al representar roles para conseguir objetivos irreales que ponen a prueba las habilidades de quienes lo juegan para sentir satisfacción al ser parte de ello, administrándose sus acciones bajo una reglamentación establecida que, a su vez, determina la lógica misma de este espacio creado.

Esto no quiere decir que comenzado el juego la persona se olvida completamente de su realidad, pues en este nuevo espacio el jugador puede reconocerse a él y a su cotidianidad, ya que construye al juego basándose en su vida real y en sus experiencias, incluyendo representaciones de estas mismas.

Pero aunque los competidores puedan reconocer su mundo real, en el juego llega a predominar más la suspensión completa de la realidad, como también lo propone el pensamiento de Caillois anteriormente expuesto. Esto apoyado en las reglas las cuales dominarán y sostendrán el desempeño en esta "realidad alterna" que es el juego. Es decir, estas terminan cerrando el universo imaginario en el cual se sostiene un desarrollo muy acercado a la realidad.

Johan Huizinga esgrime que la reglamentación que se crea para regir estas abstracciones del mundo real, se aplican para todas las acciones del hombre desde la música, pasando por la danza hasta llegar a la guerra misma, entre otras. Es por esto, que esas reglas mutarán y pasarán a convertirse en las costumbres y tradiciones que darán forma a las culturas. Es así que, el carácter lúdico está presente en todas las culturas y por ende en las manifestaciones sociales humanas. (Cfr Huizinga, 1968).

Una vez entendido el valioso y fundamental concepto del juego y ahora comprendiendo su importancia en el proceso del entretenimiento humano y más fundamental en la construcción de la cultura, podemos comenzar a explorar en torno al deporte ya que este es un acto lúdico humano que presenta muchas de las características del juego.

Para la definición de este concepto, aportan las visiones de los estudiosos y escritores del tema deportivo Núria Puig y Klaus Heinemann (1991) los cuales afirman que el deporte "...es una competencia reglamentada con la intención de obtener algún reconocimiento dispuesto de antemano" y que además este ha sido concebido con el propósito de señalar al competidor superior en base a la determinación y lo atlético.

Esta explicación nos permite entender la conexión directa que tiene el deporte con el concepto del juego pero al mismo tiempo nos hace comprender una diferencia pues en el deporte se remarca que el objetivo principal es encontrar un ganador, por lo que la competencia es algo que se trata con una mayor seriedad, dejando de lado y olvidándose de las ganas de jugar por jugar o en este caso las ganas de competir por competir. Esto también está cubierto por el pensamiento postulado por Johan Huizinga pues él explica que el juego es posible jugarlo de dos maneras, la primera es la manera más infantil, que significa jugar por el elemental hecho del disfrute, de pasar el tiempo para el entretenimiento de todos los participantes y la otra manera es más seria, en la cual se toma al juego como algo más importante. El teórico francés lo define como el juego adulto, en el que se juega para alcanzar un premio, ya sea este uno tangible como intangible; en este último está situado el deporte.

En el deporte, la competencia es real, sería y dura y los deportistas se preparan bastante tiempo para demostrar que son los mejores. En otros casos hay competidores que viven del deporte por lo cual no se cumpliría la característica del juego que menciona que para jugar hay que hacerlo sin ninguna necesidad básica más que cubrir pero si se entiende con todo este abordaje la línea que une a estos dos conceptos.

En la antigüedad el deporte servía como una herramienta para demostrar el poderío económico y político de algunas sociedades. Actualmente con el sistema económico capitalista moderno la figura ha cambiado, ya que ahora el deporte ha pasado a utilizarse para hacer negocios (Velásquez, 2015).

La actividad deportiva siempre fue utilizada para el entretenimiento del público pero ahora con este cambio en la percepción de este concepto se le ha brindado un tiempo más amplio a todo aspecto espectacular. Es por esto que ahora podemos notar que se engrandecen los momentos de teatralidad en los deportes, como por ejemplo el careo de los competidores de box o el intercambio de camisetas en el futbol. Este cambio de paradigma en el deporte ha derivado en el origen del concepto del *deporte-espectáculo*.

Pues como exponen Nuria Puig y Klauss Heinemann existen cuatro modelos de desarrollo que configuran la concepción y el hacer del deporte contemporáneo. Entre estos está el modelo del espectáculo el cual lo explican afirmando que en este modelo el foco que se le daba a la competencia, lo atlético y el objetivo de ver quién es el que se destaca por su nivel y capacidad física o mental, se ha

cambiado por un foco en lo espectacular y las ganancias producidas por este, por ende el deporte ha pasado a convertirse en un producto más pero aún sigue manteniendo esa cuota de competencia física.

Es pues, en esta categoría de los deportes contemporáneos en donde podemos ubicar a la lucha libre profesional, el cual es el más claro ejemplo del *deporte-espectáculo*. Esto se debe a que su construcción y su identidad única como propuesta dependen de elementos deportivos, elementos escénicos y finalmente de elementos narrativos y performativos. Entre los elementos deportivos se incluyen a la reglamentación, la base de los movimientos y la "competencia", por los elementos escénicos se entiende la utilización de herramientas teatrales como música, luces, una tarima y trajes y por último, pero no menos importante, está el uso de elementos narrativos y performativos como el empleo de los conflictos, *storylines*, *gimmicks*, los cuales son los personajes ficticios que representan los luchadores, la dualidad del héroe y el villano y sus acciones y gestos también. Sin estos funcionando a la vez ya no estaríamos hablando de *professional wrestling*. Cada uno de estos componentes se espectacularizan volviéndose más fantásticos para el público aficionado, esto le permite a esta industria generar una mayor rentabilidad.



Imagen 1: La infraestructura, de la actualmente sin actividad, Imperio Lucha Libre, la cual tuvo el mejor despliegue en cuanto a los elementos narrativos, escénicos y performativos en los últimos años. Detuvo sus actividades el 4 de febrero de 2018. Foto: Víctor Robles Montes (2018)

El psicólogo y antropólogo mexicano José Soto identifica y explica los mismos componentes que conforman a este *deporte-espectáculo*, los cuales a su vez lo hacen único en su género. Para Soto, la lucha libre profesional está conformada por dos grandes caras. Por un lado existe la cara deportiva, en la cual se establecen unas reglamentaciones ante las cuales se sujetarán todas las acciones de los luchadores para poder ganar la competición, es decir lo permitido y lo prohibido. Por el otro lado tenemos la cara del espectáculo, conformada por elementos teatrales y performativos, los cuales pueden verse en el empleo de máscaras, uniformes, música, infraestructura, como también gestos, diálogos, conflictos, historias, personajes, entre otros.



Imagen 2: Show de Gladiadores, actualmente la única empresa que realiza eventos de forma mensual. En la imagen, se celebraba el cumpleaños del luchador Reptil por lo cual llevaron globos, música de cumpleaños de niño y a Timoteo (conocido muñeco infantil). Foto: Víctor Robles Montes (2019)

José Soto expone que a veces estos componentes entran en confrontación uno con otro para generar mayor conflicto dramático.

Este autor por último esgrime que la lucha libre se trata de un verdadero espectáculo pues requiere que sus actores (los cuales pueden ser: los mismos luchadores, réferis, comentaristas y médicos, etc.) dramaticen acciones con el objetivo de convencer lo posible al público presente. (Cfr Soto, 2009).

Estas reflexiones de Soto sobre la lucha libre profesional conectan con el tipo de juego *mimicry* propuesto por Caillois (1967) y explicado anteriormente. Esto se debe, a que por un lado se utilizan elementos teatrales y performativos (vestimentas, máscaras, armas, entre otros) para representar a los personajes. Y por el otro, en la lucha libre profesional es necesario que todos pretendan y crean en sus roles para poder jugar, como es explicado en el ejercicio de la dramatización por parte de todo el *staff*.

Así nos damos cuenta del carácter mimético que tiene el *profesional wrestling*. Y es que, Caillois concreta que el teatro y toda representación dramática (ambas parte del hacer del *pro wrestling*) son parte del tipo de juego mimético.



Imagen 3: Parte del staff médico dramatizando el momento de dolor de El Virrey después de recibir una contralona fuerte por parte de Apocalipsis. Foto: Víctor Robles Montes (2019)

Para comenzar a detallar y explicar cómo se presentan estos componentes en este *deporte-espectáculo* empezaremos con la parte deportiva ya que es la que más salta a la vista, después expondremos los elementos escénicos y finalmente concluiremos con los elementos narrativos, los cuales captan más nuestro interés al tener un carácter más comunicacional aunque todos estos elementos comunican como veremos a continuación.

Comenzaremos detallando que esta es una disciplina deportiva que nace como una variante de la lucha libre olímpica, ya que tiene fundamentos reglamentarios similares a esta y es un tipo de *deporte-espectáculo*, como antes ha sido explicado. Es por esta última particularidad que sus reglamentos han sido configurados para ofrecer una puesta en escena más atractiva ante el público. Es decir que mientras que en un deporte normal existe una reglamentación estricta la cual es monitoreada por los referees para detectar y castigar ciertos actos antideportivos y que asimismo está regulada por algún organismo superior del deporte; en la lucha libre profesional el paradigma es otro pues este es un espectáculo más que un deporte. Es por esto que la reglamentación velada por los *referees* es más flexible y lo legal no es tan rígido. Esta licencia que se toma este deporte tiene el objetivo de emocionar más a los espectadores.



Imagen 4: Referee revisando a Guanchulo (Chile) si no cuenta con armas blancas u objetos duros debajo de las muñequeras que lleva. Foto: Víctor Robles Montes (2019)

Al mismo tiempo, en la lucha libre profesional los actos presentados sobre el cuadrilátero son previamente acordados y pactados entre los luchadores, el equipo de creativos y los promotores de la federación. Es decir que en los encuentros entre los luchadores, quien se lleva la victoria o quien la derrota o quien tiene mayor chance a algún título o quien no, son decisiones que ya están

pauteadas con anticipación antes de cruzar las bambalinas directo al ring a luchar.

Esto se realiza con la finalidad de asegurarse que se den, en el desarrollo del espectáculo, momentos únicos e impresionantes que en otro deporte no existirían, que le agraden al público presente y por ende este quiera volver a otro evento. Todo esto debido al porcentaje de negocio que tiene este deporte, como ya lo hemos explicado anteriormente. Por lo tanto, es claro indicar y lógico que apenas terminado el evento el grupo de guionistas, promotores y mismos luchadores, evalúan la respuesta del público y trazan las decisiones que serán tomadas para las próximas fechas.

Así pues, al estar pauteadas todas las decisiones, no existen las mismas oportunidades para todos los gladiadores aun así sean muy talentosos o en sentido contrario (Levi, 2008, p.13). Esto se da nuevamente por una decisión que potencia la espectacularidad sobre lo atlético, ya que en los eventos de este *deporte-espectáculo* los promotores entienden quiénes son los favoritos por eso existen los *jobbers*, los *midcarders* y los *main eventers* (términos que se utilizan para explicar en qué posición de la cartelera esta la lucha de algún gladiador y por ende su jerarquía en la empresa. Ya que mediante el orden se comprende la importancia del enfrentamiento: las que están más cerca del final son las más importantes, aquellos luchadores que sí son considerados para ganar reconocimientos y las que se ubican en los primeros escaños son luchas muchas veces sin historia y de relleno en un evento). Esto nuevamente evidencia la ausencia en el *pro wrestling* de una competencia verdadera.

Además de la flexibilidad en la reglamentación, la planificación de los resultados y de la injusticia en la competencia, en la lucha libre profesional están presentes otros elementos tomados de lo deportivo pero que han sido distorsionados por un objetivo de espectacularización. A continuación hablaremos de algunos de estos.

El *professional wrestling*, alrededor de todo el tiempo que ha tenido de vigencia, ha tomado como inspiración muchas de las llaves o movimientos que ejecutan los atletas de los deportes hermanos: la lucha grecorromana y la lucha libre masculina o femenina. De la lucha grecorromana ha extraído los movimientos que se realizan con la parte superior del cuerpo y de la lucha libre masculina y

femenina es de donde ha extraído movimientos en los cuales se emplean las piernas para el ataque (Levi, 2008, p.6). Sobre esta base, la lucha libre profesional se ha encargado de configurar algunos de estos movimientos como también ha inventado e incluido otros que son más vistosos e ingeniosos, casi de fantasía, nuevamente con la finalidad de producir el sobresalto del público debido a su grado de complejidad y violencia.

Estas llaves o lances son entrenados para su perfecta ejecución pues si se aplicará uno de estos de manera real, en una competición, podría hacer sufrir al luchador que lo reciba graves contusiones.

La empresa más grande del mundo en lo que ha *pro wrestling* respecta, la WWE, ha llegado a prohibir algunos movimientos por su grado de peligrosidad o ha decretado que solamente pueden ser ejecutados por luchadores experimentados como es el caso de la Tumba Rompe Cuellos, la cual solo puede ser ejecutada por The Undertaker (Hutchinson, 2016). Esto claramente no pasaría en un deporte real.

Por otro lado, este deporte cuenta con un ring el cual se asemeja bastante a uno de boxeo, pero a diferencia de este, el de la lucha libre profesional solamente cuenta con tres cuerdas en lugar de las ya conocidas cuatro del ring de box. Así mismo, el listón que sujeta las cuerdas del cuadrilátero de boxeo es eliminado puesto que el ring del *pro wrestling* está construido con la finalidad de no dejar tan tensas las cuerdas para que así los gladiadores puedan rebotar contra ellas y tomar impulso para realizar algún ataque pero al mismo tiempo son lo suficientemente fuertes para que algún luchador aéreo se suba a ellas y se impulse para hacer un vistoso lance. Además se ha añadido espuma bajo la lona para que los golpes no sean tan fuertes. También se evidencia la presencia de las almohadas en los esquineros que se puede quitar para ejercer daño².

En algunos casos, como el de la empresa *Impact Wrestling* (anteriormente conocida como TNA) y el de la empresa mexicana AAA, las federaciones se han atrevido a configurar la forma el ring de cuatro esquinas convirtiéndolo en un hexágono con el mero objetivo de generar un valor diferencial al lucir distinto al clásico ring utilizado por otras empresas. El famoso ex luchador de WWE y en

_

² Véase el video: (Wrestle Pod, 2019). En este video se detallan los orígenes del ring y además se enfatizan las características del ring actual.

ese entonces director ejecutivo de *Impact Wrestling*, Kurt Angle menciona en la presentación del regreso del ring hexagonal en el año 2014, lo siguiente: "...Esto es lo que nos separa del resto, con alusión al *six* – *sided ring*, y lo que realmente nos separa del resto es el increíble talento que ha luchado en este ring..." (Impact Wrestling, 2014) evidenciando la historia que tiene la forma de ese cuadrilátero, ya que ellos lo utilizan desde 2004 pero por motivos de gestión se cambió³.

Es decir, la construcción del cuadrilátero ha sido pensada para que los luchadores puedan utilizar sus elementos para el ataque y que a su vez consigan realizar movimientos más vistosos y fantásticos en este, como también por un trasfondo de diferenciación visual con otras empresas como es el caso del ring hexagonal anteriormente expuesto. Por lo contrario, en otro deporte de contacto no se permitiría ni siquiera que se empleen los elementos propios del ring para el castigo ni mucho menos este está pensando o se configura cada cierto tiempo con una razón de posicionamiento.

Otro ejemplo de cómo lo deportivo sufre una mutación por lo espectacular es que en vez de que todos los gladiadores se preparen mucho para lucir cuerpos esculturales o tener el mejor físico para así competir y alcanzar la gloria; en el *pro wrestling* pasa algo completamente diferente, pueden competir todos de la misma manera, habiendo así una diversidad de cuerpos, pues en *este deporte-espectáculo* lo que más importa es lo que representa el cuerpo y que su presencia enganche con su personaje, teniendo combatientes de gran peso (como: Big Daddy V, Rikishi o Mark Henry), de contextura delgada (Gilberg o Daniel Bryan en sus comienzos) o de tamaño pequeño (el caso mexicano de los luchadores que tienen enanismo como: Alushe, Kemonito o Mascarita Sagrada) o también de gran altura (The Great Khali, Andre The Giant o Jorge "El Gigante González")⁴

En otro deporte como el boxeo, por ejemplo, se separarían a los luchadores por pesaje para que todos puedan tener las mismas oportunidades en la competición.

⁻

³ Es valioso resaltar que volvió el ring hexagonal a los shows de esta federación por un pedido del público por lo que al terminar Kurt Angle el discurso, la gente vitorea.

⁴ Véanse los videos: (BandaTaker, 2015), (WhatCulture Wrestling, 2016) y (Worl Wrestling Entertainment, 2017). Estos demuestran algunos de los distintos tipos de cuerpos que se admiten en la lucha libre profesional alrededor del mundo.

Por último, en la lucha libre profesional existen, a lo que se le conoce en el argot de este deporte, como las estipulaciones, estas son luchas especiales siempre main events en las cuales se plantea una nueva forma de ganar y se generan reglamentaciones distintas para ello, volviéndose más fantásticas y violentas para el ojo del admirador. Este es el caso por ejemplo del *Steel Cage Match*, en donde el competidor ganará por cuenta de tres, sumisión o saliendo de la estructura metálica y tocando con ambos pies el piso de afuera o el caso del *Ladder Match* para el cual se ha colgado el reconocimiento (ya sea un título o un maletín) en lo alto y solo puede ser alcanzado subiéndose a una escalera encima del ring. También estipulaciones en las cuales se permiten el uso de armas violentas como es el caso del *Tables, Ladders and Chairs* o del *Extreme Rules*.



Imagen 5: Sillas rotas después del encuentro entre Axl y Alejandro Saez "XL" (Chile) debido al salto desde la tercera cuerda de este último a Axl. Ocurrido en una lucha que no era con reglas extremas pero el referee permitió esa ejecución. Foto: Víctor Robles Montes (2019)

Al mismo tiempo, estas estipulaciones conectan con los enfrentamientos que se trazan entre dos luchadores siendo esta la solución ante tanta disputa. A su vez también juegan con el *gimmick* del luchador ya que existen estipulaciones personales por ejemplo el *Buried Alive* de The Undertaker, en el cual se ganaba enterrando vivo al contrincante o el *Inferno Match* de Kane, para el cual se

prendía fuego en el contorno del ring y la victoria se la llevaba el luchador que queme al otro⁵.

Son por todas estas distorsiones de lo atlético realizadas con el objetivo de espectacularizacion necesario para generar mayores ganancias, que la competencia en la lucha libre profesional no es real ni justa visto desde el ojo de lo deportivo, y es por esto que se deslinda de ser deporte meramente y más bien se acerca más al universo de las artes escénicas, ya que como lo hemos dicho antes en el deporte se busca una competencia física real en donde los competidores destaquen por su experiencia y entrega.

Una vez comprendiendo cómo la lucha libre profesional se aleja de los parámetros completos los cuales lo encasillarían como deporte, pasemos entonces a definir cómo se presenta la cuota de las artes escénicas.

Las artes escénicas ya hacen su notoriedad desde el hecho de tener una planificación en los resultados y una guía antes de salir a escena para desempeñar lo performativo. Pero es que además, en el *pro wrestling* se utilizan elementos escénicos dignos de una performance teatral tales como una pasarela, el empleo de música, videos, pirotecnia, luces, *props*, vehículos, entre otros. Esto sucede en las empresas más grandes las cuales tienen un despliegue completo de este *deporte-espectáculo*, como son la AAA, la reciente AEW, la *New Japan Pro-Wrestling* y la legendaria WWE, la cual encabeza a estas empresas.

Como se menciona anteriormente, en la lucha libre profesional se cuenta con un entrance stage (en español un escenario de entrada), el cual es una pasarela en forma de rampa por la cual el luchador realiza su ingreso a la arena, mediante el cual puede ir dejando en claro a su personaje si es que saluda o no al público presente, si es que tiene detalles con este o si lo ignora totalmente.

Asimismo los luchadores utilizan trajes, máscaras, capas, accesorios, entre otros tipos de prendas con la finalidad de representar bien a su personaje, usualmente son solo trajes para lucir durante el periodo de entrada al ring, siendo trajes espectaculares y vistosos.

_

⁵ Véanse los videos: (IMPACT Wrestling, 2018) y (Slat Rock Wrestling, 2016). Aquí podemos ver algunos de los tipos de estipulaciones que han existido en las empresas Impact Wrestling y WWE.



Imagen 6: El Virrey luciendo su característica capa. Foto: Víctor Robles Montes (2019)

También se valen del recurso musical para el despliegue de los shows. Este se hace evidente en la lucha libre profesional en las canciones de entrada al ring que tienen los gladiadores, o como se le conocen en el mundo anglosajón *theme songs*. Estas piezas son seleccionadas o compuestas específicamente para el uso de un luchador o feudos, las cuales en su letra o en la "paleta de colores" de instrumentos y sonidos explican el carácter, hasta la nacionalidad de su personaje. Por ejemplo: la canción de entrada del reconocido luchador mexicano-estadounidense Rey Mysterio, cuenta con una letra en espanglish, además es reggaetón mezclado con rock. Por otro lado el ex luchador de la WWE y miembro de su Hall of Fame "Stone Cold" Steve Austin cuenta con una canción que empieza con el sonido de un vidrio rompiéndose y después unas guitarras metaleras, ya que este era el rebelde en la empresa dándole la contra a lo establecido por su jefe, Vince McMahon⁶.

Para los eventos principales que se dan mensualmente (también conocidos como *Pay Per View)*, fechas en las cuales se resuelven sobre la lona las historias de enfrentamientos que se han elaborado y sostenido en semanas anteriores, también se utiliza una música que explique el grado de violencia que se verá, por ejemplo en un *Elimintaion Chamber* o en un *Extreme Rules*, como también el

39

_

⁶ Véanse los videos: (World Wrestling Entertainment, 2011) y (World Wrestling Entertainment, 2012). Estos son los *theme songs* mencionados anteriormente.

ambiente de fiesta por el evento más grande de la lucha libre profesional: Wrestlemania.

Del mismo modo, los videoclips que sostienen la música de los combatientes muestran al gladiador y sus mejores movimientos o su paleta de colores, su logotipo o imágenes que exploren más su universo. Por ejemplo: Cuando el ex luchador de WWE Carlito tenía su *gimmick* de "Caribbean Cool" su videoclip mostraba playas caribeñas y al luchador en un puerto con una guayabera o también el videoclip de Sting en el cual aparecen videos en blanco y negro y con granulación, yuxtapuestos de cucarachas, cuervos, ramas de árboles sin hojas y al luchador en construcciones abandonadas con un bate de béisbol puesto que su personaje era oscuro⁷.

A su vez la aplicación de efectos especiales tales como fuegos artificiales, pirotecnia de piso, pirotecnia en cascada o máquinas que lanzan bocanadas de fuego, entre otras; sirven para engrandecer el ingreso a la arena de los *wrestlers* más importantes de la empresa, los *main eventers* (por ejemplo: el ex luchador de WWE Shawn Michaels conocido como Mr. Wrestlemania siempre contó con una pirotecnia que salía desde el suelo cuando este se arrodillaba y daba una plegaría) ya que no todos los luchadores pueden contar con pirotecnia en su entrada pero además estos explican ciertos "poderes sobrenaturales" que tienen los personajes, como por ejemplo cuando el ex luchador de la WWE Kane, conocido como "El Monstruo Rojo", levantaba sus brazos y los bajaba con fuerza y los cuatro esquineros del ring prendían en llamas.

De igual manera, la iluminación crea un ambiente con sus colores, con su rapidez o lentitud o hasta con su ausencia, permitiéndole al espectador entender más la forma de ser del luchador, por ejemplo si nos remontamos al segundo *gimmick* que tuvo el luchador de WWE Randy Orton por el año 2004, su iluminación era predominantemente dorada y con algunos tonos de cobre esto se debía a que su personaje "The Legend Killer" demostraba alta realeza y supremacía al tener el legado de la familia Orton, una familia de luchadores. Otro ejemplo es el del famoso y legendario gladiador The Undertaker el cual hacia su ingreso a la arena casi en penumbra solo iluminado por una luz tenue azul que asemejaba a la

40

⁷ Véanse los videos: (World Wrestling Entertainment, 2009) y (World Wrestling Entertainment, 2014). Estos son los videoclips mencionados anteriormente.

oscuridad de la noche. Esto acompañado por destellos blancos lo cuales emulaban los destellos de unos rayos. A esto se le sumaba el uso de humo que rastraba por el piso. Finalmente cuando el "Hombre Muerto" llegaba al ring y levantaba los brazos, se iluminaba toda la arena⁸.

En conclusión, estos elementos escénicos, que utilizan las empresas más grandes de la lucha libre profesional, son empleados para marcar una propuesta e identidad única en cada personaje.

Esto no sucede en la proto-industria del *professional wrestling* de Lima Metropolitana actualmente, ya que esta no tiene los mismo medios económicos para llegar a esa magnitud de producción para un show pero a pesar de esto sí entiende la importancia de estos para la ejecución de este *deporte-espectáculo* por lo cual utiliza los que encuentre a su disposición de acuerdo a los medios con los que cuente. Podemos observar así que utilizan música, en la mayoría de casos sin contar con los derechos para usarla, como también usan una "pasarela" que en verdad es un pasaje entre las columnas de las sillas de *ringside* por donde el luchador pasa y saluda a los espectadores⁹.

Aunque en el *pro wrestling* peruano no se pueda todavía tener un despliegue tan grande de producción escénica, esta proto-industria se está desarrollando con una buena aceptación por parte del público.

Sabiendo de esta falencia, la lucha libre profesional de Lima Metropolitana en la actualidad no escatima en poner empeño en el último elemento del cual nos faltaba hablar, nos referimos al elemento narrativo y performativo presente en este deporte-espectáculo.

Definamos entonces, teóricamente cómo funciona la parte narrativa de este deporte único en su género. Para ayudarnos a llegar a su entendimiento nos apoyaremos en lo propuesto por filósofos, semiólogos, antropólogos, estudiosos de la narrativa y el guion y estudiosos de la lucha libre profesional específicamente.

-

⁸ Véanse los videos: (World Wrestling Entertainment, 2018) y (World Wrestling Entertainment, 2019a). Estas son las entradas mencionadas anteriormente.

⁹ Véase el video: (Wrestling Drummer, 2019). En este podemos ver que el luchador Apocalipsis realiza su entrada al ring con una canción que le pertenece al reggaetonero puertorriqueño, Benny Benni.

Es básico aclarar, que en el *profesional wrestling* no es que se den algunos instantes de performance y narratividad repentinos como vemos que sucede en el boxeo o en el futbol por ejemplo, sino que aquí lo performativo y lo narrativo están ya incrustado en la mecánica del desarrollo de este deporte y no se puede dejar de lado, pues estos componentes terminan desembocando en el ejercicio deportivo. Es decir que en la lucha libre profesional una rivalidad entre gladiadores llevada a cabo mediante una historia y un argumento termina en una contienda en la cual para articularla se utilizan gestos y movimientos en escena.

La primera mirada con la que esclareceremos este componente proviene de la escritora estadounidense y estudiosa de la lucha libre profesional, Sharon Mazer, la cual aborda este tema en su libro "Professional Wrestling: Sport and Spectacle" en el cual asegura que la lucha libre profesional es una de las disciplinas pertenecientes a los deportes de entretenimiento ya que fue concebida para ofrecerle un espectáculo completo al público asistente. En esta competición atlética es necesario el empleo de elementos de fantasía y de dramatismo los cuales permiten lograr una fascinación e involucramiento emocional por parte del público hacía la contienda y las historias narradas en la lona. (Cfr Mazer, 1998).



Imagen 7: Limite (Chile) espera a Taylor Wolf (Chile) pues este último se bajó del ring de manera arrogante porque no quería luchar con él. Foto: Víctor Robles Montes (2019)

A su vez se ha referido a nuestro objeto de estudio, el filósofo, semiólogo y escritor francés Roland Barthes, en su obra de 1957 titulada *Mitologías* en la cual concuerda con la visión Sharon Mazer. Barthes afirme que el *profesional wrestling* tiene un porcentaje más alto de espectáculo que de deporte. Además Barthes aporta argumentado que el motivo de la lucha libre profesional no es la competencia o lo atlético, lo que el espectador realmente quiere experimentar al ver una contienda de lucha libre es la pasión del espectáculo y esto se da gracias al uso de imágenes con significaciones representadas (los elementos de fantasía a los que se refería Mazer), los cuales pueden ser gestos que el público comprende y espera (Mazer, 1981, p.17-28). Ello para, como argumentaba Mazer, lograr un involucramiento emocional y un enganche a estos discursos.

Como se ha concluido, en el *deporte-espectáculo* de la lucha libre profesional el involucramiento emocional que experimenta el público asistente es percibido desde el plano conceptual. Es decir la competencia representada sobre la lona y enmarcada mediante las cuatro esquinas es convertida en un conflicto dramático entre dos grandes fuerzas que se contraponen: la lucha entre la bondad y la maldad. (Levi, 2008, p.87)

Esto se debe a como lo explica Rick Altman (2000), profesor estadounidense de cine y literatura comparada, en su libro *Los Géneros Cinematográficos*, el dualismo es una herramienta utilizada en las películas de género que sirve para acostumbrar al espectador a la simplicidad. Así mismo siempre emplean las mismas herramientas pero variando algunos detalles, dejando intacta la estructura básica. Así pues también acostumbran al espectador a la repetición para ofrecerle una estandarización en las historias que consume con el fin de una economía narrativa que tiene una finalidad monetaria (2000: 47–50). Como también lo explica el profesor y teórico del cine norteamericano Dudley Andrew, en su libro *Concepts in Film Theory*, brindarle al público lo genérico es una respuesta a su demanda de discursos y significaciones que son de su agrado (Cfr Andrew, 1984).

También en la selección de estas dos grandes fuerzas entra a tallar algunas de las leyes épicas de los relatos orales propuestas por el folklorista danés y estudioso de la narrativa oral Axel Olrik. Este propone y define, por ejemplo, la ley de la dualidad escénica la cual explica que aunque en una historia existan

diversos roles solo hay dos importantes en la narración y si es que existe uno más este quedará en un plano menos trascendental. Por otro lado, otra ley que influye en la elección de estos personajes es la ley del contraste, nombre bajo el cual se argumenta que cuando hay dos personajes activos simultáneamente (como se veía en la anterior ley) siempre en la historia que trascurre y en las acciones que realizan los personajes se construirá un contraste entre esto, y este contraste es marcado utilizando la dualidad de bien contra mal (Cfr Olrik, 1992).

En esta ecuación dualista, el héroe de acuerdo con el escritor y estudioso de lo cinematográfico José Prósper Ribes es un personaje con características como la valentía y su elevada moral. También explica que este es un guardia del pueblo al que es parte y siempre lo cuidará anteponiendo su integridad, sus afanes o sus sueños (Cfr Prósper, 2005). Esta visión conecta con la del estudioso del guión Sánchez Escalonilla, el cual asevera en cuanto el personaje heroico "...ante todo, su misión es proteger y servir" (2009: 19).



Imagen 8: Antes del momento de la foto, Johan Stambuk (Colombia) le dio la mano a Guanchulo (Chile) este último lo abraza pero después se cae agotado en sus brazos, Stambuk lo recibe y le extiende un brazo señalando que el realmente debió ganar como un símbolo de admiración a hacia el luchador chileno. Foto: Víctor Robles Montes (2019)

En el universo de la lucha libre profesional, el héroe es protector de cada uno de los asistentes al espectáculo y de sus compañeros de lucha, lo hace poniéndose en riesgo físicamente, demostrando así su habilidad atlética. Además como lo explica el filólogo francés Georges Dúmezil, los héroes surgen de una cultura, como actores principales en la construcción de su pueblo (1996: 7-13). Es por esto que podemos encontrar héroes en los cuadriláteros de *professional wrestling* de Lima Metropolitana en la actualidad, los cuales toman como referencia a personajes o ideas de nuestra historia y cultura popular.

Por el contrario, según la guionista estadounidense Linda Seger (2000) en su libro titulado *Cómo Crear Personajes Inolvidables*, los villanos son los personajes malvados que se contraponen al protagonista. Este rol siempre sugiere maldad y en la lucha libre profesional sugiere violencia y astucia (2000: 122).

En esta misma línea, el escritor norteamericano Orrin Klapp (1949) en su libro titulado *American Villain Types* esgrime que el villano en toda historia de ficción cumple el papel de hacer relucir la nobleza del héroe por el contraste que se establece entre ambos. También personifica a la fuerza a la cual el héroe debe derrotar, pues el villano se dedica a efectuar actos ruines e inmorales y por último, significa la razón principal para la derrota o muerte del héroe (1949: 23).



Imagen 9: Taylor Wolf hace headlock agarrando a Limite de los dientes, el público abuchea y el referee comienza a contar por ser un ataque ilegal, ante esto Wolf le grita irrespetuosamente al árbitro: ¡¿Qué estas contando?! Foto: Víctor Robles Montes (2019)

En la lucha libre profesional esto se traduce a lo antideportivo, es decir, el villano suele ir en contra la reglamentación impuesta o rozar en el límite del incumplimiento. Este tiende a utilizar elementos prohibidos (cuando esto no está estipulado) como: sillas, mesas, campanas, títulos, etc. También realiza llaves ilegales (determinadas por cada federación) y siempre buscar infligir el mayor dolor posible al héroe, tanto física como emocionalmente como por ejemplo: intentando ganar la custodia por su hijo: Eddie Guerrero vs. Rey Mysterio o agrediendo a su padre: Randy Orton vs. John Cena, entre otros ejemplos¹⁰. Pues como expresa el director la revista Súper Luchas, Guillermo Mañon "...Es la maldad (refiriéndose al rudo) quiere humillar y asediar con todo el odio que pueda tener una persona para lograr su objetivo de destrucción" (Televisa, 2006)

En el Perú, esta dualidad es igualmente necesaria y tiene presencia como lo explica Matias Sarmiento Iturri, ex luchador y guionista de LWA: "...la lucha libre en el Perú no es tan grande, se han dedicado a poner bueno y malo para que la gente no se confunda...siempre hay que dejarlo bien en claro (refiriéndose al contraste de los papeles)" ¹¹ También como lo explica el luchador de LWA Astaroth "...el villano y héroe, eso es inevitable, es la base de la lucha libre, aunque no se haga muy bien (refiriéndose a su aplicación a la escena del *pro wrestling* nacional)"¹²

La antropóloga norteamericana, reconocida por sus investigaciones y aportes a la teorización de este fenómeno y escritora del libro *The World of Lucha Libre:* Secrets, Revelations, and Mexican National Identity Heather Levi (2008), explica que los atletas luchadores adoptan posturas, realizan gestos y emplean actitudes de héroes o villanos para que se dé y pueda funcionar el conflicto dramático entre la bondad y la maldad. Como anteriormente explicamos, este conflicto se genera en el plano conceptual, ya que los héroes conectan con el público por medio de valores e ideales que la audiencia considera correctos y de la misma manera, los villanos incitan al público por medio de ideales que socialmente no son aceptados (Cfr Levi, 2008).

. .

¹⁰ Véanse los videos: (World Wrestling Entertainment, 2013) y (World Wrestling Entertainment, 2019b).

¹¹ Entrevista realizada para el estudio preliminar de esta investigación. (Robles, 2018a). Véase en el CD adjunto a este trabajo.

¹² Entrevista realizada para el estudio preliminar de esta investigación. (Robles, 2018b). Véase en el CD adjunto a este trabajo.

En esa misma línea, el escritor y estudioso del guion, Doc Comparato (1983) explica en su libro *El Guion* que los personajes, tanto villanos como héroes, deben tener valores compartidos y universales, es decir, valores reconocibles por el público. Desde valores afectivos, éticos, políticos y hasta religiosos. Esto, le ayudará al espectador a poder determinar quién es más o menos integro según sus experiencias vividas.

Y es que, como lo afirma Roland Barthes, el objetivo más importante de un luchador es obtener una reacción del público (1981: 17-28). Sea positiva o negativa la respuesta, el gladiador ya está haciendo funcionar su rol en la puesta en escena.

La creación de estos dos personajes opuestos responde a una necesidad de producción por parte de los promotores, guionistas y de los mismos luchadores para que los espectadores puedan comprender la obra y, a su vez, consumirla con facilidad al ver en esta pelea de fuerzas una representación de su vida misma presentada sobre un ring. Como los explicaba Aristóteles, una *mimesis* la cual es la representación de la cotidianeidad que tiene todas las artes escénicas existentes (Cfr López, 2001).

Para redondear esta representación de eventos cotidianos, a los personajes de lucha libre profesional se les dá *storylines*, que son historias mediante las cuales se sostendrán los conflictos que tendrán con otros luchadores. Estos emplean, casi siempre, argumentos creativos los cuales apoyen al sentido espectacular de este deporte. Para llevar a cabo estas confrontaciones, los gladiadores harán empleo del micrófono, elemento escénico, con el cual podrán proyectar diálogos en los cuales acusan, despotrican o simplemente retan a otro luchador.

Todo este planteamiento y construcción de una historia concluirá en un desenlace el cual es el combate deportivo, en este se seguirá comunicando mediante los movimientos que realicen los luchadores y sus gestos en la puesta en escena.

Ante las acciones que pongan en escena los luchadores, el público responderá, como antes ya lo hemos mencionado, como un cuasi-juez moral de las significaciones. Pues como lo explica Jerzy Grotowski (1982), director de teatro polaco, el proceso discursivo que siguen las manifestaciones en la puesta en escena, en este caso las que realizan los luchadores, termina adquiriendo una

significación con la respuesta del público, al igual pero en el caso de las interacciones sociales, como lo explica el sociólogo canadiense Erwing Goffman.

Grotowski explica que la persona actúa dirigiéndose a los espectadores pues encuentra un sentido en dirigir su performance a alguien más (Cfr Grotowski, 1982). En la lucha libre profesional, el gladiador realizará acciones para el público y estos le devolverán sus opiniones por lo cual su *gimmick* sobre la lona quedará claro, como en el argot del pro wrestling se le conoce, vendido.



Imagen 10: El Virrey se detiene en la pasarela haciendo su reconocido taunt y el público lo recibe con alabanzas. Foto: Julio Hualte Chirinos (2019)

Es por esto que se concluye que el aficionado, en la lucha libre profesional, actúa como un admirador pasivo, pues vitorea o denuncia las actividades con el aplauso o con el abucheo lo que le permite liberar tensiones y al mismo tiempo como un admirador activo, pues este se convierte en un ente que genera el cambio. Al tratarse de un show, muchas de sus peticiones u opiniones serán tomadas en cuenta y configurarán las decisiones. Es por esto que el rol que desempeña el público en el *pro wrestling* es único.

Esto conecta con la visión del estudioso del teatro francés Antonin Artaud, ya que este propone que el público debe dejar de actuar pasivamente y debe participar activamente en la ceremonia que es la puesta en escena. Este teórico también proponía que el teatro debía recuperar su carácter religioso y mítico

necesitando de una percepción más profunda. Es por esto que el concluye diciendo que el teatro debe ayudar a la sociedad a verse como es, su hipocresía y sus mentiras (Cfr Artaud, 1976). Estas particularidades conectan bastante con el hacer de la lucha libre profesional debido a su carácter de espejo que denuncia o enaltece aspectos de la realidad y que además invita a espectadores para que actúen con estas representaciones.

Una vez habiendo concluido con la exposición y explicación de todos los elementos que distinguen y construyen al *professional wrestling*. Se darán a conocer cuáles son las teorías que nos ayudarán a realizar nuestro análisis sobre la *narratividad* y la *puesta en escena* en la lucha libre profesional de Lima Metropolitana en la actualidad. Estas provienen de diversos escritores y dramaturgos que han brindado herramientas o aproximaciones sobre los temperamentos, conflictos y acciones que podemos utilizar en el análisis de los personajes de lucha libre profesional.

En primer lugar, nos ayudará lo propuesto por el analista, estudioso y escritor sobre guión, Sánchez Escalonilla (2001), el cual recoge las ideas de Hipócrates y con estas establece y concluye con unos tipos de temperamentos que existen entre los personajes, entre los cuales hallamos los siguientes: los de temperamento sanguíneo, son equilibrados, no se guardan sus emociones y actúan seguridad; los coléricos, son apasionados, usualmente tienen arranques de euforia pero también de ira y quiere encontrar soluciones rápidas; los flemáticos: Son prudentes y callados, tienen controladas sus pasiones y su pasividad genera confusión entre los que están cerca de él; y por último tenemos al melancólico, son vulnerables, mienten para mitigar lo que sienten, les es difícil toma decisiones de manera apresurada y los demás le tienen misericordia por su inseguridad.

En segundo lugar, lo planteado por la consultora estadounidense de guiones Linda Seger (1999: 223-239), la cual propone una serie de conflictos de los personajes que, como ella lo define, son el motor para que estos realicen acciones. Por un lado, tenemos al conflicto interior. Este es cuando el personaje no está seguro de él mismo. También tenemos al conflicto de relación que tiene que ver con las metas que quieren alcanzar el protagonista y el antagonista. Otro tipo de conflicto es el social que es entre una persona y un grupo. Existe también

el conflicto de situación que es encontrado cuando el personaje atraviesa una situación de vida o muerte. Por último, el conflicto cósmico que es cuando se enfrenta el protagonista a un ser divino o superior.

Finalmente, desde el frente de las acciones de los personajes nos ayuda una visión del estudioso y escritor de cine, guion y arte Federico Fernández Diez (1996) él cual diferencia tipos de acciones quedándose con cuatro tipos. Las acciones internas, son los sentimientos y lo que piensan los personajes. Las acciones externas, pueden ser los gestos, expresiones y posturas. Las acciones laterales, son las que pasan alrededor del personaje y de sus acciones. Por último, las acciones latentes: son las que no se aprecian pero la audiencia sabe que están ocurriendo al mismo tiempo que este observa la performance.

En el Marco Metodológico se especificará en que actos performativos y narrativos se verán estas categorías en la puesta en escena de la lucha libre profesional.

2.3 Definición de términos básicos

Storylines: Historia con la cual se reviste y sostiene la disputa deportiva entre dos o más luchadores.

Kayfabe: Término usado para describir la naturaleza ficticia en la lucha libre profesional.

Feudo: Riña o amistad creada entre uno o más gladiadores. A los feudos de amistad también se les conoce como facciones.

Gimmick: Personajes ficcionales otorgados por la empresa o creados por los mismos atletas.

Main eventer: Luchador que tiene una gran jerarquía en la empresa por lo cual puede participar en eventos principales y por ende tiene la posibilidad de disputar por campeonatos de mayor valor. Sus luchas siempre serán las luchas de cierre en un evento, siendo últimas en la cartelera.

Mid - carder: Gladiador de medio plano el cual tiene la posibilidad de competir por títulos de igual rango aunque cuenta con la ligera posibilidad de escalar en la cadena jerárquica. Sus luchas siempre serán en la mitad de la cartelera.

Jobber: Luchador de bajo rango en la empresa. Su rol en la lucha más que todo es perder para hacer relucir al otro *wrestler*.

Estipulación: Lucha especial en la cual se plantea una forma novedosa de ganar para lo cual se generan reglamentaciones distintas.

Baby Face o Técnico o Héroe: Es el *professional wrestler* que demuestra en sus acciones la bondad, el respeto a lo deportivo y la justicia.

Heel o Rudo o Villano: Es el *professional wrestler* que demuestra en sus acciones la maldad, lo antideportivo y la injusticia.

Bookers: Pertenecen al equipo de creativos y tienen responsabilidades como: encargarse del orden de las carteleras, la creación de las *storylines* y del desarrollo de los personajes.

Taunts: Celebración gestual que sirve como la insignia de un luchador.

II. Marco Metodológico

3.1 Diseño de investigación

3.1.1 Tipo de Investigación

Para abordar al fenómeno de los recursos narrativos y performativos de los personajes de lucha libre profesional en Lima Metropolitana en la actualidad, es pertinente realizar un tipo de investigación básico, también llamado puro o fundamental. Esto, debido a que al realizar un estudio de este tipo, nos enfocamos y ponemos prioridad en nuestra curiosidad y en descubrir nuevos conocimientos acerca de fenómenos existentes. Ello resulta conveniente e indicado para construir los cimientos y acrecentar el entendimiento acerca de nuestro tema debido a la necesidad de comprenderlo por el grado de novedad que este presenta y porque no se han realizado hasta el momento muchas investigaciones en Lima Metropolitana.

Nos resulta provechoso realizar una indagación básica para enfrentar a nuestro objeto de estudio en vez de llevar a cabo alguna de carácter aplicativo o tecnológico, pues con un tipo de investigación aplicativo nos enfocaríamos más bien en desarrollar herramientas para resolver problemas sociales y en el caso de la realización de una investigación tecnológica buscaríamos mejorar el funcionamiento de procedimientos tecnológicos; perdiendo así el foco que pone una investigación de tipo básico, en descubrir teóricamente este fenómeno novedoso y reciente. Con los dos tipos de investigación anteriormente expuestos se persiguen aplicaciones prácticas u obtener resultados en corto plazo, pero esto a costa de no priorizar la extracción de conocimiento teórico del tema puesto que ambas se basan en la información y los resultados que ya han sido recogidos en las investigaciones de tipo básica. Concluyendo así que no se podrían realizar aún estas investigaciones porque todavía no existen estos resultados acerca de este fenómeno, este estudio brindaría las luces del entendimiento a estos futuros análisis.

3.1.2 Enfoque de la Investigación

Según Carlos Monje, antropólogo y escritor colombiano, el enfoque de investigación cualitativo se distingue por su flexibilidad y porque se va descubriendo el conocimiento con cada hallazgo realizado (Cfr Monje, 2011). Esto se apoya en lo explicado por los especialistas en metodología de investigación Ñaupas, Valdivia, Palacios y Romero, quienes exponen que la razón por la cual este enfoque tiene la cualidad de ser flexible se debe a que su fin es reconstruir y comprender la realidad. (Ñaupas et al, 2018, p.142) A esto se le suma lo explicado por Hugo Cerda, estudioso sobre investigación, quien señala que el enfoque cualitativo "hace referencia a caracteres, atributos, esencia, totalidad o propiedades no cuantificables, que (...) podían describir y comprender mejor los fenómenos, acontecimientos y acciones del grupo social o del ser humano" (Cerda, 1997).

A partir de las perspectivas anteriormente expuestas definimos que mediante el enfoque de investigación cualitativo se pretende descubrir en el proceso de una manera flexible para hacer una recreación e interpretación de la realidad del fenómeno, analizando características y discursos de grupos sociales.

Es por la naturaleza del enfoque cualitativo que su empleo es provechoso para la investigación del fenómeno de la lucha libre profesional en Lima Metropolitana pues nos interesa explorar, interpretar y entender a nuestro objeto de estudio de una manera reflexiva y flexible; ya que su comprensión depende de las expresiones y manifestaciones no cuantificables. Además al ser nuestro fenómeno perteneciente a las ciencias sociales su comprensión se realizará de manera escalonada y en el proceso.

3.1.3 Diseño de Estudio

El psicólogo y especialista en el campo de la investigación, Hugo Sánchez Carlessi, explica que el diseño de estudio es "una estructura esquematizada que adopta el investigador para relacionar y controlar las variables de estudio". Además, concluye que este tiene el fin de "establecer restricciones controladas a las observaciones de los fenómenos" (Sánchez, 1990, p.45). Cesar Bernal, psicólogo e investigador, aporta explicando que el diseño de estudio está supeditado al tipo de investigación que se realizará y el supuesto que se va a probar durante su desarrollo (Bernal, 2000, p.139)

A partir de lo anteriormente expuesto se define al diseño de estudio como una estrategia que desarrollamos y utilizamos pues nos permite generar técnicas e instrumentos para evaluar los matices que se han escogido analizar y responder a las preguntas de investigación y nos permite corroborar si el supuesto es confirmado o refutado.

Es así que se contempló un diseño de estudio que nos permita explorar la tangente narrativa y performativa de nuestro fenómeno; por lo cual se utiliza el análisis de contenido y análisis de casos siendo este tipo de aproximaciones pertinentes para nuestra investigación.

Por un lado, el *análisis de contenido* nos permite investigar el mensaje y los discursos que se manejan en el medio de la lucha libre profesional, de manera sistemática, pues se acudió varias veces a los shows, recopilando los eventos (acciones de los luchadores, respuesta del público, etc.) que nos interesan evaluándolos a través de categorías, lo que nos ayuda a describir el significado de estos mensajes: las tendencias del tema, determinar estilos de comunicación, establecer contrastes en cuanto al contenido, entender los propósitos de los mensajes. Es decir, comprender cosas que no podríamos identificar fácilmente. Como lo explica el investigador francés, Laurence Bardin, el análisis de contenido es "...el conjunto de técnicas de análisis de las comunicaciones tendentes a obtener indicadores por procedimientos sistemáticos y objetivos de descripción del contenido de los mensajes permitiendo la inferencia de conocimientos relativos a las condiciones de producción/recepción (contexto social) de estos mensajes" (Bardin, 1996).

Por otro lado, el *análisis de casos*, nos permite observar a través de múltiples categorías el comportamiento de las personas involucradas en el fenómeno estudiado. Es decir los atletas en sus performance de lucha libre profesional. Esta técnica nos permite contrastar hallazgos y generar teoría en base a lo visto. La profesora e investigadora Sylvie Chetty explica que estos datos se pueden recopilar de diversas fuentes, tanto cualitativas como cuantitativas. Esto es, documentos, registros de archivos, entrevistas directas, observación directa, observación de los participantes e instalaciones u objetos físicos (Cfr Chetty, 1996).

Estos análisis se realizan desde la mirada de las comunicaciones, pero con un enfoque interdisciplinar para evaluar todo elemento discursivo presente en la lucha libre profesional de Lima Metropolitana, por lo que creemos pertinente disgregar los actores que componen al fenómeno para realizar nuestro estudio, llegando a definir dos dimensiones de análisis:

- "Dimensión de la construcción del show", que compete a los actores internos. Está conformada por el equipo de creativos (guionistas y fundadores) y los atletas luchadores
- "Dimensión de la puesta en escena", que compete a los actores externos.
 Está conformada por el público y su percepción ante la performance de los luchadores.

En las empresas de lucha libre profesional de Lima Metropolitana en la actualidad presenciamos una "Dimensión de la construcción del show" con una estructura de cargos como esta (Véase *Fig1*.)

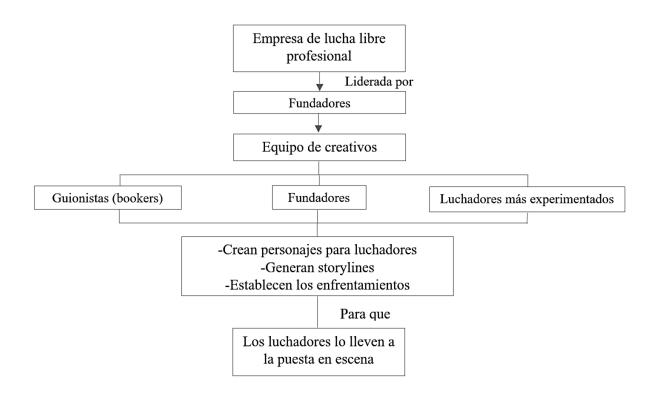


Fig 1. Organigrama de las áreas y actores implicados en la "Dimensión de la construcción del show". Elaboración propia.

El equipo de creativos construye todo lo que es el universo fantástico alrededor de las contiendas en este *deporte-espectáculo*; encargándose así de la elaboración de *gimmicks* para los luchadores y de darle seguimiento al desarrollo de sus personajes, la creación de argumentos o ángulos en los que se sostendrán los enfrentamientos. También de la escritura de las promociones (momentos en los que un luchador da un discurso con el micrófono) y de establecer los enfrentamientos y su orden en la cartelera. Es decir, es el área encargada de la preparación detrás de bambalinas para que cuando el luchador salga al ring pueda montar una puesta en escena alineada a los objetivos de la empresa.

A partir de lo presentado por los luchadores en su performance nace la "Dimensión de la puesta en escena". En donde ocurre un flujo del discurso (Véase *Fig2*.).

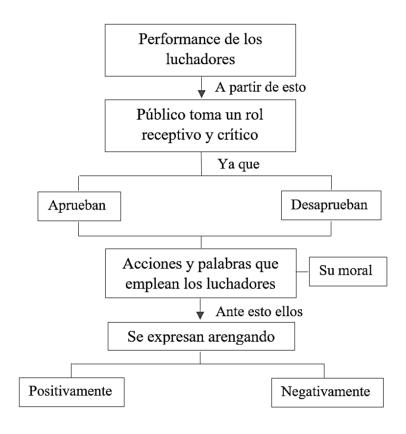


Fig 2. Organigrama del flujo que sigue el discurso presentado por los luchadores cuando es recibido por el público asistente a los shows de lucha libre profesional. Elaboración propia.

El público asistente, al presenciar la puesta en escena que llevan a cabo los luchadores durante su contienda, toma el papel de un cuasi juez moral que mediante sus propias construcciones sociales determina si las acciones de un luchador son justas o injustas por lo que va a preferir seguir o despreciar a ese personaje. Además a raíz de los discursos que maneje el luchador, el asistente al show se sentirá más o menos identificado con este.

El estudio y la evaluación se realizará mediante la aplicación del análisis de contenido, del análisis de casos y de la ejecución de las técnicas e instrumentos (que se verán más adelante) que se desprenden de estos, sobre todas las tangentes discursivas y performativas de este *deporte-espectáculo*, a partir de las dos dimensiones que hemos propuesto: "Dimensión de la construcción del show" y la "Dimensión de la puesta en escena". En otras palabras, sobre los contenidos, los discursos empleados en el *pro wrestling* de Lima Metropolitana

actualmente, y sobre cada personaje particular importante, los luchadores durante su performance, guionistas y al público asistente. Ello nos faculta para determinar si ciertos mecanismos que se emplean en el desarrollo de los personajes de lucha libre se ven reflejados en la performance y posteriormente son percibidos con aceptación por el público asistente. Además, nos lleva a reflexionar y elaborar en torno a la información obtenida con lo cual finalmente podremos determinar si nuestros supuestos eran correctos o errados.

3.2 Supuesto

La lucha libre profesional en Lima Metropolitana en la actualidad se caracteriza por utilizar la historia del Perú para la creación y el desarrollo de sus personajes y por tener un tratamiento del héroe y el villano no tan polarizado, lo cual no es algo muy común en la industria convencional.

La lucha libre profesional de la capital se caracteriza por la abundante presencia de luchadores que utilizan elementos de nuestra historia o se basan en personajes de la misma para el desarrollo de sus *gimmicks*, esto con la finalidad de obtener una mayor conexión con el público al verse este identificado.

Por otro lado, el tratamiento de los dos bandos en la lucha libre profesional, los héroes y los villanos, no es tan polarizado. Por lo contrario, existen luchadores con gestos, acciones y actitudes no tan definidas que podrían confundir su posición en el *deporte-espectáculo*. Existiendo así matices que le dan veracidad al luchador, distinguiéndose de la idea de luchadores demasiado correctos o demasiado viles.

Estas dos características de la lucha libre profesional limeña nos distinguen de la lucha libre profesional estadunidense; en específico de la empresa número 1 del mundo del *pro wrestling: World Wrestling Entertainment* (WWE); pues en el caso de la primera particularidad, en el roster principal actual de las dos marcas de WWE (*RAW* y *Smackdown*) no existen luchadores con personajes basados en la historia americana. En cuanto a la segunda particularidad, sus personajes sí mantienen actitudes y realizan acciones bastante marcadas para demostrar que son héroes o villanos. Cuando alguno de estos va a cambiar de bando se

realiza un *turn heel* o un *turn face* y cambia completamente. Esto puede deberse a que actualmente WWE se transmite a un público general (PG) y actualmente la empresa tiene como público objetivo a los niños y adolescentes los cuales pueden gustar más de personajes marcados que no vayan en contra de sus principios de manera abrupta; este no es el caso limeño pues para *Gladiadores* el público son los adultos.

3.3 Categorías

Para el análisis de los aspectos narrativos y performativos se plantearon categorías en base a la teoría consultada. Estas categorías son pertenecientes al ámbito narrativo y provienen de teóricos entendidos en guion. Estas son: los temperamentos, los conflictos y las acciones.

Los temperamentos:

El analista, estudioso y escritor sobre guion, Sánchez Escalonilla (2001), recoge las ideas que Hipócrates establece y con estas concluye unos tipos de *temperamentos* que existen entre los personajes de ficción, entre los cuales hallamos los siguientes: los de temperamento sanguíneo, son equilibrados, no se guardan sus emociones y actúan con seguridad; los coléricos, son apasionados, usualmente tienen arranques de euforia pero también de ira y quieren encontrar soluciones rápidas; los flemáticos: Son prudentes y callados, tienen controladas sus pasiones y su pasividad genera confusión entre los que están cerca de él; y por último tenemos al melancólico, son vulnerables, mienten para mitigar lo que sienten, les es difícil tomar decisiones de manera apresurada y los demás le tienen misericordia por su inseguridad.

En el fenómeno del *pro wrestling* encontramos que los personajes que interpretan los deportistas tienen temperamentos similares a los propuestos por Sánchez Escalonilla, por lo cual esta categoría nos ayudaría a tipificar a los luchadores. La determinación de sí se ubican en un temperamento u otro dependerá de la observación y análisis de las actitudes y comportamientos que estos demuestren en su performance.

La observación de esta categoría nos ayudará a clasificar a los luchadores en los dos grandes bandos de la lucha libre profesional: los héroes o los villanos (*Babyface* o *Heel*) dependiendo del temperamento que estos tengan.

Los conflictos:

También, Linda Seger (1999: 223-239) propone una serie de *conflictos* de los personajes que como ella lo define son el motor para que estos realicen acciones. Por un lado tenemos, al conflicto interior este es cuando el personaje no está seguro de él mismo; también tenemos al conflicto de relación que tiene que ver con las metas que quieren alcanzar el protagonista y el antagonista; otro tipo de conflicto es el social que es entre una persona y un grupo; existe también el conflicto de situación que es encontrado cuando el personaje atraviesa una situación de vida o muerte; y por último, el conflicto cósmico que es cuando se enfrenta el protagonista a un ser divino o superior.

Esto no es ajeno al deporte-espectáculo del profesional wrestling pues podemos encontrar que los luchadores evidencian tener conflictos cuando atraviesan por una storyline en donde algo los pone en peligro, problemas o se les plantea un reto contra ellos mismos o contra los demás, esto presenciado en las rivalidades que se trazan entre gladiadores, las competencias por los títulos que hay en la empresa, cuando en el kayfabe agreden a la familia de algún luchador o se meten con su honor, etc.

El estudiar esta categoría nos es conveniente para entender el eje central de las *storylines* y después poder determinar cómo estos conflictos repercuten en una aceptación por el público.

Las acciones:

Por último, pero desde el frente de las acciones de los personajes se recoge una visión de Federico Fernández (1996) Quien diferencia cuatro tipos de acciones: acciones internas (los sentimientos y lo que piensan los personajes), acciones externas (pueden ser los gestos, expresiones y posturas), acciones laterales (las que pasan alrededor del personaje y de sus acciones) Por último, las acciones

latentes (las que no se aprecian pero la audiencia sabe que están ocurriendo al mismo tiempo que este observa la performance)

Estos tipos de acciones se pueden apreciar en la puesta en escena que llevan a cabo los atletas en todo el espectáculo, en sus movimientos, gestos, llaveos y además en sus interacciones con los otros luchadores y con el público asistente a los shows. El análisis de esta categoría nos permite conocer y comprender todas las acciones con las que los luchadores construyen la puesta en escena y la dotan de significado.

Estas categorías se observarán a través de las manifestaciones realizadas por los luchadores en escena, como ya se ha especificado, y se recogerán mediante las técnicas e instrumentos de recolección de datos que se detallarán más adelante.

3.4 Población y muestra

Población

La elección de Lima Metropolitana para la realización del análisis se debe a diversos factores, uno de ellos es el centralismo y la historia que ha tenido este deporte-espectáculo en Lima Metropolitana ya que fue aquí donde la lucha libre profesional tuvo un gran apogeo en los años sesenta y setenta (Cfr Bustamante, 2019). También por la cercanía y el acceso que tuvo y tiene el investigador a esta área, por la cual ha podido y puede entender e identificar el crecimiento exponencial y el carácter discursivo de este fenómeno social y deportivo en las últimas décadas y al mismo tiempo, porque no se cuenta con la facilidad de poder viajar a provincia para analizar a la industria del pro wrestling allá. Además, su elección se debe a las abundantes manifestaciones sociales en base a la presencia de este fenómeno como programas de radio, trabajos documentales, cortometrajes, marcas de vestimenta y diseñadores dedicados al merchandising de los luchadores o empresas, youtubers enfocados en lucha libre peruana, entre otras. Como por ejemplo: Catch Radio (un podcast dedicado a la lucha libre profesional peruana y extranjera), Catchascán 2.0 (un trabajo videodiario / documental del Bachiller en Comunicación Audiovisual de la Universidad de Lima Sebastián Kawashita, en donde ha registrado el professional wrestling limeño desde el año 2006 hasta la actualidad) y marcas de vestimenta como Bomba o Turn Heel que les hacen los polos de *merchandising* a los luchadores.

También se debe a que en la actualidad la proto-industria de la lucha libre profesional en Lima Metropolitana comparada con los países exponentes de este deporte, Estados Unidos, México y Japón, no es tan grande pero tampoco tan pequeña y está teniendo como ya se ha mencionado un crecimiento exponencial, esto se debe a que contamos con cuatro empresas activas siendo estas *Gladiadores, Leader Wrestling Association, Generaxión Lucha Libre* e *Imperio Lucha Libre*; también tenemos una gran cantidad de luchadores provenientes de las empresas anteriormente mencionadas como también de gladiadores internacionales que radican en Perú desde hace buen tiempo y por último nos respalda un público numeroso, esto comprobado por la asistencia al evento de lucha libre peruana más grande de la década el cual fue la primera edición de Imperio Lucha Libre que casi logra llenar el Coliseo Eduardo Dibós el cual tiene una capacidad para recibir a 4900 espectadores, y caracterizado por su fidelidad al *deporte-espectáculo* pues estos frecuentan puntualmente los eventos y apoyan a la escena consumiendo sus productos.

En cuanto a las empresas de lucha libre profesional anteriormente mencionadas, la que lleva el liderazgo en Lima Metropolitana en este momento es *Gladiadores*. Esto se debe a que es la única que produce eventos con frecuencia, realizando shows mensualmente. En los espectáculos de *Gladiadores* se presencia la mayor asistencia del público, comparado con los eventos de las demás empresas, haciendo casi siempre *sold out*. Otro factor que nos hace determinar que esta marca es la más importante es que la mayoría de sus luchadores provienen de las demás federaciones existentes, lo cual quiere decir que las otras empresas la alimentan haciendo así que *Gladiadores* signifique la unificación del talento del *pro wrestling* limeño.

Nuestro universo entonces, son todos los actores que desempeñan un papel importante en el proceso narrativo, performativo y receptivo, lo cual comprende a las dos dimensiones de la lucha libre anteriormente explicadas: la "Dimensión de la construcción del show" y la "Dimensión de la puesta en escena", de la

empresa de lucha libre profesional más importante de Lima Metropolitana que es Gladiadores.

Muestra

Como muestra para esta investigación se han designado a los actores de las dos dimensiones anteriormente expuestas. Para la elección de la muestra de la "Dimensión de la construcción del show" en donde ubicamos al equipo de creativos (guionistas y fundadores) y los atletas luchadores.

En el caso del equipo de creativos se ha tomado la decisión de no solo analizar al de la empresa *Gladiadores* sino también de estudiar a los guionistas de *Generaxión Lucha Libre*. Esta elección se debe a que GLL se encontraba realizando varios shows, ya que actualmente se encuentra sin actividad, con la participación de gran parte del talento actual de *Gladiadores* (entre ellos los luchadores que analizaremos: Kassius, Mansilla y "El Virrey") y además porque sus eventos se daban cada vez con mayor frecuencia y eran cada vez mejores, no como lo que pasaba con LWA que cada vez llevaban a cabo menos eventos. La elección de analizar al equipo de creativos de ambas empresas tiene el fin de identificar si hay características en las narrativas y performance en nuestra lucha libre según la experiencia de los mismos organizadores de la escena. Además que nos permite tener una visión panorámica para determinar si existen similitudes o contrastes entre el hacer narrativo y performativo de *Gladiadores* y *Generaxión Lucha Libre*, las dos empresas más cimentadas en ese momento. Los quionistas y fundadores escogidos fueron:

- -Adolfo Bustamante, profesor de Teatro Formado en el Teatro de la Pontificia Universidad Católica del Perú y de la Facultad de Educación de la misma, actor, director y además booker y narrador de luchas en la empresa *Generaxión Lucha Libre*.
- -Juan Govea "Mingo", fundador y booker de *Gladiadores*, Bachiller en Administración de Servicios de la Universidad de Piura y actualmente haciendo un master en Marketing.
- -Luis Reátegui, Bachiller en Teatro de la Pontificia Universidad Católica del Perú y actualmente booker de *Generaxión Lucha Libre*.

-Daniel Mansilla, fundador de *Gladiadores*, booker y además con estudios técnicos de Diseño Gráfico en ISIL. Además se desempeña como luchador interpretando a Mansilla y también es profesor de este deporte.

En el caso de los performers, los luchadores escogidos fueron los siguientes:

- -Rafael de Salamanca "El Virrey"
- -Mansilla "El Danzak Luchador"
- -Kassius "El Guerrero de Ébano"



Imagen 11: De izquierda a derecha: "El Virrey", Mansilla y Kassius. Foto: Julio Hualte Chirinos (2019)

Estos fueron considerados pues son activos en la actualidad y porque son reconocidos en el universo de la lucha libre peruana teniendo aceptación por el público. También porque estos representan a dos de los tres niveles de jerarquía en luchadores (jobbers, midcarders y main eventers), contando con dos midcarders y un main eventer esta elección es ideal para el análisis del desempeño de los personajes, lo performativo en el ring y la respuesta del público ante ellos. Además, esta división explica el nivel de interés que tiene la empresa con la carrera de ese luchador y su personaje. Es decir los midcarders están frecuentemente en contiendas interesantes y en posibilidades a títulos de plano medio o a ir subiendo en la cadena, el main eventer siempre será headliner en la cartelera por ende tendrá siempre los mejores combates y lo veremos casi

siempre en los shows; algo muy distinto al papel del *jobber*, el cual no estamos tomando en cuenta porque es usual que los luchadores de esta jerarquía no participen frecuentemente en combates lo que ocasiona que no tengan mucho despliegue de su personaje o desde ya no cuenten con uno tan original o cimentado porque estos luchadores tienen el único objetivo de perder para así darle visibilidad a otros luchadores que la empresa quiere hacer resaltar. Por lo cual para nuestro caso hemos elegido a Kassius "El Guerrero de Ébano" y Rafael de Salamanca "El Virrey" (*midcarders*) y a Mansilla, "El Danzak Luchador", como *main eventer*.

También se tomó en cuenta que estos tres gladiadores interpreten a un personaje que ha tomado inspiración en la historia peruana, el primero Rafael de Salamanca interpreta a un virrey como lo evidencia su apodo. El demuestra arrogancia, clasismo, elegancia en sus movimientos y majestuosidad¹³. Por otro lado está Mansilla, "El Danzak Luchador". Como su nombre indica, es un danzante de tijeras. Este se muestra bastante enérgico pero confiado¹⁴. Por último, tenemos a Kassius "El Guerrero de Ébano", quien interpreta a un personaje basado en una leyenda proveniente de la selva del Perú, esta es la del Yanapuma o también conocido como Runapuma¹⁵. Su *gimmick* es el de un luchador común y corriente pero que posee una máscara de puma al entrar pero se la quita antes de luchar y pide al referee o a los comentaristas que la guarden con cuidado pues contiene un poder inimaginable, como el Yanapuma en la leyenda, cuando va en desventaja en el combate pide la máscara para lograr ganar la contienda pero siempre teme por usarla y no poder contener todo su poder.

Por último, en la "Dimensión de la puesta en escena" encontramos al público asistente y su percepción de la performance de los luchadores. El público estará

_

¹³ En su performance este le pide al árbitro que le quite su túnica con cuidado y el público responde haciendo reverencias, agachándose y gritando "¡No te merecemos!".

¹⁴ Algunas veces en sus entradas realiza movimientos del baile de tijeras y el público responde de manera energética.

¹⁵ Esta leyenda de la selva amazónica cuenta que el Yanapuma se presenta como un felino blanco en el día pero en la noche se vuelve completamente negro y ataca a las personas que hacen caso omiso a la advertencia de su existencia o porque no huyeron del lugar después de haberlo visto en la mañana en su forma pasiva. Su forma de matar consiste en extraer la sangre de sus enemigos con sus afilados colmillos.

conformado por una porción representativa de los asistentes que constantemente vayan a los eventos mensuales de la empresa *Gladiadores*.

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

Al tener nuestra investigación un enfoque cualitativo en donde pretendemos interpretar la realidad de la lucha libre profesional, no nos resulta pertinente utilizar técnicas rígidas, estandarizadas o controladas. Es mejor contar con técnicas flexibles y semiestructuradas, que se basen en la descripción y la observación para recabar datos como los rasgos, características y cualidades de los aspectos discursivos de nuestro fenómeno.

En tal sentido, se usan técnicas cualitativas, como la *entrevista semi-estructurada*, la *observación participante* y el *focus group*. Estas técnicas nos ayudan a recopilar la información de las dos dimensiones de la lucha libre. Para la "Dimensión de la construcción del show", *bookers* y fundadores (uno de ellos a su vez luchador), se utiliza la entrevista semi-estructurada para abordar a ambos actores. Para hacer énfasis en la performance de los luchadores, se emplea la observación participante. Finalmente, para la "Dimensión de la puesta en escena", el público, se realiza un focus group.

Entrevista semi-estructurada

Para el conocimiento de la "Dimensión de la construcción del show" se realiza la técnica conversacional de entrevista semi-estructurada, tanto a *bookers* como a fundadores, entre los cuales uno de ellos es gladiador también. La elección de esta técnica para abordar a estos actores se debe a lo conveniente que resulta para la recopilación y análisis de información de difícil acceso o de difícil observación, en nuestro caso la que proviene de los aspectos protegidos por el *Kayfabe*¹⁶. Además porque, como expresan los investigadores Delgado y Gutiérrez, la entrevista es conveniente para la exploración de vocabularios, campos semánticos y discursos arquetípicos de grupos sociales (Cfr Delgado, 1999). En nuestro caso los vocabularios y discursos que emplean y que buscan

¹⁶ Término usado para describir la naturaleza ficticia en la lucha libre profesional.

comunicar los guionistas y que finalmente emplean los gladiadores en su performance.

La utilización de esta técnica es ideal para entender las herramientas narrativas y performativas empleadas por los guionistas y los luchadores, ya que nos permite tener preguntas preparadas con anterioridad y también poder cambiar su orden en el momento en el que nos encontremos entrevistando a estos personajes; esto nos ofrece la libertad de variar según la información que nos proporcionen y realizar más preguntas para profundizar en algún punto de lo mencionado. Esto nos facilita el recogimiento de data valiosa de nuestros informantes, los cuales son observadores calificados y expertos en nuestro objeto de estudio.

Por estas razones, la entrevista semi-estructurada nos resulta idónea y competente para la extracción de datos reales y profundos de nuestros informantes, como sus pensamientos, opiniones y apreciaciones sobre la situación de las empresas de lucha libre profesional en Lima Metropolitana en la actualidad. Nos permite conocer si han identificado algunas características en nuestra lucha libre que nos distingan; además nos da la posibilidad de que ellos, tanto guionistas como luchadores, nos expliquen las técnicas narrativas y performativas que emplean para conectar con el público, dándonos así la oportunidad de entender un poco más cómo funcionan los procesos de creación y desarrollo de personajes. El estudio y compresión de los datos recabados nos sirve para elaborar conclusiones propias y también establecer contrastes entre estos.

No obstante Karina Batthyány, sociología y académica uruguaya, explica que realizar únicamente esta técnica nos trae dos desventajas. La primera de estas es la falta de observación directa o participada y la segunda es la carencia de las bondades que nos brinda la interacción grupal (Cfr Batthyány, 2011) Para complementar los puntos débiles de esta técnica se utiliza también la observación participante y los focus groups. Realizándose así la observación participante para analizar la performance de los luchadores para concluir con la "Dimensión de la construcción del show" y para analizar la "Dimensión de la puesta en escena" se llevan a cabo los focus group al público asistente.

Observación participante

La técnica de observación participante se realiza asistiendo a siete eventos de la empresa *Gladiadores* para evaluar la narrativa y la performance de los luchadores: Rafael de Salamanca "El Virrey", Kassius "El Guerrero de Ébano" y Mansilla "El Danzak Luchador". Estos shows se efectuaron mensualmente desde enero, primer evento, hasta julio del año 2019; este lapso cubre un periodo de tiempo extenso en el cual podemos observar líneas narrativas que se trazan en los enfrentamientos, divisar características en la puesta en escena y a un público adepto a los discursos que se presentan en la performance.

La observación participante es ideal para la investigación de este fenómeno pues esta técnica nos permite obtener un mayor conocimiento de lo que ocurre en el grupo social de los luchadores y nos posibilita recoger información detallada sobre los eventos ocurridos, es decir todo lo que ellos realicen en su performance, sus movimientos, sus gestos, sus acciones, sus palabras, entre otras manifestaciones. Esto se apoya en lo postulado por Danny Jorgensen, profesor estadounidense e investigador de la sociología de la cultura, el cual explica que la observación participante es especialmente útil cuando se sabe poco de un fenómeno debido a su novedad y cuando hay diferencias muy marcadas entre lo percibido y el punto de vista externo (Cfr Jorgensen, 1989); hechos presentes en nuestro caso debido a lo reciente del fenómeno de la lucha libre profesional en Lima Metropolitana. Y a esto se le suma lo expuesto por Piergiorgio Corbetta, profesor y escritor italiano, al enmarcar los cinco objetos de observación realizables con esta técnica, los cuales son: el contexto físico, el contexto social, las interacciones formales, las interacciones informales y las interpretaciones de los actores sociales (Cfr Corbetta, 2007). Entre estos podemos encontrar dos que están presentes en el fenómeno de la narratividad y la performatividad en la lucha libre profesional; estos son: los "contextos sociales" es decir las características de la población y del ambiente humano y las "interacciones informales" las cuales son interacciones físicas y acciones realizadas. Los "contextos sociales" en nuestra investigación son las cualidades de los personajes de lucha libre y las "interacciones informales" son los movimientos, gestos y llaveos que ejecutan los gladiadores en su puesta en escena.

A partir de lo anteriormente expuesto sobre la observación participante concluimos que su uso nos resulta ideal pues esta técnica nos brinda la posibilidad de recopilar ordenadamente la mayor cantidad de información sobre la performance de los luchadores, es decir las acciones que realizan los gladiadores en su performance con las cuales posteriormente podremos determinar comportamientos, costumbres, patrones de conducta y cualidades de este grupo social al que estamos observando desenvolviéndose en su actividad y en su medio natural. Esta técnica se realiza con la motivación de descubrir lo que sucede en la realidad de los shows de lucha libre al tratarse estos de un fenómeno nuevo y del cual no existen estudios en el país.

A esta técnica es oportuna cruzarla con la información obtenida gracias a la ejecución de la entrevista semi-estructurada, pues como lo explican las profesoras, investigadoras y escritoras Marshall y Rossman, esta observación nos sirve para corroborar o refutar términos que los informantes han utilizado en sus entrevistas anteriormente realizadas. (Cfr Marshall y Rossman, 1995)

Focus group

Según Hernández, Fernández y Baptista, escritores especializados en metodología de la investigación, el focus group es un método de recolección de información en investigación cualitativa, que asemeja ser una especie de entrevista grupal a una cantidad pequeña o mediana de personas (3 a 10), la cual consiste en una conversación en torno a uno o varios temas en un ambiente relajado e informal, bajo la conducción de un especialista grupal. (Hernandez et al, 2002) A esto se le suma lo propuesto por Ñaupas, Valdivia, Palacios y Romero los cuales explican que la técnica de focus group consiste en congregar a un grupo de personas (5 a 12) para que dialoguen alrededor de una misma temática en un ambiente relajado. Es importante la presencia del moderador para conducir la conversación e incitar a la discusión e interacción entre los participantes, haciendo que estos se sientan cómodos para que puedan expresar sus percepciones (Ñaupas et al, 2018, p.382)

Dichas perspectivas nos llevan a definir al focus group como una técnica de recolección de datos que consta en la reunión de una cantidad de personas a las

cuales un moderador les hace preguntas sobre una situación o tema en concreto, ante las cuales estos conversan y discuten, lo que nos brinda información sobre sus opiniones y experiencias alrededor del tema propuesto.

Por lo cual se realiza un grupo focal a una porción representativa del público asistente a los shows de *Gladiadores*, ya que es de suma importancia comprender y analizar a este actor pues es este el que evidencia el carácter discursivo y social de este *deporte-espectáculo*. La elección y realización de esta última técnica se debe a que el focus group nos lleva a recopilar opiniones, actitudes, percepciones y experiencias sobre el tema a tratar y gracias a la interacción de los informantes podemos detectar deseos, necesidades y hasta comprender el potencial de un proyecto como el de las empresas de lucha libre en Lima Metropolitana.

Entrevistas ocasionales

Como complemento adicional, se llevan a cabo entrevistas ocasionales al personal que trabaja en la "Dimensión de la construcción del show". Estas entrevistas, no contarán con una estructura base más bien serán cercanas y flexibles, enfocadas en recolectar información acerca de lo que estas personas realizan en la empresa de lucha libre profesional en la que trabajan.

Estas, estan incluidas en el CD – ROM anexo a esta investigación.

3.5.1 Descripción de los instrumentos

Por cada técnica para la recopilación de datos se diseña y esquematiza un instrumento específico que nos permita recoger la información de manera ordenada.

Para la técnica de entrevista semi-estructurada se realizaron dos relaciones de preguntas. Una de ellas ha sido elaborada para acercarnos a los guionistas y la otra, para acercarnos al luchador que también cumple roles de guionista. Esta distinción se debe a qué el luchador puede aportar otro tipo de visiones en cuanto a lo performativo.

Cabe resaltar, que para entrevistar a los fundadores no hay una relación de preguntas especializada. Esto se debe a que ellos desempeñan roles compartidos como guionistas o luchadores (como se puede ver en la muestra). Además, a todos los entrevistados se les hacen preguntas sobre la industria.

Se tuvo en cuenta no hacer preguntas tan específicas sino más bien interrogantes que le demanden al entrevistado reflexionar y explayarse para que con lo dicho por este podamos realizar nuevas preguntas a partir de las dudas que aparezcan o realizar nuevas interrogantes para enfocarnos en algún punto de lo mencionado por nuestro informante.

Este instrumento nos permite por un lado, detectar las técnicas narrativas que utilizan los guionistas para crear y desarrollar los *gimmicks* (personajes) de los luchadores, generar *storylines* interesantes, establecer los feudos, pactar los turn (cambios de bando: de *Babyface* a *Heel* o viceversa) entre otras cosas. Y por el otro lado, comprender a fondo las herramientas que emplean los luchadores para interpretan su papel en el ring, que gestos, *taunts* (burlas), llaves usan para establecerse como *Heel* o *Babyface*, como es el manejo de los diálogos en sus promociones y cómo conectan con el público.

También nos permite entender con información de primera mano, cómo se encuentra la situación actual de la proto-industria de la lucha libre profesional en Lima Metropolitana. Qué obstáculos tiene, cuáles son sus planes a futuro, qué se puede mejorar, entre otros detalles.

Para la técnica de observación participante se desarrolló una lista de cotejo con la cual se puedan recopilar los movimientos, llaveos, lances, manejo de los diálogos, interacción con el público, *taunts*, gestos; es decir, todo elemento performativo, discursivo y narrativo en la lucha libre profesional, antes, durante y después del enfrentamiento.

Finalmente para la realización del grupo focal se elaboró una guía de animación que nos permita hacer que nuestros invitados, asistentes a los shows de *Gladiadores*, se sientan libres y seguros de poder de compartir sus opiniones en una conversación guiada en torno a nuestro objeto de estudio; esto con el fin de comprender qué consideran que es lo más importante en una empresa de lucha libre, que tipo de discursos les son atractivos, cómo y por cuales factores llegan a sentirse identificados con algún personaje, cómo ven la situación del *wrestling* en Lima, entre otras dudas.

3.5.2 Validación de instrumentos por expertos

Las técnicas e instrumentos para la recolección de datos de este estudio tuvieron la validación de los siguientes expertos:

- -Percy Subauste Villanueva: Docente en comunicaciones en la Pontificia Universidad Católica del Perú y en la Universidad de Lima.
- -Carlos Quiroz Figuerola: Docente en comunicaciones en la Universidad de Lima.
- -Luis Esparza Santa María: Docente en comunicaciones en la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina.

DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: Subauste Villanueva Peray
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Docarta Univ. de Una
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación Relación de Atguntas pora Entrutoria Semi estructurada
 1.4. Autor(a) de instrumento: Víctor Advan Robbes Montes

 ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	
CRITERIOS	INDICADORES	Por mejorar	Aceptable	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.	1		
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		2	
3. ACTUALIDAD	Es un tema de interés y adecuado a las necesidades reales de la investigación.		2	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.		2	
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		2	
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis (cuantitativo). O es adecuado a los objetivos de investigación (cualitativo)		2	
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos relacionados con el tema de investigación y/o lineas de investigación de UCAL		2	
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores. Estos últimos aplicables a la investigación cuantitativa.		2	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis o un diseño apropiado al objetivo de una investigación cualitativa.		2	
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico y permitirá recoger los datos suficientes para concluir la investigación.		2	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con
- los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: Observaciones y sugerencias de modificación: ∩ 16 6005 de 201€ FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE DNI No. 25609838. Telf: 928347

DATOS GENERALES

- 1.1. Appliidos y Nombres: Subrainte Villannia Parcy
 1.2. Cargo e institución donde labora: Do ante Univ. de Lima
 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación luta de latero para Observación participante
 1.4. Autor(a) de instrumento: Vítor Admán Robbo Mañe.

 II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	-INDICA BODES	1	2
CRITERIOS	INDICADORES	Por mejorar	Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		2
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		2
3. ACTUALIDAD	Es un tema de interés y adecuado a las necesidades reales de la investigación.		2
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.		2
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		2
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis (cuantitativo). O es adecuado a los objetivos de investigación (cualitativo)		2
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos relacionados con el tema de investigación y/o líneas de investigación de UCAL		2
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores. Estos últimos aplicables a la investigación cuantitativa.		2
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis o un diseño apropiado al objetivo de una investigación cualitativa.		2
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico y permitirá recoger los datos suficientes para concluir la investigación.		2

III.	OPINIÓN DE APLICABILIDAD El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación	
IV.	PROMEDIO DE VALORACIÓN:	20
Obser	vaciones y sugerencias de modificación:	La Molina, Ab. DCT de 201 9 La Molina, Ab. DCT de 201 9 FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE DNI No 25(40,973.38 Telf. 928.39.30

DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y Nombres: SUZAUSTE VILLOUREYA PERLY
- 1.2. Cargo e institución donde labora: DOCENTE UNIV. DE UMA
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación Suía de animación de srupos para Forus Srap
 1.4. Autor(a) de instrumento: Victor Adman Rollos Mantos
 ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CDITEDIOS DIDICADODOS		1 2	
CRITERIOS	INDICADORES	Por mejorar	Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		2
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		2
3. ACTUALIDAD	Es un tema de interés y adecuado a las necesidades reales de la investigación.		2
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.		2
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		2
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis (cuantitativo). O es adecuado a los objetivos de investigación (cualitativo)	Ş. 2	2
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos relacionados con el tema de investigación y/o líneas de investigación de UCAL		2
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores. Estos últimos aplicables a la investigación cuantitativa.		2
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis o un diseño apropiado al objetivo de una investigación cualitativa.		2
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico y permitirá recoger los datos suficientes para concluir la investigación.		2

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con

los requisitos para su aplicación	
IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:	20
Observaciones y sugerencias de modificación:	La Molina

I.	DATOS GENERALES	A 1.	1- 1	1
	1.1. Apellidos y Nombres:	alling	haverde	Corps

1.1. Apellidos y Nombres: Galling Proposed (No. 1)

1.2. Cargo e institución donde labora: To a va la Ulivia (Nombre del instrumento motivo de evaluación Entreviata Serni - Estruttu ada (No. 1.4. Autor(a) de instrumento: Valta Adrian Reblez Mentes Mentes ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	
CRITERIOS		Por mejorar	Aceptable	
. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		X	
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		×	
3. ACTUALIDAD	Es un tema de interés y adecuado a las necesidades reales de la investigación.		×	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.		X	
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		X	
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis (cuantitativo). O es adecuado a los objetivos de investigación (cualitativo)		X	
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos relacionados con el tema de investigación y/o líneas de investigación de UCAL		X	
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores. Estos últimos aplicables a la investigación cuantitativa.		X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis o un diseño apropiado al objetivo de una investigación cualitativa.		X	
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico y permitirá recoger los datos suficientes para concluir la investigación.		*	

OPINIÓN DE APLICABILIDAD El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación	Q'
IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:	20
Observaciones y sugerencias de modificación:	La Motina. 16 de Octubre de 2019 FURMA DEL EXPERTO INFORMANTE DNI NoY/33370 Telf. 78730343
	10

DATOS GENERALES

1.1. Apeliidos y Nombres: Quiroz Figuerola Carlos
1.2. Cargo e institución donde labora: Do carte Ulima
1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación Lista de Lot yo para Oliservación Particional
1.4. Autor(a) de instrumento: Víctor Adricion Robbes Hortle
ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1 2	
CRITERIUS		Por mejorar	Aceptable
I. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		X
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		×
3. ACTUALIDAD	Es un tema de interés y adecuado a las necesidades reales de la investigación.		×
I. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.		×
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		×
S. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis (cuantitativo). O es adecuado a los objetivos de investigación (cualitativo)	2	×
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos relacionados con el tema de investigación y/o líneas de investigación de UCAL		X
3. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores. Estos últimos aplicables a la investigación cuantitativa.		×
). METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis o un diseño apropiado al objetivo de una investigación cualitativa.		X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico y permitirá recoger los datos suficientes para concluir la investigación.		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:	20
Observaciones y sugerencias de modificación:	FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE DNI NO. 1/133 201 Telf: 1/14/005
	To the state of th

DATOS GENERALES

1.1. Apelidos y Nombres: Qui roy, Figuerola Carlos
1.2. Cargo e institución donde labora: Downte Ulima
1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación quia de animación de grupos para Four Sroup
1.4. Autor(a) de instrumento: Vídr Adrian Pobles Mondo

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

		1	2
CRITERIOS	INDICADORES	Por mejorar	Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		X
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		×
3. ACTUALIDAD	Es un tema de interés y adecuado a las necesidades reales de la investigación.	X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.		×
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis (cuantitativo). O es adecuado a los objetivos de investigación (cualitativo)		×
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos relacionados con el tema de investigación y/o líneas de investigación de UCAL		X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores. Estos últimos aplicables a la investigación cuantitativa.		×
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis o un diseño apropiado al objetivo de una investigación cualitativa.		× 1
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico y permitirá recoger los datos suficientes para concluir la investigación.		× ×

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD - El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación - El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación	×
IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:	79
Observaciones y sugerencias de modificación:	FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE DNI No. 41533705 Telf. 987800.343

I.	1.1. Apellidos y Nombres: Esparza Santa Mará, luis Angel	
	1.1. Apellidos y Nombres: toyal to santa lova, will made	
	1.2. Cargo e institución donde labora: 7) rector reativo - Policiones	
	1.2. Cargo e institución donde labora: Director creativo - Poli mma 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación pagnitus para entrevista se	emi-estroporde

1.4. Autor(a) de instrumento: V(CN) par le s II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2
		Por mejorar	Aceptable
. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		X
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
3. ACTUALIDAD	Es un tema de interés y adecuado a las necesidades reales de la investigación.		X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.	X	
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis (cuantitativo). O es adecuado a los objetivos de investigación (cualitativo)		X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos relacionados con el tema de investigación y/o lineas de investigación de UCAL		X
B. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores. Estos últimos aplicables a la investigación cuantitativa.		X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis o un diseño apropiado al objetivo de una investigación cualitativa.		X
10. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico y permitirá recoger los datos suficientes para concluir la investigación.		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación
- El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Observaciones y sugerencias de modificación:

- Podría polirse el orden de
algunes preguntas.

- Sería bueno induir
una pregunta de intención narativa más que
de construcción de bi
perso raises

La Molina, DS de Aturbye 201

FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI No. 4017710 8 Teif. 4875 20820

I.	DATOS GENERALES
	DATOS GENERALES 1.1. Apellidos y Nombres: ISpw Za Jank Marz, Wis Angel
	12 Cargo e institución donde labora: D. T. Chy. Coc. D. vo Politica do la companyone de labora: D. T. Chy.
	1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación usta de catego man abserva de catego
	The factor of th
II.	ASPECTOS DE VALIDACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 según su opinión.)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2
CACLERRIOS	INDICADORES	Por mejorar	Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		X
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
3. ACTUALIDAD	Es un tema de interés y adecuado a las necesidades reales de la investigación.		X
I. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.	X	
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales	X	
S. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis (cuantitativo). O es adecuado a los objetivos de investigación (cualitativo)	X	
. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos relacionados con el tema de investigación y/o líneas de investigación de UCAL		X
. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores. Estos últimos aplicables a la investigación cuantitativa.		X
. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis o un diseño apropiado al objetivo de una investigación cualitativa.		X
0. PERTINENCIA	El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al método científico y permitirá recoger los datos suficientes para concluir la investigación.		X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

- El instrumento cumple con
 los requisitos para su aplicación
 El instrumento no cumple con
 los requisitos para su aplicación

IV.	PROMEDIO	DE	VALORACIÓN:

Observaciones y sugerencias de modificación: - Está Muy enfocado en la construcción de FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE
DNI No. 4.497108 Telf. 497512020 personiges y no trusto en las eventos narrativos ou relato

OS CENEDAL ES	VALIDACIÓN DE INSTR	RUMENTO	
pellidos y Nombres. proportion de institución de combre del instrumentor(a) de instrumen	ETEPERE Santa Monde labora: Director Creatino motivo de evaluación Guia no. Victor Wales. ACIÓN (Colocar el puntaje 1 o 2 sego	ure, lvis jw - Polis de animal	Angel ama ción pur Foci
CRITERIOS	INDICADORES	1 Por mejorar	2 Aceptable
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje comprensible.		X
2. OBJETIVIDAD	Está adecuado a las leyes y principios científicos.		X
3. ACTUALIDAD	Es un tema de interés y adecuado a las necesidades reales de la investigación.		X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica de los ítems.		X
5. SUFICIENCIA	Toma en cuenta los aspectos metodológicos esenciales		X
6. INTENCIONALIDAD	Esta adecuado para valorar las variables de la hipótesis (cuantitativo). O es adecuado a los objetivos de investigación (cualitativo)		X
7. CONSISTENCIA	Se respalda en fundamentos técnicos y/o científicos relacionados con el tema de investigación y/o líneas de investigación de UCAL		X
8. COHERENCIA	Existe coherencia entre los problemas objetivos, hipótesis, variables e indicadores. Estos últimos aplicables a la investigación cuantitativa.	X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde a una metodología y diseños aplicados para lograr probar las hipótesis o un diseño		

apropiado al objetivo de una investigación cualitativa.

El instrumento muestra la relación entre los componentes de la investigación y su adecuación al

método científico y permitirá recoger los datos suficientes para concluir la

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

10. PERTINENCIA

- El instrumento cumple con los requisitos para su aplicación

investigación.

 El instrumento no cumple con los requisitos para su aplicación

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

Observaciones y sugerencias de modificación:

- Algunes projuntos referentes
a qué empresas conocan
parecen escapar del
objetivo meto do lógico.

3.6 Aspectos éticos

Para la elaboración de este trabajo de investigación no se formó parte del equipo de ninguna de las federaciones de lucha libre profesional limeñas existentes, con las cuales se tuvo alguna relación.

IV. Resultados

De la técnica de observación participante la cual se realizó asistiendo a los seis primeros shows de Gladiadores (desde enero, cuando se realizó el primero evento, hasta julio que se realizó "Último Gladiador 2019" su show más grande) para evaluar la narrativa y la performance de los luchadores: Mansilla "El Danzak Luchador", Rafael "El Virrey" de Salamanca y Kassius "El Guerrero de Ébano", se encontraron los siguientes resultados:

- En el caso de Mansilla podemos encontrar que este desempeña el rol de babyface pero tiene bastantes actitudes de villano como, por ejemplo, no interactuar mucho con el público, tener ataques bastante violentos, burlarse de sus contrincantes y en algunos casos no seguir la reglamentación con determinación. Tiene un temperamento mayormente colérico pues se puede enfadar y mostrar toda su ira y buscar soluciones en movidas ilegales pero, también, sanguíneo pues parece equilibrado y actuando siempre con seguridad.

En el caso de sus conflictos siempre son de relación por la misma competición deportiva pero también presenta conflictos sociales contra su feudo *This is Lucha* y por lo cual sus acciones también son latentes ya que tiene historias que el público sabe que pasaron y que siguen marcando.

- Por otro lado, hallamos que El Virrey de Salamanca desempeña actualmente un rol de *babyface* por cual este realiza muchos gestos moralmente correctos como cumplir correctamente las reglas de este deporte y además destaca bastante por su talento y agilidad en el ring, su carisma con el público y su interacción con este. Aunque su *gimmick* fue construido para representar a un *heel* por lo que también realiza *taunts* y tiene actitudes de villano como pedirle al público que lo alabe, mirarlos por sobre el hombro o pedirle al árbitro que le quite la capa que lleva al entrar. Tiene un temperamento mayormente sanguíneo pues

es equilibrado y actúa siempre con seguridad aunque también puede llegar a ser colérico a veces buscando escapatorias rápidas en la lucha.

Sus conflictos muchas veces son sociales, además claramente los de relación por el deporte, pues va en contra de la gente, por ejemplo, en el caso de su lucha contra Apocalipsis en donde le imponía a la gente que no pidan *chops* y ellos sí querían verlos.

- En el caso de Kassius encontramos que este luchador presenta dos tipos de roles diferentes en su mismo personaje. Uno cuando está sin máscara y realiza acciones correctas respetando la reglamentación, tratando con respeto al público, a sus contrincantes y al *referee*, destacando por su habilidad y lucha aérea. Otro, cuando se poner la máscara de Yanapuma, el cual transgrede las reglas, le falta el respeto al referee y realiza movimientos violentos y antideportivos. Es así que presenta dos tipos de temperamentos: uno es el flemático, pues es prudente y silencioso pero esa pasividad llega a generar confusión y cuando se pone la máscara de puma es un claro colérico, pues tiene ataques de ira.

Sus conflictos son de relación por el reto de la contienda deportiva pero también presenta conflictos interiores en el momento en el que no está seguro de él mismo al usar su máscara que le da poderes especiales.

A partir de las entrevistas semi-estructuradas que se realizaron al grupo de personas que toman las decisiones creativas en la empresa *Gladiadores*. Se pudo hallar lo siguiente:

- Ellos identifican que el mayor problema para construir mejores historias es la frecuencia con las que se puede realizar un show después del otro. En el contexto limeño la separación entre eventos es de un mes pero lo idóneo sería que este tiempo sea más corto para desplegar mejor los argumentos y los personajes.

"No es algo positivo que haya shows una vez al mes...entonces si alguien quiere intentar un personaje, o algo, una frase o una historia, lo hace un mes y tiene que enfriar hasta el otro mes. Y de repente ese mes no le funcionó entonces tiene que probar el otro mes.

La poca cantidad de shows que se hacen termina jugando en contra porque no nos permite desarrollarnos del todo con los personajes o al menos intentar algo nuevo. Las historias terminan siendo muy largas (pues un *storyline* que se hubiese resuelto en 3 fechas se extiende a 3 meses)" (Robles, 2019c)

- Sobre la mediana existencia de historias ellos explican que la empresa *Gladiadores* primero quiso comenzar enfocándose en que funcione lo deportivo para que los shows se puedan dar pero el agregar más *storylines* o mejorar en estas es algo que está pendiente y sí se llevará a cabo.

"La manera en la que decidimos trabajar fue: todo el primer medio año, enfocarnos más en la lucha libre que en la parte de historias. Las historias las teníamos ahí pero para nosotros no era lo más relevante, ¿quizás suene raro? porque la gente puede decir: ¡oye la lucha libre son las historias! Y sí pero como sabíamos que la gente que nos iba a ver era la misma de siempre queríamos convencerlos primero por cómo hacemos lucha libre.

Pero a partir del medio año, fue como que ya, ahora sí hacia el aniversario y hacia adelante va a haber un trabajo más fuerte en contar historias...ahorita sí va a empezar gente a hablar con el micrófono, a hacer segmentos, entre otras cosas...Y sí va a comenzar a pasar mucho más seguido." (Robles, 2019b)

- Identifican la importancia del uso de los medios masivos, con mayor fuerza en la televisión, para sostener una industria como esta.

"Creo que la televisión es el camino. Es que no hay otro, porque al final ya nos hemos dado cuenta que la plata en la lucha libre llega a través de los medios digitales, de los medios masivos. No está en la entrada, no está en el performance en vivo, es decir, es su esencia tiene que ser así pero su masificación es necesaria para generar ingresos, para que esto sea realmente rentable." (Robles, 2019d)

- Identifican también un potencial en el uso de elementos de la historia del Perú y de los estereotipos de esta sociedad para la creación de *gimmicks* pues se han dado cuenta que estos personajes conectan más que los otros que no lo tienen.

"Y por ejemplo excepciones que funcionan muy bien (refiriéndose a los luchadores peruanos) son personajes que han agarrado factores que son muy presentes en nuestra vida. El Virrey de Salamanca, creo que es uno de los casos emblemáticos, que es un personaje que podemos identificar con la figura histórica ...que sin embargo a terminado generando una reacción favorable para él ... porque creo que eso responde a que es un personaje con el que te puedes identificar mucho más rápido." (Robles, 2019a)

Realizada la dinámica de grupo focal a una muestra considerable de los fanáticos asistentes a los eventos de la empresa *Gladiadores* encontramos los siguientes resultados:

- Opinan que la lucha libre profesional en Lima Metropolitana está en desarrollo y que tiene mucho potencial. Ellos sienten que tienen la responsabilidad de apoyarla.
- Sienten que *Gladiadores* es su única opción de lucha libre y que fue la única empresa que les devolvió eventos después de la caída de Imperio Lucha Libre y de la poca actividad de las demás.
- A ellos no les agrada mucho el tratamiento exagerado de los héroes y los villanos, prefieren luchadores no tan polarizados y ellos sacar sus propias conclusiones. Ellos encuentran que los luchadores en *Gladiadores* no están tan encasillados en esos dos bandos.
- Están de acuerdo y es de su agrado que los luchadores construyan sus *gimmicks* basados en estereotipos o referentes de la historia del Perú. Además proponen que esto ayudaría a generar una identidad que los distinguiría de otros países.
- Lo que más valoran a la hora de elegir asistir a los eventos de una empresa de *pro wrestling* son las historias seguido por los personajes.

- Les gustaría contar con una mejora en las historias alrededor de las contiendas en la empresa *Gladiadores*, sienten que lo están haciendo bien aunque siempre se podría mejorar.
- Identifican como un factor importante la frecuencia con la que se realizan los eventos, opinan que a veces es muy largo el tiempo entre evento y evento.

V. Discusión, Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Discusión

Realizada y finalizada la indagación teórica y conceptual acerca de nuestro objeto de estudio, la cual nos brindó el conocimiento necesario para entender cómo se presentan los elementos narrativos, performativos y los discursos comunicacionales en la lucha libre profesional. Y posteriormente, habiendo también aplicado los instrumentos de recolección de datos como las entrevistas semi-estructuradas a los guionistas, las observaciones participantes a los seis eventos de *Gladiadores* y por último, el grupo focal realizado a una porción del público fanático de esta empresa. Se explorará en torno a todo lo encontrado y se harán conversar todos estos hallazgos

A continuación se presentarán subtemas de los descubrimientos más grandes para discutir en base a ellos:

El reto de llevar a cabo storylines en el panorama limeño:

El establecer historias que sostengan los enfrentamientos deportivos entre los gladiadores, o como se le conoce en el argot de la lucha libre profesional los storylines, es llevado con mesura en el professional wrestling de Lima Metropolitana en la actualidad, es decir: hay historias pero no son tantas.

La existencia de este panorama se debe a factores de producción, ya que como lo explican los expertos entrevistados que son parte del equipo de creativos, el despliegue de estas historias no se puede dar tan a menudo por factores humanos como también por factores económicos.

Algunas de las limitaciones humanas que hemos podido recoger alrededor de todas nuestras entrevistas son las siguientes: los luchadores en Lima Metropolitana no pueden dedicarse únicamente a este deporte-espectáculo ya que para ellos no es rentable el trabajar solo de luchadores por lo que tienen otros compromisos y responsabilidades que los pueden inhabilitar para ciertos eventos y por ende la historia que incluya a su personaje se desmoronaría. Otra limitación es que al tratarse de una "proto-industria" tan pequeña y al no considerarse un trabajo real se da pie a que influyan problemas personales que en una verdadera industria no causarían conflictos por contar con contratos que se deben cumplir. Por último, existen pocos luchadores en Lima Metropolitana por lo cual los rosters (todo el talento que tiene una empresa) están obligados a ser bastante reducidos, lo que les fuerza en algún momento a repetir enfrentamientos o a tener que invitar a gladiadores originarios de otras empresas o a extranjeros con los cuales no necesariamente se construye una historia, más bien queda como una lucha de exhibición o a lo mejor con una historia corta mas no sostenible en el tiempo¹⁷.

Por el lado de las limitaciones económicas encontramos al gran reto e inversión que significa montar un evento de esta envergadura de manera frecuente.

En el caso de la empresa analizada *Gladiadores*, los eventos se realizan con puntualidad cada mes desde enero del presente año con la primera edición de *Gladiadores*. Esta frecuencia, aunque muy distante, es algo positivo y favorable pues así se está asentando a esta pequeña federación. Además, Adolfo Bustamante, ex guionista de *Generaxión Lucha Libre*, investigador de lucha libre profesional y también asistente a los shows de *Gladiadores*, revela que Mingo, también conocido como Juan Govea Souza *marketero* y fundador de *Gladiadores*, tiene eventos planificados hasta marzo del 2020.

Los entrevistados coinciden en que este último factor es el que más influye en la creación y existencia de las *storylines*. Ellos explican que contar con eventos con

_

¹⁷ Aquí podemos encontrar el caso del ecuatoriano Pardo que fue invitado para la tercera edición de Gladiadores para enfrentarse en una lucha de triple amenaza contra Stambuk y Kassius. También, la aparición del argentino Herco Whisky en Gladiadores 4. Y por último, el torneo Último Gladiador 2019 en donde se invitaron a siete luchadores extranjeros, todos provenientes de la agrupación chilena 5 Lucha Clandestino, para participar.

un mes de separación entre uno y otro no les permite realizar un buen despliegue de las historias ya que al tener un tiempo de dos horas como máximo (lo que dura un evento de lucha libre profesional normalmente) tienen también la presión de ofrecerle al público asistente el enfrentamiento atlético.

Mansilla (luchador, profesor de lucha y miembro fundador de *Gladiadores*) pone el ejemplo de lo que viene ocurriendo en nuestro país vecino Chile en la actualidad, en donde sí existe una industria de la lucha libre profesional cimentada y en donde se realizan shows semanales. Él explica que esto es lo mejor pues las historias tienen tiempo para darse y que en cambio acá tienen que esperar un mes para ver su resolución.

Es así que, un tiempo más corto entre cada uno de los eventos les permitiría crear mejores historias, que estas tengan mejores desarrollos y poder sostenerlas, es decir que esos conflictos que se crean en un show y que el público quiere ver resueltos o continuados en el siguiente no esperen tanto sino que sigan explorándose y creciendo.

Adolfo Bustamante asegura que en nuestra "proto-industria" (como en esta investigación la hemos rotulado), no se pueden tomar muchas decisiones a largo plazo por estas limitaciones de diversos caracteres.

Aunque realmente, estos factores que parecen limitantes no detienen o impiden el despliegue de la parte narrativa de la lucha libre profesional en Lima Metropolitana actualmente, ya que tanto los luchadores como los organizadores y guionistas entrevistados aseguran y concuerdan en que el componente narrativo, es decir del desarrollo de los personajes y la elaboración y puesta en escena de los *storylines*, es algo esencial e imprescindible en todo despliegue del *professional wrestling* por su dimensión de espectáculo sin importar la escala o las posibilidades que tenga la industria. Es por esto mismo que sí se realizan historias en la lucha libre profesional de la capital pero estas son llevadas con mesura y su desarrollo es paciente.

El despliegue de lo narrativo se está mejorando cada vez más y se le está dando un mayor porcentaje de tiempo en los eventos, solamente que su proceso de ampliación ha sido progresivo. Esto se puede constatar con lo explicado por Juan Govea "Mingo", el cual expone que para comenzar *Gladiadores*, ellos primero se enfocaron en el acto de lo atlético meramente, esto para que funcione lo más básico de este *deporte-espectáculo*. Este apuro se debía a que si no comenzaban rápido la escena del *wrestling* en Lima Metropolitana iba a comenzar a sufrir una caída, por la ausencia de Imperio y la poca actividad de las demás empresas como lo remarcó Mansilla¹⁸.

Pero ahora que *Gladiadores* ya está asentado con un público recurrente, está comenzando a ampliar más sus esfuerzos en este componente. Es más, actualmente también se están expandiendo las historias afuera del ring con el uso de la red social *Facebook* donde se encuentra la página oficial de *Gladiadores* y las cuentas personales de los luchadores, con las cuales ellos pueden seguir desarrollando sus confrontaciones. La importancia que se le da al uso de este medio se debe a que los directivos y los mismos atletas han comprendido la escalabilidad transmediatica y multi-plataforma que se puede construir alrededor de esta industria.

Una vez comprendiendo que estos factores "limitantes" realmente no llegan a detener el curso natural de las historias y el desarrollo de personajes necesario para este deporte-espectáculo, sino más bien que configuran la ejecución y la propuesta de lo espectacular, lo narrativo y lo performativo en el professional wrestling de Lima Metropolitana. Pasemos a ver entonces las características únicas de la lucha libre profesional de Lima Metropolitana en la actualidad forjadas por estos aspectos:

Elementos de la realidad nacional en los gimmicks

La primera particularidad que expondremos sobre el *professional wrestling* de esta localidad, corresponde al terreno y al hacer del equipo de guionistas y de los gladiadores que desempeñan una función creativa en su federación.

Esta es, que actualmente se puede observar una abundante presencia de *gimmicks* (personajes que interpretarán los atletas luchadores en la puesta en

¹⁸ Entrevista realizada para esta investigación. (Robles, 2019c). Véase en el CD adjunto a este trabajo.

escena) que tienen su origen y se fundamentan claramente en personajes de la historia del Perú o en estereotipos de este entorno social.

Es por esto, que podemos encontrar roles como: el arrogante clasista, el danzante de tijeras, el maleante de barrio, el chichero, el migrante venezolano, el devoto al catolicismo, el peruano progresista, el que representa a una leyenda del folklore, entre otros ejemplos.

La construcción y el empleo de estos personajes ficcionales tiene la finalidad de obtener una mayor conexión con el público al este ver representada su cotidianeidad, su imaginario y sus discursos. Y es que, los espectadores buscan ver imágenes familiares para poder entrar en este juego que es el acto de la lucha libre profesional, en este escape de la realidad comprendiéndolo en base a lo que ellos conocen.

El reconocer a estas personificaciones en la puesta en escena acrecienta la identificación y el interés por el acto. Además, este *show* al contar con estos personajes se permite recrear confrontaciones que conectan con problemas latentes y retenidos en nuestra sociedad como por ejemplo: el racismo, el abuso, el clasismo, el machismo, entre otros. Esto, también le permite ver a los espectadores el fin de una pugna que hasta ahora no ha concluido.

Matices grisáceos en los personajes

Otra particularidad que se ha encontrado es acerca de los dos bandos morales con los cuales se construye la confrontación básica de este *deporte-espectáculo* de las cuatro esquinas.

Esta característica es que en la lucha libre profesional de esta localidad el tratamiento de la distinción entre la bondad y la maldad no es tan polarizado ni tan riguroso, por lo contrario, existen bastantes gladiadores (tanto *babyfaces* como *heels*) los cuales realizan gestos, acciones y tienen actitudes muy contrarias a las que comúnmente representaría a un héroe o a un villano a rajatabla. Esto lo podemos cruzar con la información obtenida alrededor de la

observación participante a los tres luchadores analizados pues estos contaban con estos matices.

Esta propuesta más que generar una confusión en cuanto a la posición moral que ha adoptado un *professional wrestler* en su puesta en escena, le brinda matices interesantes al personaje que le dan veracidad a su performance, distinguiéndose de la idea de luchadores demasiado correctos o demasiado viles para funcionar en un enfrentamiento.

La existencia de estas tonalidades grisáceas presentes en estos personajes imprecisos es uno de los atractivos de la empresa líder de la lucha libre profesional en Lima Metropolitana Gladiadores. Esta particularidad se debe a que esta federación está dirigida a un público objetivo mayor de edad, el cual no concibe la idea de personajes tan encasillados ya que para ellos el uso exagerado de estos bandos llega a restringir que los personajes tengan una mayor profundidad, que sean inverosímiles e inalcanzables. Ellos están en búsqueda y quieren disfrutar de luchadores que sean más reales al contar con rasgos diversos como una persona normal pues así se sienten identificados lo cual lleva a empatizar más con estos.

Narrativa transversal en los luchadores

Las historias, personajes y conflictos que se manejan en la empresa *Gladiadores* muchas veces resultan ser provenientes de líneas narrativas anteriores, encontrando su origen en el histórico propio del luchador cuyo personaje carga con una narrativa propia. Esto es debido a que el *professional wrestler* de Lima Metropolitana en la actualidad es un trabajador independiente por lo cual sus líneas narrativas son transversales y cruzan de federación en federación donde también siguen configurándose y creciendo, ya sea en empresas nacionales como también en internacionales.

Conociendo esto, *Gladiadores* saca provecho pues es una federación nueva la cual necesita comenzar con un pie sus historias y no tener la necesidad de crear todo desde cero. Además porque trayendo historias pasadas puede conectar con un público que sufrió la caída de la empresa *Imperio Lucha Libre*, y al mismo

tiempo la caída de sus personajes e historias, y también la irregularidad de los shows de *Leader Wrestling Association* y *Generaxión Lucha Libre*, en donde en esta última también llegaron a participar algunos miembros del talento actual de *Gladiadores*, nos referimos a la invasión del feudo *This is Lucha* (conformado por Mansilla, Reptil, Stambuk, Virrey y Mingo). Por último, también el mantener estas historias anteriores como legitimas crea varias líneas narrativas alrededor de los personajes y genera un buen ecosistema entre todas las federaciones.

En *Gladiadores* el tomar de referencias pasadas, se puede ver evidenciado en continuar y respetar los *gimmicks* elaborados por el equipo de creativos de otras empresas. Por ejemplo el caso de Mansilla y su personaje del Danzak Luchador, según revelaciones del luchador Daniel Mansilla quien lo interpreta, la federación *Imperio Lucha Libre* le dio ese personaje para poder diferenciarse entre los extranjeros como peruano (al planear ser un show televisado en muchos países de Latinoamérica). Igualmente, con los demás *gimmicks* que fueron creados por los mismos gladiadores.

También se mantienen las historias anteriores al seguir siendo vigentes los feudos creados. Por ejemplo, sigue existiendo la agrupación *This is Lucha*, la cual se formó por miembros de la ex *Imperio Lucha Libre* con el fin de invadir el 23 de septiembre del 2018 a la empresa *Generaxión Lucha Libre* en su evento llamado *Conquista*.

Finalmente, también se tienen en cuenta la relación de los luchadores, su jerarquía en las otras empresas y hasta su crecimiento como atletas. Este fue el caso por ejemplo de la disputa de Mansilla contra Reptil, un enfrenamiento que se dio en *Gladiadores 1: ¡Es hora de Gladiadores!* (la primera edición de esta empresa) En este evento se elaboró dicho conflicto teniendo en cuenta varios arcos argumentales como por ejemplo que ambos gladiadores eran *main eventers* en *Imperio Lucha Libre*, empresa que había cesado repentinamente sus actividades el 4 de febrero del 2018 y pues para la fanaticada nueva de *Gladiadores* esto era como ver algo que continuaba, también teniendo en cuenta que ambos pertenecían al mismo feudo amigo *This is Lucha*, el cual como ya ha sido explicado se creó para *Generaxión Lucha Libre* y por último, también debido a que ambos gladiadores habían participado del *WWE Tryout* en Chile. Todo

esto sumó para sorprender al público al ponerlos en una batalla que tenía bastante enemistad. Como podemos ver en el análisis de esa lucha Mansilla le saca en cara a Reptil que no había dado la talla en el *Tryout* y lo ínsita a que dé una buena pelea.

La "proto-industria" de la lucha libre limeña vs. la gran industria mainstream

La diferencia entre estas dos industrias es evidente en muchos aspectos de producción y de magnitud pero también se distinguen narrativa y performativamente en las particularidades anteriormente mencionadas.

Estas características únicas de la lucha libre profesional limeña nos distinguen de la lucha libre profesional *mainstream* liderada por la empresa número 1 del mundo del *pro wrestling*: la estadunidense *World Wrestling Entertainment* (WWE); pues en el caso de la primera particularidad, en el roster principal actual de las dos marcas de WWE (*RAW y Smackdown*) no existen luchadores con personajes basados en la historia americana. En cuanto a la segunda particularidad, sus personajes sí mantienen actitudes y realizan acciones bastante marcadas para demostrar que son héroes o villanos, cuando alguno de estos va a cambiar de bando se realiza un *turn heel* o un *turn face* y cambia completamente. Esto puede deberse a que actualmente WWE se transmite a un público general (PG) y actualmente la empresa tiene como público objetivo a los niños y adolescentes los cuales pueden gustar más de personajes marcados que no vayan en contra de sus principios de manera abrupta; este no es el caso limeño pues para *Gladiadores* el público son los adultos.

Y finalmente, en cuanto a la tercera particularidad también se diferencia ya que al ser los luchadores de WWE atletas de tiempo completo y con contratos que les impiden ir a luchar a otras empresas, no ocurre lo que pasa en Lima Metropolitana en donde más bien el luchador es un ente independiente el cual puede ir a otras empresas peruanas o extranjeras y extender su línea narrativa ahí, ya que al no haber tanto contenido sobre este todo le suma en su desarrollo como personaje.

5.2 Conclusiones

Una vez ampliadas todas estas ideas en la discusión, podemos determinar el objetivo general de esta investigación, concluyendo en señalar cuáles y cómo son las características únicas que configuran la puesta en escena del professional wrestling en el contexto actual de la proto-industria de Lima Metropolitana. Condensada en la empresa Gladiadores.

Las características identificadas se han agrupado en dos grandes temas generales, estos son los siguientes: "Conclusiones de la situación de la lucha libre profesional en Lima Metropolitana actualmente" y "Conclusiones de la construcción de los personajes" esta última se divide en conclusiones sobre la narrativa y conclusiones sobre la performance.

Conclusiones de la situación de la lucha libre profesional en Lima Metropolitana actualmente

- Existe poca frecuencia en los eventos de professional wrestling realizados. Esto se debe a un problema monetario ya que llevar a cabo shows de este deporte-espectáculo es bastante costoso.
- Las empresas de lucha libre profesional de Lima Metropolitana están dirigidas a un público objetivo mayor de edad, el cual se siente como una audiencia desatendida por la oferta del mercado. Por lo cual, este responde siendo bastante constante, leal y apoyando a las empresas que le ofrecen lucha libre profesional ya que entiende su situación como intento de industria.
- Las ganancias de cada evento apenas llegan a costear el pago al *staff*, al local y al talento. Esta proto-industria todavía no llega a ser redituable.
- Hay una necesidad de sostener y potenciar el hacer de la lucha libre profesional limeña con los medios masivos, más específicamente con la televisión (como se sabe que funciona en las industrias del *pro wrestling* internacional). Este, como eje central mediático permitiría el aumento de los espectadores, lo cual lógicamente mejoraría las ganancias y ayudaría a superar muchos de los problemas de la situación económica.

Conclusiones de la construcción de los personajes

a) Conclusiones sobre la narrativa

- Para la creación de gimmicks se toma inspiración en los estereotipos y los personajes de la sociedad y la historia peruana.
- Las historias, personajes y conflictos que se manejan en la empresa Gladiadores muchas veces resultan ser provenientes de líneas narrativas anteriores, encontrando su origen en el histórico propio del luchador cuyo personaje carga con una narrativa propia.
- Por la poca cantidad de *shows* esporádicos que se llevan a cabo, no se puede profundizar tanto en las historias.
- Las empresas buscan primero que funcione la parte deportiva y después de eso, comienzan a enfocarse más en la parte narrativa.
- Las historias muchas veces se sostienen a través de las redes sociales.
 Esto se debe a que la duración de los shows no permite que se le dé tanto tiempo a lo dramático en el ring.

b) Conclusiones sobre la performance

- No se utilizan mucho las "promos" o el micrófono para armar las historias en el ring, esto se debe a que la poca duración de un *show* no permite darle mucho tiempo a este hacer. Pero además, se debe a que los *bookers* identifican una falta de formación actoral por parte de los atletas. Pero aun así, se reconoce que han empezado a probarlo y a hacerlo con mayor frecuencia.
- La distinción entre la bondad y la maldad no es tan polarizada, por lo contrario, existen bastantes gladiadores los cuales realizan gestos, acciones y tienen actitudes muy contrarias a las que comúnmente representaría a un héroe o a un villano a rajatabla.

Habiendo llegado a las presentes conclusiones se puede decir que el supuesto sí fue valido. Claro está, que durante la investigación se han encontrado más conclusiones (además de las que conforman nuestra suposición) pero de igual manera estas enriquecen la comprensión de este fenómeno y nos ayudan a definirlo.

5.3 Recomendaciones

Para las investigaciones:

- a) Como se ha expuesto anteriormente, en la lucha libre profesional de Lima Metropolitana en la actualidad se está utilizando la red social Facebook para expandir las historias de cada gladiador por ese medio. Esto resulta ser algo novedoso y atractivo para su análisis comunicacional por lo cual se recomendaría realizar un estudio sobre cómo se manejan estos discursos.
- b) Se recomendaría escalar este estudio con el mismo objetivo general propuesto en esta investigación para comprender los mecanismos narrativos y performativos pero en el panorama de las federaciones en otras provincias o departamentos del Perú.
- c) Para la mejor comprensión de cómo se manejan la dimensión de la construcción del show hubiese sido conveniente quizás conseguir las declaraciones de un miembro del equipo creativo de alguna industria más grande, de un país líder en professional wrestling, para que nos explique cómo funciona ahí la construcción del personaje o de las historias.

Para la proto-industria de la lucha libre profesional en Lima Metropolitana:

- a) Seguir mejorando las storylines que sostienen los enfrentamientos deportivos y el desarrollo de los personajes pues hay algunos que todavía no llegan a solidificar su gimmick. Asimismo darle mayor espacio a lo narrativo en los shows.
- b) Utilizar con mayor frecuencia elementos de la historia del Perú y de los estereotipos de esta sociedad para la creación de *gimmicks* de futuros talentos

VI. Fuentes de información

6.1 Fuentes bibliográficas

- Altman, R. (2000). Los Géneros Cinematográficos. Barcelona, España: Paidos.
- Andrew, D. (1984). Concepts in Film Theory. Oxford, Inglaterra: Oxford University Press.
- Artaud, A. (1976). El teatro y su doble. Buenos Aires, Argentina.
- Bardin, L. (1996). Análisis de contenido. Akal. 2ª e .
- Barthes, R (1981). *Mitologías*. Segunda edición. Buenos Aires, Argentina:
 Siglo Veintiuno Editores.
- Batthyány, Cabrera. (2011). Metodología de la investigación en Ciencias Sociales. Apuntes para un curso inicial. Montevideo, Uruguay: Unidad de Comunicación de la Universidad de la República.
- Bernal, C. (2000). Metodología de la investigación para administración y economía. Santa Fe de Bogotá: Prentice Hall, p. 139.
- Bustamante, A. (2019) El arte de luchar: elementos de teatralidad en la composición y escenificación del evento de lucha libre peruana "Conquista 2018" (tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.
- Caillois, R. (1967). Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo.
 Ciudad de México, México: Fondo de Cultura Económica.
- Cerda, H. (1997). La Investigación Total. Santa Fé de Bogotá, Colombia:
 Cooperativa Editorial Magisterio.
- Chetty S. (1996). The case study method for research in small- and médium – sized firms. International small business journal, vol. 5.
- Comparato. D. (1983). El Guion. Buenos Aires, Argentina: Garay Ediciones.
- Corbetta, P. (2007). Metodología y técnicas de la investigación social.
 Madrid, España: Mc Graw Hill.

- Delgado, Juan Manuel y Gutiérrez, Juan (Coord.) (1999), Métodos y técnicas cualitativas de investigación en Ciencias Sociales. Madrid, España: Síntesis.
- Dúmezil, G. (1996). *Mito y epopeya, II. Tipos indoeuropeos: Un héroe, un brujo, un rey.* Ciudad de México, México: Fondo de Cultura Económica.
- Fernández, F. (1996) *Arte y técnica del guion*, Barcelona, España: Ediciones UPC
- Grotowski, J. (1982). Hacia un teatro pobre, México: Siglo XXI.
- Gutiérrez, L. (2014). El culto al cuerpo en la lucha libre. Un año de andar por algunos gimnasios y arenas de la Ciudad de México y el Estado de México. (Tesis de licenciatura). Universidad Autónoma Metropolitana, Ciudad de México, México.
- Hernández, Fernández, Baptista (2002). Metodología de la Investigación.
 3 ed. México: McGraw Hill Interamericana Eds.
- Huizinga, J. (1968). El Homo Ludens. Buenos Aires, Argentina: Alianza Editorial/Emecé EditoreS.
- Jorgensen, D. (1989). Participant Observation: A Methodology for Human Studies, California, EEUU: SAGE Publications.
- Klapp, O. (1949). American Villain Types. Washington, Estados Unidos:
 American Sociological Association
- Levi, H (2008). The World of Lucha Libre: Secrets, Revelations, and Mexican National Identity. Carolina del Norte, Estados Unidos: Duke University Press.
- López, A. (2001). Reflexiones sobre la poética de Aristóteles.
 HVMANITAS, (LIII)
- Marshall, Catherine & Rossman, Gretchen. (1995). Designing qualitative research. California, EEUU: SAGE Publications.
- Martínez, H. (2013). El deporte-espectáculo de la lucha libre. Una mirada a la Arena Naucalpan. (tesis de licenciatura). Universidad Autónoma Metropolitana, Ciudad de México, México.
- Mazer, S. (1998). Professional Wrestling: Sport and Spectacle. Missisipi,
 Estados Unidos: Editorial University Press of Missisipi.

- Monje, C. (2011). *Métodos de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica*. Huila, Colombia: Editorial Universidad Surcolombiana.
- Morales, I. (2016). Catchascan: lo lúdico y el deporte al sur de Quito.
 (Tesis de licenciatura). Universidad Central del Ecuado, Quito, Ecuador.
- Ñaupas, Valdivia, Palacios, Romero (2018). Metodología de la Investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. Bogotá, Colombia: Ediciones de la U.
- Olrik, A. (1992). Principles for Oral Narrative Research. Indiana, Estados Unidos: Indiana University Press.
- Puig, N. y Heinemann, K. (1991). El deporte en la perspectiva del año 2000. *Papers*, (38), pp. 123-141.
- Robles (2018a) Entrevista realizada a Matias Sarmiento Iturri, luchador y guionista de LWA empresa de lucha libre profesional peruana. Entrevista inmediata como parte del estudio preliminar de esta investigación.
- Robles (2018b) Entrevista realizada a Astaroth, luchador de LWA empresa de lucha libre profesional peruana. Entrevista inmediata como parte del estudio preliminar de esta investigación.
- Robles (2019a) Entrevista realizada a Adolfo Bustamante, actor, director, profesor de Teatro Formado en el Teatro de la Pontificia Universidad Católica del Perú y además booker y narrador de luchas en la empresa Generaxión Lucha Libre. Entrevista inmediata como parte de esta investigación.
- Robles (2019b) Entrevista realizada a Juan Govea, fundador de Gladiadores, Bachiller en Administración de Servicios de la Universidad de Piura y actualmente haciendo un master en Marketing. Entrevista inmediata como parte de esta investigación.
- Robles (2019c) Entrevista realizada a Daniel Mansilla, fundador de Gladiadores, booker y además con estudios técnicos de Diseño Gráfico en ISIL. Además se desempeña como luchador interpretando a Mansilla y también es profesor de este deporte. Entrevista inmediata como parte de esta investigación.
- Robles (2019d) Entrevista realizada a Luis Reátegui, Bachiller en Teatro de la Pontificia Universidad Católica del Perú y actualmente booker de

- Generaxión Lucha Libre. Entrevista inmediata como parte de esta investigación.
- Sánchez Escalonilla, A. (2001). Estrategias de guión cinematográfico.
 Barcelona, España: Ariel.
- Sánchez Escalonilla, A. (2009). Fantasía de aventuras: la exploración de universos fantásticos en la novela y el cine. Comunicación y sociedad, XXII (2), p. 29.
- Sánchez, H. (1990). Metodología y diseños en la investigación científica. Lima. p. 45.
- Seger, L. (1999) Cómo convertir un buen guión en un guión excelente.
 Madrid, España: Rialp.
- Seger, L. (2000) Cómo crear personajes inolvidables. Traducción de Cristina Domínguez Medina. Barcelona, España: Paidós.
- Soto, J (2009). Análisis cultural de la lucha libre: una mirada a la lucha de los símbolos y los sentidos en los cuadriláteros de México (tesis de doctorado). Escuela Nacional de Antropología e Historia, Ciudad de México, México.
- Velásquez, J (2015). Espectacularización del deporte en la TV: El caso del programa de televisión de lucha libre RAW Supershow. (tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.

6.2 Fuentes electrónicas

- BandaTaker (Productor). (2015) Alushe vs Kemonito vs Guapito [Video de Youtube]. De:
 - https://www.youtube.com/watch?v=SJ9mjNtGEC0
- Cap, E. (2010, 11 de febrero) Celebrating Wrestling in Japan: What the Hell Is Puroresu?. Bleacherreport. Recuperado de: http://www.bleacherreport.com/
- Esquivel, C., Fenco, P. (productores) y Barreto, R. (director). (2015).
 Documental de lucha libre peruana Espíritu de lucha [Documental subido a Youtube]. De:
 - https://www.youtube.com/watch?v=XjGnNavGKcM
- Gillette, F. y Bhasin, K. (2018, 20 de marzo) La lucha libre gringa 'la rompe' en todo el mundo. El Financiero. Recuperado de: http://www.elfinanciero.com/
- Grabianowski, E. (2015). HowStuffWorks: How Pro Wrestling Works.
 EUA: HowStuffWorks. Recuperado de: www.howstuffworks.com (Acceso: 24 de Setiembre de 2018)
- IMPACT Wrestling. (Productor). (2014). The Return of the Six Sided Ring to TNA IMPACT WRESTLING! [Video de Youtube]. De: https://www.youtube.com/watch?v=y8Au8aaPLHs&t=2s
- IMPACT Wrestling. (Productor). (2018). 5 STRANGEST Match Stipulations in IMPACT Wrestling History | GWN Top 5 [Video de Youtube]. De:
 - https://www.youtube.com/watch?v=Ukr0sBHKsJQ
- Moreno, J. (11 de Abril de 2014). WWE y su versión peruana que causó furor en la década de 1970. Depor. Recuperado de http://archivo.depor.com/full-deportes/wwe-y-su-version-peruana-que-causo-furor-decada-1970-1014041
- Prósper, J. (2005). El Héroe Clásico En El Relato Cinematográfico. Área abierta. Recuperado de https://dialnet.com
- Slat Rock Wrestling. (2016). 12 Match Types that WWE Should Bring Back
 Atleast Once [Video de Youtube]. De:
 https://www.youtube.com/watch?v=QLMa7xc2PFQ

- Televisa. (Productores y directores). (2006). Hazaña, El deporte vive, Rudos vs técnicos [Reportaje]. De:
 https://www.youtube.com/watch?v=iz9fUl4b1Vo
- Hutchinson, J. (2016, 15 de diciembre). NO PILEDRIVERS WWE leaked document reveals what pro wrestlers are BANNED from doing. The Sun. Recuperado de
 https://www.thesun.co.uk/sport/wwe/2399299/wwe-leaked-document-reveals-things-wrestlers-are-banned-from-doing/
- WhatCulture Wrestling. (Productor). (2016). 15 Worst Physiques In WWE
 History [Video de Youtube]. De:
 https://www.youtube.com/watch?v=MPVGFjC58NU
- World Wrestling Entertainment. (Productor) y Wuosk692. (Subido por este canal). (2009). Carlito Caribbean COOL [Video de Youtube]. De: https://www.youtube.com/watch?v=5opQsIR8X0o&t=1s
- World Wrestling Entertainment. (Productor). (2011). "Stone Cold" Steve Austin Entrance Video [Video de Youtube]. De: https://www.youtube.com/watch?v=MOzjBO2dsmY
- World Wrestling Entertainment. (Productor). (2012). Rey Mysterio entrance video [Video de Youtube]. De: https://www.youtube.com/watch?v=SIK4N32Qkl4
- World Wrestling Entertainment. (Productor). (2013). Eddie Guerrero makes it personal with Rey Mysterio [Video de Youtube]. De: https://www.youtube.com/watch?v=G07uSy7Z-c4
- World Wrestling Entertainment. (Productor). (2014). Sting Entrance Video
 [Video de Youtube]. De:
 https://www.youtube.com/watch?v=Z_dQKo_EV0c
- World Wrestling Entertainment. (Productor). (2017). Rey Mysterio vs. The Great Khali: SmackDown, May 12, 2006 [Video de Youtube]. De: https://www.youtube.com/watch?v=6kC4lzb1L9s&t=16s
- World Wrestling Entertainment. (Productor) y Jeffrey's WWE Themes Channel. (Subido por este canal). (2018). WWE Randy Orton Entrance | Monday Night RAW | June 26, 2006 [Video de Youtube]. De: https://www.youtube.com/watch?v=lbMGwb_Xub4&t=24s

- World Wrestling Entertainment. (Productor) y SmarKdown. (Subido por este canal). (2019a). Undertaker's Entrance Scares Off Shane McMahon & Drew McIntyre RAW: July 1, 2019 (HD) [Video de Youtube]. De: https://www.youtube.com/watch?v=cfNVJAAXuLM
- World Wrestling Entertainment. (Productor). (2019b). Randy Orton attacks
 John Cena's father in the audience: Raw, January 13, 2014 [Video de
 Youtube]. De:
 - https://www.youtube.com/watch?v=zrj-_EsgEFE
- Wrestling Drummer. (Productor). (2019). Gladiadores 12: Estamos Bien Firma de Contrato: Apocalipsis y Mansilla [Video de Youtube]. De:
 https://www.youtube.com/watch?v=xKgtyNrnv9Q
- Wrestling Pod. (Productor). (2019). How WWE's Ring Is Made [Video de Youtube]. De:
 - https://www.youtube.com/watch?v=QnSauWxvpqA

Anexos

- I. Matriz de consistencia
- II. Instrumentos de recolección de datos
- 2.1 Relación de preguntas para entrevista semi-estructurada (guionistas y luchadores)
- 2.2 Lista de cotejo para observación participante
- 2.3 Guía de animación para focus group
- III. Análisis de los eventos de Gladiadores (De G1 a G6 Enero a Junio 2019)
- 3.1 Gladiadores 1: ¡Es hora de Gladiadores!
- 3.2 Gladiadores 2: This is Lucha no existe
- 3.3 Gladiadores 3: Y no hay más nah
- 3.4 Gladiadores 4: Lucha Libre Medicinal
- 3.5 Gladiadores 5: Tono Reptiliano
- 3.6 Gladiadores 6: Torneo Último Gladiador
- IV. Cartas de uso de información
- 4.1 De entrevistas semi-estructuradas
- 4.2 De asistentes al focus group
- V. Evidencia fotográfica
- 5.1 Observación participante

I. Matriz de consistencia

CATEGORÍAS METODOLOGÍA	TIPO DE INVESTIGACIÓN: Básica (X) MÉTODOS Y TÉCNICAS: -Entrevista semi – estructurada -Observación	participante -Focus group INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN: -Relación de preguntas -Lista de cotejo -Guía de animación
CATEGORÍAS	-Sánchez Escalonilla (2001) Temperamen- tos -Seger (1999) Conflictos. -Fernández	Acciones.
SUPUESTO GENERAL	La lucha libre profesional en Lima Metropolitana en la actualidad se caracteriza por utilizar la historia del Perú para la creación y el desarrollo de sus personajes y por tener un tratamiento del héroe y el villano no tan polarizado, lo cual no es algo muy común en la industria convencional. SUPUESTOS ESPECÍFICOS	-La lucha libre profesional se define por la presencia de elementos narrativos, performativos, de artes escénicas y de deporte. -En el <i>professional wrestling</i> el componente performativo está presente en los gestos y actitudes de los personajes y lo narrativo en la construcción de la historia del personaje y en las confrontaciones con sus rivales. -La situación de este <i>deporte-espectáculo</i> en Lima Metropolitana es de inestabilidad económica pero está comenzando a tener un crecimiento gracias a una fanaticada que es constante y fiel.
OBJETIVO GENERAL	Determinar cuáles y cómo son los mecanismos que configuran la puesta en escena del professional wrestling en el contexto actual de la industria en Lima Metropolitana. Análisis de 3 luchadores de Gladiadores. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	-Estudiar y analizar que define al deporte de la lucha libre profesionalDeterminar y estudiar cómo es la performance y la narrativa en la lucha libre profesionalAnalizar cómo se encuentra la lucha libre profesional en Lima Metropolitana actualmente.
PROBLEMA GENERAL	¿Cuáles son las particularidades performativas y narrativas de la lucha libre profesional de Lima Metropolitana en la actualidad? PROBLEMAS ESPECÍFICOS	-¿Qué aspectos definen y componen actualmente a la lucha libre profesional? -¿Cuáles son las dinámicas del componente performativo y narrativo en la lucha libre profesional? -¿Cuál es la situación de la lucha libre profesional en Lima Metropolitana en la actualidad?

II. Instrumentos de recolección de datos

2.1 Relación de preguntas para entrevista semi-estructurada

Relación de preguntas: Guionistas
Ficha Técnica:
Nombre completo:
Empresa de Lucha Libre:
Cargos y responsabilidades en la empresa:
Años en el rubro:
1) ¿Identificas algunas particularidades en los personajes de lucha libre en Lima Metropolitana?
2) ¿A qué crees que se deban estas particularidades?
3) ¿Crees que el poco tiempo que tiene la industria juega un factor determinante en la creación y desarrollo de luchadores, el tratamiento del héroe y el villano o de la creación de historias alrededor de las promociones?
4) ¿Qué recursos narrativos se utilizan en la lucha libre profesional para representar la bondad y la maldad?
5) ¿Qué recursos narrativos se utilizan en la creación de personajes?
6) ¿Qué recursos narrativos se utilizan para que el personaje pueda empatizar con el público?
7) ¿Cómo se utiliza el imaginario colectivo en la creación y el desarrollo de los personajes?
8) ¿En que se basan las tramas de las promociones limeñas? ¿Tienen algo en particular?
9) ¿Qué opinas sobre el tratamiento de las promociones con micrófono en nuestro contexto limeño?
10) ¿Identificas que la de cantidad de promos que se utilizan es apropiada o identificas una necesidad de promos más elaborada? ¿A qué se debe esto último?

Relación de preguntas para entrevista: Luchadores Ficha Técnica: Nombres y apellidos: Nombre de luchador y sobrenombre: Técnico o rudo: Años en el rubro: 1) ¿Identificas algunas particularidades en los personajes de lucha libre en Lima Metropolitana 2) ¿A qué crees que se deban estas particularidades? 3) ¿Identificas algunas particularidades en la performance luchística en Lima Metropolitana? 4) ¿A qué crees que se deban estas particularidades? 5) ¿Crees que el poco tiempo que tiene la industria juega un factor determinante en la creación y desarrollo de luchadores, el tratamiento del héroe y el villano o de la creación de historias alrededor de las promociones? 6) ¿Nos puedes explicar tu personaje? 7) ¿Qué recursos utilizaste en la creación de tu personaje? ¿Por qué los usaste? 8) ¿Qué recursos gestuales y atléticos (gestos, taunts, llaves, muecas, poses, etc) se utilizan en la lucha libre profesional para representar la bondad y la maldad? 9) ¿Qué recursos gestuales y atléticos se utilizan para plantear a un personaje en el ring? 10) ¿Qué recursos gestuales y atléticos en el ring se utilizan para que el personaje pueda empatizar con el público? 11) ¿Cómo se utiliza el imaginario colectivo en la creación y el desarrollo de los personajes? 12) ¿Cómo es el tratamiento de las promociones o careos con micrófono?

2.2 Lista de cotejo para observación participante

		Lista de cote	ijo para observación participante	Lista de cotejo para observación participante a los luchadores de Gladiadores
Luchador a analizar				Tipo de lucha:
Fecha del Evento:				Contrincante:
Nombre del Evento:				Duración de lucha:
Reglamentación				
Cumple la reglamentación	ıtación	Sí	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos	
ON		Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee	
Realiza gestos de caballerosidad hacia otros	de 1 otros	Sí	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros luchadores	
NO		Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	
Realiza movimientos habilidosos y agiles	ntos iles	JS	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Utiliza ataques aéreos	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	
NO		Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos	
Involucra al público	lico	JS	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	
NO		Aplaude para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	
Trata correctamente al público	ıte al	JS	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring	Lanza improperios	
ON		Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	

2.3 Guía de animación para focus group

Nombres completos y edad de los asistentes: ¿Haz asistido a algún evento de lucha libre en Lima Metropolitana? ¿Qué otros hobbies tienen? Soy Víctor Robles y hoy voy a moderar este Focus para una investigación de licenciatura con fin académico. Por favor les pido que sus respuestas sean honestas y no se vean influenciadas por lo que dicen los demás, siéntanse libres de expresar lo que piensan. Vamos a hablar de lucha libre ¿Qué se les viene a la mente al pensar en lucha libre profesional peruana? ¿Cuándo van a ver lucha libre, a cuales shows van? ¿Qué es lo que más valoran en una función de lucha libre? ¿Qué consideran más importante al momento de elegir asistir a los shows de una empresa de lucha libre? ¿Qué empresas conocen? ¿Qué empresa consideran que es la mejor en el Perú? ¿Por qué? Intermedio ¿Qué opinan de la empresa de lucha libre profesional "Gladiadores"? ¿Qué opinan de los personajes presentados en "Gladiadores"? ¿Qué opinan acerca de que los luchadores utilicen personajes basados en estereotipos o personajes de la historia del Perú? ¿Qué opinan acerca de los héroes y los villanos en Gladiadores? ¿Les gusta cuando son bastante marcados o no? ¿Qué factores creen que les hacen conectar con los personajes de los luchadores? ¿Cuál es su personaje favorito de Gladiadores? ¿Por qué lo es? ¿Qué opinan de las historias presentadas en "Gladiadores"? ¿Sienten que le falta algo al despliegue? ¿Qué historias les gustaría ver? ¿Creen que existe alguna particularidad en los personajes de lucha libre peruanos? ¿Creen que existe alguna particularidad en la performance de los luchadores peruanos? ¿Sienten que ustedes tienen el poder de cambiar algo que no les guste en Gladiadores? ¿Qué les gustaría ver en el futuro en la lucha libre de Lima Metropolitana? ¿Qué mejorarían? Algo más que quieran agregar Fin de la dinámica

III. Análisis de los eventos de Gladiadores (De G1 a G6 – Enero a Junio 2019)

3.1 Gladiadores 1: ¡Es hora de Gladiadores!

		Lista de cot	ejo para observación participant	Lista de cotejo para observación participante a los luchadores de Gladiadores
Luchador a analizar Kopiyua Fecha del Evento: 12/01/2019	2002/17			Tipo de lucha: Single Match - 2010 lucha
Nombre del Evento: G®	diodoreo 1	Nombre del Evento: Gadodoro 1: i Es tora de Hadiaderto!		Duración de lucha: 7:26 (Paralis) wante de 3
Reglamentación				
Cumple la reglamentación	ıtación	ম	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	\times	Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos	the case at refusely a of days thick in the think arms lithrica and de la ladio. Admig womple be applicated at no relitar mountable provided to a utilitar el
ON		Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee	be the hear land for continuous executes or product with relied, long to the face land for control or explosive control of antidos or experiente control of antidos.
Realiza gestos de caballerosidad hacia otros	de a otros	SI	Ñ.	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros	A committed to combattly all emerant a layer at buttle at all to the containable of the house contained into in
ON	\times	Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	minden las das lundicadas de lessaciós la para la mono muy altre tata ser la contra la las das lundicables per lessaciós la para la mono muy altre tata ser color las las las se este responde com un color das las contra tatas.
Realiza movimientos habilidosos y agiles	entos giles	ડ	No	Observación o descripción de lo sucedido
sí	\times	Utiliza ataques aéreos X	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	declita alaques in sonitates on les uneles desplissa hobitidad y upesidad. Hole cometer el l'alcango,
ON		Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos	por exemple timente entwyled pedigo uma belog wanta pom bayyumew, ha e um kip y? 8 temina com uma dadaca a la caleta de cara, Tambaa incelita a canca debod, ca trana wulda all satument.
Involucra al público	lico	35	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	\times	Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	Sueza del continde, kapius, realina uno movida aerta, desando a lava an la forma la Bora, a la que Rossius ceventa puo moves pidebado al púltire que elem
ON		Aplaude para que el Aplaico lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	AUD opticuses para partir pur a lesto munitros solle tettoma prilegia. Tamilita, cuando publis al ring y al quito la macacra inmedicironale después soito fivomas! y alosó les larges para que al púltica la reciliara sen polonez.
Trata correctamente al público	nte al	JS	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	\times	Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring	Lanza improperios	(Wando pedina ou enthada al Danale Arena le pido al pidos oplazoses as louentari les linses, tambini Gueca 1805 cimos ven vantes de les sapechadores de la Rena, rimanido.
ON		Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	

		Lista de cot	ejo para observación participant	de cotejo para observación participante a los luchadores de Gladiadores
Luchador a analizar પિલ્માઓપ્રીય Fecha del Evento: 13,0172019 Nombre del Evento: 63: ાં દુપ્ત બીપ જીલ્લોન્ડોલ્સએ	amaillea 77 /2019 1: 15, 18			Tipo de lucha: Songle Match - Sta lucha Contrincante: Replic Duración de lucha: 11.10 (0.21.8)
Reglamentación	-	7		CAMMAN
Cumple la reglamentación	ntación	ঠ	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	\times	Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos X	Occidental under Mariella de la usada en la operatividad de hacerte domo a reperte conspruido control de pase
ON	\times	Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee	A vapiliar un agando antes de que Masue a S (langua vina acía decastificado) fora definitas. Y lo hace a resanadilantes.
Realiza gestos de caballerosidad hacia otros	de ia otros	7.5	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros luchadores	Papita, vomes, and papita después de que de publicio sociana a antra con polmo, sedice: "Nomes fepita, vomes", amo intocandolla. Después de osa Minas la juenta al publica que a fepita
ON	X	Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	le fue must bree Wills through major of use of el in 10 fut Why y le dive a nu wathrina fo que of the Ducha to all opportunidad de historic porque haya mo puedo.
Realiza movimientos habilidosos y agiles	entos giles	રા	ON.	Observación o descripción de lo sucedido
sí	1	Utiliza ataques aéreos	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	Se aured wer durante trata for contraval see themsille apply a cirque mas inscribe a difference are papilly by and as que par to be and a contraval, and a force of the papers.
ON	\times	Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o X movimientos violentos	of perform favorize on the control provides the season of the control of the cont
Involucra al público	olico)5	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	\times	Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	Actual realize an entrada le pole al publice que la recita un operace pres hace un postor lanorienta augustace o munitar de l'Alonso amada! Ono memorito en el que tronsolle.
ON		Aplaude para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	pured of further year the apolle so dopués our el presentation dire ou monthe. A authorization el comitacte y después de un interpo puebo, soubgraf, a de personale sependado. Pos contres suchetarle, annual se su don compensado enresso maistra a entres suches estrados retrados os los contres suches suches suches para do no compensado en se su presentation.
Trata correctamente al público	nte al	ર		Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	\times	Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring	Lanza improperios	lands landelly have puringues at Donale Arisms chairs les antre con varies de les austronies at abour par mo le hay ton spectivem come au adultació, más iriam Manilla le hace aim tont anime y com destrituras.
ON		Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	

		LISTA DE COL	ejo para observacion participan	Lista de cotejo para observacion participante a los luchadores de Gladiadores
Luchador a analizar Virte& Fecha del Evento: 12/01/2019 Nombre del Evento: 6-1: 15 bera de Sediodera	01/2019	a de Stednodores		Tipo de lucha: Single Match - 4th lucha Contrincante: 4x1
Reglamentación				The word Cambra of the or
Cumple la reglamentación	ntación	Sí	No	Observación o descripción de lo sucedido
įs	\times	Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos	leample an le reflermatiecti ion raturalidad, munca a recincolatio com is la hace hal, el med regionare o los mariatos pare reactions.
ON	w 13	Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee	heats to lotten all the section of explicitly expressed to the notional to wenter respitation. So win to seve notion to several properties of the new coopers, to wenter the to wenter control earliest the new to several the new to have a several to the new of the new to several the new to the new
Realiza gestos de caballerosidad hacia otros	de ia otros)5	No	Observación o descripción de lo sucedido
js		Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros luchadores	Antib de Combing la lucha, el Vinty de dice a Axt. Vor a accos, oste os mis show "dantallo la contra a la losa dura de la unimonte.
ON	\times	Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	
Realiza movimientos habilidosos y agiles	entos giles	Sí	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	\times	Utiliza ataques aéreos X	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	Reference of the standard of Redolan workentless imprisionable depote the treasmost and their other standards and the standards of the standar
ON		Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos	rectioned as distribution than the oto be do unaido only as budiable afon distribution and the property of the other parts per not the property of the propert
Involucra al público	olico	አ	No	
SÍ	\times	Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	Dopus de deide a Ast que pre Ara par phon, el públice hace arenso d'Unele a logue de les reposables
ON		Aplaude para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	o AXI agas de justa de centrol operat, en est passeco so recuse, con sa monera apunavant a presenvativados, en La secus de passeción capacidade magalhorados, En ofor manyallo, PA la tosa un tradisción son las passeco a Uneu Las misistes que justante societade, invisto de fastlecia a oporatión den passecia ou el peterno socialmente d en entre estate en passecialmente en secución esta for en capacidades, en el sen al senavalto jusque confere Secución de sena en esta en entre esta en en entre en en secución en secución en entre entre en entre
Trata correctamente al público	nte al	15		Observación o descripción de lo sucedido
Sť	\times	Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring tra se	Lanza improperios	Albras en novo al Uney coluda de pública a ma movina pocindo en súdicido trums deternene la gradida, en las didas y lavantes la cidente, adrimós la pide al pública su es siza shalanda.
ON		Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	

3.2 Gladiadores 2: This is Lucha no existe

		Lista de coto	ejo para observación participant	Lista de cotejo para observación participante a los luchadores de Gladiadores
Luchador a analizar 2000102	spide			Tipo de lucha: Single Match - Sra Bucha
Fecha del Evento: 16/02/2019 Nombre del Evento: (-2.: Thin :0 badia no esiste	2/2019	bucha ma acialle		Contrincante: lon Muhlims Duración de lucha: (6:34) - Partié - wanta de 3
Reglamentación				
Cumple la reglamentación	ntación	JS	No	Observación o descripción de lo sucedido
sí	\checkmark	Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos	kasins of umple con división a la referentifición pare en un meneranto, después de que lon le paré la maissoria de fun la paré la maissoria de funciona en las cucionas en las cuclas.
ON		Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee $ imes$	et saletta gelquendo a per centraleante en el sejumento laso providedo), a sa que el caroleo de blocanta en alenaisma y el le regende minamololo depagnante.
Realiza gestos de caballerosidad hacia otros	de a otros	স	No	Observación o descripción de lo sucedido
sí		Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros X luchadores conco	peopuée de herer de grante invicial lan Musheins as brusa de Kasiwis al dejar el ascant popus ir donde el refere y na capital est una capital est most melle mel a la grant kessavio responde usa una
ON	X	Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	paledos comos y se suga au esquaturos pora enerato con la presto y pararto pecho comos preguntorndollo al trans de contra le.
Realiza movimientos habilidosos y agiles	entos giles	78	No	Observación o descripción de lo sucedido
sí	X	Utiliza ataques aéreos X	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	Woundo Kinzwa me West pusota la mascota nu sudra Grilla per sa osividad, el ataza estes. y la rapides, "El frustro els Evense" sesono asolitar ataques mus niallaza perte dispués els que
ON		Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos	loun Muhling le puniera la midocal au lucha atternha mas ndamia recultamento bendi uso jequal quinos lingale.
Involucra al público	olico	Ŋ	ON	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	X	Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	A gisterize la moscora, durante su entrados, sottes ou ya districtivo!! Nermos!", pide tombién aplanosos on pu entrada leventamaso los bruses.
ON		Aplaude para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	Abaquía de gobier unes patada que nãos que lan adea del nins, el públicio lo Braciana y el la polación de la polación y el la polación de la
Trata correctamente al público	nte al	Sí	No.	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring	Lanza improperios	Koodius ralitia as antiada y diamestra decisión y antisque an la luda, més mo saluda a madil per ma les as indiferente tompores.
ON	\times	Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	

		Lista de cote	ejo para observación participant	cotejo para observación participante a los luchadores de Gladiadores
Luchador a analizar Menaille	3. Ula			Tipo de lucha: Triple Third Match & triple amenoga - 4th Buda
Fecha del Evento: 14/09/2019 Nombre del Evento: 42: 433		of the control of the		
Reglamentación				3
Cumple la reglamentación	ıtación	JS	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos, y realiza mov. no permitidos X	Reclina un movimiento no elimitido cuendo tero esta lehado en la libra (elespaso de una estada en la celega). La lout encima puye las les apetendo en pedes
ON	X	Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee	y of unitario thanks ha wands previous an ear car waldes for it must alrubo.
Realiza gestos de caballerosidad hacia otros	de a otros	.	N _O	Observación o descripción de lo sucedido
sí		Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros luchadores	Humille a terro cen reates y mainminiments, mós cen polícios, cuando este costa rendido on el contra rendido
NO	\times	Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	retroiced tementoso. Tombién de dá patados en la califora que demunsotron dasprácio.
Realiza movimientos habilidosos y agiles	entos giles	.	ON	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Utiliza ataques aéreos	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	Cl Densak Luchely utilisa un arizonal de atozza viglentez 4 castigocioses, usa chepi jodanga Logatesz y potados. Tambian aglica eleuko de rondición en las cuales oprista la plama ob
NO	X	Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o \times movimientos violentos	Suc stagular rapida non contributions y bases proades.
Involucra al público	lico	Sl	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	Humansla me se de mucha immertancia al pubble, mos bien oe ve deudido y emparado y en la bucha, entra y cialenste un ha calitha minima a pua adituación, mo se da la minima
NO	\times	Aplande para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	a nimber of later of less mind, bronds of arbitra derning de presentato y diag au mombre of collectra an an anocide taunit force are al publicula de aptenda.
Trata correctamente al público	nte al	JS	No	Observación o descripción de lo sucedido
sí		Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring	Lanza improperios	(an one accision anticheratives, obtains mondos y gostas, hace que su su pullitive reaccision of legistras for accision of acciding the property of legistras for acciding parece contricto (diestinals) jourges of legistras for accident
ON	X	Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	
And the second s	1			The second secon

		Lista de cote	ejo para observación participant	Lista de cotejo para observación participante a los luchadores de Gladiadores
Luchador a analizar Vinty Fecha del Evento: 16/02/2019	mey raps		***	Tipo de lucha: The theorem of the commons - 47a leacher Contringante: Manailla, 4 Zero
Nombre del Evento: 62: This is Judia ma saviate	2: This is	bucha ma sociate		Duración de lucha: 13:19 - Sang - wenta de 3 en jong
Reglamentación				
Cumple la reglamentación	ntación	25	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	\times	Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos X	El Vituy wimple an devisión la refermintación, so más, la va que hac algo illato como apayaral con los los contros a dos.
ON		Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee	of voltey, have all gasto de 2 cen pus dedes y emalle, pus mounts bomo elicendo: isla Bien ya mo la haré!!
Realiza gestos de caballerosidad hacia otros	de a otros	Sí	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros luchadores Potrodos Ottos A	birrest as brusts de reconstrusories de monera para ma me vertal, per apamplo mando es
ON	\times	Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	un hummikansk papullario en 180 ilger y taminin ummer se afuca um per de patadalism va Cliftia, gre demuzistrom despresio.
Realiza movimientos habilidosos y agiles	entos giles	JS	No	Observación o descripción de lo sucedido
sí		Utiliza ataques aéreos'	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	Brito mayor path did working at Viraly without allayer industries; puines y pathalas. Tembrialm recember at mound of the mound a taken some to mound a taken some to make the mound at taken some to make the mound of taken to mound of taken to make the mound of taken the mound of taken to make the mound of taken to make the mound of taken to make the mound of taken th
ON	X	Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos	ton badle partie influenciado per Hanolle (al petinolem el pudo Thoso pudo Paris 1900) per más que aca 36,53 bato pictuam to annigad pare apana cal Hanolle, y viney peudo 1960 centra Fare, littria pasa de pur exande mesiminale violeste, como una frantilla pud mande mesimano y un rivard que tunha en deten
Involucra al público	olico)5	No	Observación o descripción de lo sucedido
sí	×	Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	Ell lirrely apino realith ay whald formed to outby on igno of acotasish e invitación para que agen agen are out diendo. Una yes age ya pané la campanay les 3 lucledaste outbon extravordo quish realita el primit
ON		Aplaude para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	internitration of the change are found a to you had so the archestical and previous for the first consistency of the change and the change of the specific allows an activitient of the change of the
Trata correctamente al público	inte al	Ŋ	N N	Observación o descripción de lo sucedido
Si	4	Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring	Lanza improperios	luando el Virrey hace pu instrao al Domais Arena y el que lo ritello, en oplanzos observia al partire de isquierda a clarecha Ros asiente con ha calitha y normal, puese leo polanda con nu trunt, juando slega a la sono serenal y ve que todos se
ON		Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	hacing le pena de aledranta le les operata viendo un tirapo y aultra al nºm3, Atandamos que es a le momena de bolanta de acuardo a na simmida, que demuestra obullancia.

3.3 Gladiadores 3: Y no hay más nah

		Lista de col	tejo para observación participant	Lista de cotejo para observación participante a los luchadores de Gladiadores
Luchador a analizar Kossiwo Fecha del Evento: 16/03/2019 Nombre del Evento: 63: Y ng 104, cmdo, mb	03/2019			Tipo de lucha: Triple amenaga – 4 ta lucha Contrincante: Pardo & Thom Stambale Duración de lucha: 7:56. (Parisó) Manta de 3 a Pardo
Reglamentación				Charles Control of the Control of th
Cumple la reglamentación	ntación	Sí	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	`	Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos	At physicial Kapico as dega revision transmisments per al referent. Themps especies, wondo ya them in mission as perfect and exectle the sex is see des de with break of sexcinary paper.
ON	×	Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee	astiger a nu nicol Standoute a 20 suo of le risponde situmdale para asustario,
Realiza gestos de caballerosidad hacia otros	de a otros	St	No.	Observación o descripción de lo sucedido
sí		Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros	At principio on el conco inicial fado y Stanbult no lo estalan considerando a Vissalus per lo una cost los unoques y los mis retaclobles, a biso respecto concetto.
ON	X	Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	
Realiza movimientos habilidosos y agiles	entos giles	ম	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	×	Utiliza ataques aéreos	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	Rother tradent parts be benefic of our mouthings and a culto per tantition is endencia
ON		Utiliza su agilidad para K	Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos	
Involucra al público	lico	ਨ	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	×	Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	Depute du haber habis una plandia uruanda duade la terura viante a our des vivables, les es estas esta
ON		Aplande para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	so and celebra, intimatifatorment elapués puo dea nivella se paran y fassious ses derilla son seato y putados volladoso por so wal ne queda duscombanda en sistema In una fore para que el publició lo operatos.
Trata correctamente al público	nte al	S	No.	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	\times	Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring	Lanza improperios	Have an opinistry all bandak overa son our respossible travity adjunts usered the cultific of innit adjunts to missioners of its parts of publishes par allienters.
ON		Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	

		OT AN ENGIN	tejo para observacion participan	Lista de cotejo para observación participante a los luchadores de Gladiadores
Luchador a analizar Mannমিত, Fecha del Evento: 16/03/2019 Nombre del Evento: 63: Y লগ hav, m65 nah	16/03/2019 16/03/2019 63: 7 mg ha			Tipo de lucha: 198 foam von Rephil - Sta Bucha. Contrincante: Aprily Cava. Duranita de lucha.
Reglamentación				1000
Cumple la reglamentación	ntación	S	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	X	Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos	Helding state of evidencia on an payformand sur Marilla cyuliz rengar oc replace para al
NO	*******	Cumple a regañadientes $ imes$	Le falta el respeto al referee	
Realiza gestos de caballerosidad hacia otros	de a otros	35	No	Finaliment, terrinede le luste and general Observación o descripción de lo sucedidoplande le particular le mass a Refil y
– sí	X	Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros Iuchadores	for retendence of posts on to buch a Maniella le da il chlura a au ampater il pil trinidele. When monotosse sa ta populate en papula to miram man. In the papulate in miram man.
+ NO	X	Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	services in many great completely was the following the production of the production of the following the fo
Realiza movimientos habilidosos y agiles	entos giles		ON.	Observación o descripción de lo sucedido
sí		Utiliza ataques aéreos	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	Substitution to a contract of a stage to the Marvilla of compare por ataques further per esta con a stage of a set of set of sets of s
NO	×	Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos	Marchin Con Co.
Involucra al público	lico	35	No.	Observación o descripción de lo sucedido
S.	X	Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	Replyed de you il prosentable differ ou nombre al secenta per mano soperando sa gración des sille ou la pración des
ON		Aplaude para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	be asignally be invise acrea, le invitor des exples of a riva e fames round de store of a de calco ent a graphatic, and est est pastic of a adoma.
Trata correctamente al público	nte al	8	NO No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	\times	Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring	Lanza improperios	Stratu correctionments as public aunique me se time much importancia, mó sper hado re ve enforcado en el confact y las inicial brokus con ou comportas legas, oxidio cos la contrarió o a contrarió o con con contrarió o con contrarió o con contrarió o con contrarió o contrarión de cont
ON		Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	

		Lista de cot	ejo para observación participant	e cotejo para observación participante a los luchadores de Gladiadores
Luchador a analizar Viney Fecha del Evento: 16/03/2019	13/2019			8 %
Nombre del Evento: ເຮລະ Y ກາຊ Reglamentación	3: (mg	ויישון נשיין ויישן		Duración de lucha: 8:29 (Sant) Wanta de 3
Cumple la reglamentación	ntación	Sí	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	×	Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos	
ON		Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee	talth el rapeto al referee.
Realiza gestos de caballerosidad hacia otros	de ia otros	S	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	X	Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros luchadores	El encuentro finaliza can la victoria del Virrey quien aplico un pequetito serpresa a Ian Mulding, Ian 10 lo erle fle relevia al refere em sarazónic inada, así qué la tiende la mango a
ON		Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	Uning para felicitato, Rafeel no pelor ai respondaçle pero finalmente auxila positivament al Seato de ou nical y ac desa devasar par el pero Ion la ensaña y le ha a un surpelize.
Realiza movimientos habilidosos y agiles	entos giles	ß	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	χ.	Utiliza ataques aéreos	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	Aumstral all constrait to assemina I'm Hubbling, he we say at Windy instruta restrict manimisation and instruction instructs of all constraining and an instruction of all constrainings and an instruction of the constraining and an instruction of the constraint and
ON		Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos	wheely purnetto pera loughtorze en la vatalla.
Involucra al público	olico	স	ON _O	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	K	Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	Tuendo rectina pil entiteda trac umposto pidiandole al público que aplandom y gene Insporm Mistorico para el comuna por todo ningestale minando o, pu fontitoda y de musiro los medinas
ON		Aplaude para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	fectir elitricado, lucado Re allital ains, le da una rualta jan los litagos extendidos. 3 de labele de seperación de descripción de perecesos de per
Trata correctamente al público	nte al	15	No.	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	X	Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring	Lanza improperios	Selecte of publicio con pur formoso tount, les mira directamente, les parvie wands pless les apparantes constructes places les apparentes par particulations par particular de que el artito de quit en tunia, el le la langa par particular par acaptación de particion per tigis inter les sen sea acaptación
ON		Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	y per altime the aplanch.

3.4 Gladiadores 4: Lucha Libre Medicinal

Condition of the Library Carlot of the Larrary Carlot of the Lar			Lista de cot	ejo para observación participant	Lista de cotejo para observación participante a los luchadores de Gladiadores
on decisión Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos y realiza mov. no permitidos Le falta el respeto al referee No No Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento agilidad para movimientos violentos No Diuliza llaves de sumisión o movimiento violentos violentos No Publico para que el interactuar con este el pasa de largo No No No No No No No No No	Luchador a analizar V Fecha del Evento: $\mathcal{L} \circlearrowleft$	100/2019			E
Cumple con decisión Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos y realiza mov. no permitidos	Nombre del Evento: G	4: Lucha L	line Meditional		(Parelló)
Cumple con decisión Cumple a regañadientes Cumple a regañadientes Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos Le falta el respeto al referee Si No Utiliza ataques aéreos Si No Utiliza ataques aéreos Si No Cuinado el público busca público lo siga Daluda al público cuando Saluda al público cuando Regala cosas al público Insita al público a enfadarse Regala cosas al público Insita al público a enfadarse Insita al público a enfadarse	Reglamentación				
Cumple con decisión Cumple a regañadientes Cumple a regañadientes Si No Da la mano al otro luchado Se burla de los otros luchadores Reconoce la victoria del Cutiliza ataques aéreos Cutiliza ataques aéreos Cutiliza ataques aéreos Si No Otiliza ataques aéreos Si No Cutiliza ataques aéreos Si No Cutiliza ataques aéreos Si No Cutiliza ataques aéreos Si No Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando No Saluda al público a enfadarse Regala cosas al público Insita al público a enfadarse	Cumple la reglame	entación	Sí	No	Observación o descripción de lo sucedido
Si Cumple a regañadientes Le falta el respeto al referee Si No Da la mano al otro luchado Se burla de los otros Reconoce la victoria del Contrincante Si No Utiliza ataques aéreos Si No Utiliza laves de sumisión o movimiento Utiliza laves de sumisión o movimientos violentos Si No Le pide al público para que el interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando Saluda al público cuando No Saluda al público cuando Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público Ínsita al público a enfadarse	SÍ	X	Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos	Entado monestro unque son la reglomestación.
Signature and otro luchado Se burla de los otros Beconoce la victoria del Lo humilla cuando el otro va contrincante Lo humilla cuando el otro va perdiendo Signature ataques aéreos No Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento o destacar en el combate D'tiliza llaves de sumisión o movimientos violentos Signature para que el Ignora al público busca público lo siga Interactuar con este el pasa de largo Saluda al público cuando Lanza improperios Saluda al público cuando Lanza improperios Regala cosas al público Insita al público a enfadarse Regala cosas al público Insita al público a enfadarse Regala cosas al público Insita al público a enfadarse Signature No Lanza improperios Signature Lanza improperios Signature	ON		Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee	
Da la mano al otro luchado Se burla de los otros	Realiza gesto: caballerosidad hac	s de ia otros	Sí	No	Observación o descripción de lo sucedido
Sf Utiliza ataques aéreos Utiliza ataques aéreos Utiliza la agilidad para destacar en el combate Le pide al público para que lo apoye con arengas Aplaude para que el publico lo siga bublico lo siga Saluda al público cuando bace su presencia o se va del ring Si Regala cosas al público Ico humilla cuando el otro va perdiendo Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos No Cuando el público Ignora al público Ignora al público busca interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público Insita al público a enfadarse	SÍ	×	Da la mano al otro luchado	Se burla de los otros luchadores	At final doly wordenty, halishindolo perecido, tapo les leuranta y dondolle pu, mobiliora le de recoins) le oltra al siaso one suo el publicio tombión los aplanda. Kopolinus
St Utiliza ataques aéreos Utiliza su agilidad para destacar en el combate Ice pide al público para que lo apoye con arengas Aplaude para que el público lo siga St No Cuando el público busca interactuar con este el pasa de largo Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público Insita al público a enfadarse	ON		Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	on utilade entadorias o reopender mal le ropande con reoperto.
Utiliza ataques aéreos Utiliza su agilidad para destacar en el combate Ice pide al público para que el público lo siga Sí No Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público Insita al público a enfadarse From cara de maldad al efectuar algún movimiento No Cuando el público Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo Sí No Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público Insita al público a enfadarse	Realiza movimi habilidosos y a	ientos igiles	St	ON.	Observación o descripción de lo sucedido
Utiliza su agilidad para destacar en el combate movimientos violentos Sí No Le pide al público para que el largo Aplaude para que el interactuar con este él pasa de largo Sí No Sí No Sí No Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público línsita al público a enfadarse	sí	×	Utiliza ataques aéreos	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	Entraños momentados Kapitas Mucastra una gran Ostrafoca de inicio de la buda 1814 zero mos Rivindan una vertegrafia de moviminatro ostros desplasendos ou anounal y anostronado
Le pide al público para que lo apoye con arengas Ignora al público lo siga Ignora al público busca público lo siga Iargo Iargo Saluda al público cuando No Saluda al público cuando Lanza improperios Regala cosas al público Insita al público a enfadarse	ON		Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos	אני הפלפילוס לה אה שני סים יה שינה היה את מים יה היה היה היה היה היה היה היה היה הי
Le pide al público para que lo apoye con arengas Aplaude para que el público lo siga interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público insita al público a enfadarse	Involucra al pú	blico	S	No	Observación o descripción de lo sucedido
Aplaude para que el Cuando el público busca público lo siga interactuar con este él pasa de largo Sí No Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público insita al público a enfadarse	Sť	×	Le pide al público para que, lo apoye con arengas	Ignora al público	Chando in a hard in a house ducide the tertura inside of pillities que les aports.
Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público (insita al público a enfadarse	ON		Aplaude para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	
Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público finsita al público a enfadarse	Trata correctami público	ente al	, IS	No.	Observación o descripción de lo sucedido
Regala cosas al público	SÍ	X	Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring	Lanza improperios	Have an antitodd an intranction of publicing, large our tournt, low mining society con lic. i
	ON		Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	

		Lista de cot	ejo para observación participant	Lista de cotejo para observación participante a los luchadores de Gladiadores
Luchador a analizar Trans Ma	mi lla			Tipo de lucha: Single Field - Sto Du da
Nombre del Evento: 64. Lucha Elet Medidmed	1. Lucha Lie	of Machiclanal		Duración de lucha: 11:01 (pachd) wonth of 3
Reglamentación				
Cumple la reglamentación	ntación	Sí	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos/	At inicial de la ludha depudo que Hamislaa hax nu lintrada, Asi ou espercise lo ecile com uno sato com mo Islana emperado
ON	×	Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee	ante este Newallia pe un acletanto retinitado attas de Lenninaliamen mesos para nastra para nom or como um como Commito de nompaco para compisa a x1. Tanonilla mos de a entimbra que ente um impostiva di no para la sua india pe ua a deser, en Indo lo denno de la quebra piene los restas, AXI es al que nace tremitos aplandos.
Realiza gestos de caballerosidad hacia otros	de ia otros	75	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros luchadores	No the little gester califoldersones parter of trada con reoption on an inal, no sono Axl que la prosinta all puisses mondo tanvolle posta costanto on a lora; ¿ 600 00 Tonis lla?, Ademios postata con docoptio
ON	\prec	Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	(hando Manoulan ogilo perando).
Realiza movimientos habilidosos y agiles	entos giles	S	No.	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	\checkmark	Utiliza ataques aéreos	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	Bopwoo de tura longa and de carrigios par parto de car contriente AXI, Marianilla consensa um longula de consensa um servalande carriantes apues aco de contracto contracto carriantes apues aco de contracto contracto carriantes acompaniones acompaniones contractos
ON		Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o K movimientos violentos	completed a option allogue may further y waterto.
Involucra al público	blico	15	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	\times	Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	Chande Axil le esta propinando un lleva de rendición a Tamble, oste siblimo se pide al poste paglico se la aborga compolina. Tambilh, en un momento ucado a cara la corpor obsado
NO		Aplaude para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	interara warda de pide as pustio and vo opsylv
Trata correctamente al público	inte al	S	ON.	Observación o descripción de lo sucedido
sí	\times	Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring	Lanza improperios	Saludic al philipia miradolos y aintendo on a celitar ant elipsis reclaimianto. Ha a sosto un aco mano pora pedir ma oplauses y lea asmire,
ON		Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	

		Lista de col	ejo para observacion participant	Lista de cotejo para observacion participante a los luchadores de Gladiadores
Luchador a analizar ರ್ಲೀಪ್ರಿ Fecha del Evento: ೧೨/೯५/೨೨।೪ Nombre del Evento: ೧೯೪೭/೩೩ ನಿಯೇ ಗೀಪ್ರೇವೀವಿ	1, Ludio (1,6)	Je Kodschad		Tipo de lucha: Shoke Meth - 3 ca lui dea. Contrincante: Ago callega. Duranión de lucha: 8.78 (10.415) waxen de 3
Reglamentación				Commit
Cumple la reglamentación	ntación	JS	No	Observación o descripción de lo sucedido
Sí	×	Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos	lumpile can decisión leo reglos de la lucha lucha luche profesione i munica tara intenciones de incumplirea
ON		Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee	
Realiza gestos de caballerosidad hacia otros	de ia otros	×	No No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros luchadores	No redizionim sum sosto pero tamposo numa hito mada on contratomposo.
ON	\times	Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	
Realiza movimientos habilidosos y agiles	entos giles	. 55	No	Observación o descripción de lo sucedido
Sí	7	Utiliza ataques aéreos	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	En la mayer perfe del contrate el Virrily glocula moviniamo halabata y repidea pero oso familia lo contrate de aumisan pora poder familian lo contrate y ellouse de aumisan pora poder familian lo contrate de con
NO		Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos	excellipate on to when ye give Apolary pair of bound interview or of most
Involucra al público	blico	. 5	ON _O	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	X	Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	El mina a les paráticos y les osients con la celebra pioliendo que pigan con los admos y el orago.
NO		Aplaude para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	In an Be Budhe, at Virtus, involucus all pillotico donololleo no librita yo que ma promo que hiso didan en gente ma promo que hiso didan en grito a las dioses del lamante promo que hiso Virtus distincto la la timpo de solo fina mo palando in la delan divorpo). Virtus lao gonto por livo dioses libritando la timpo de solo fina no palando in la delan divorpo). Virtus lao gonto in la dioses la configuració di la configuració de delan distincto di la configuració de delan distincto de solo fina internació de la configuració de delan dela configuració de dela configuració dela configuració dela configuració dela configuració del del dela configuració del dela configuració del del dela configuració del dela configuració del
Trata correctamente al público	inte al	JS	ON	Observación o descripción de lo sucedido
Sí	\times	Saluda al público cuando hace su presencia o se va X del ring	Lanza improperios	Ellithey de Sabarmanca reditor ou portrada polludanda a ou pubblico a pur propositio a pur possibilito a pur possibilita jurantada y pidismudolle a la gonte one passa le portranda porte one passa le portranda porte one la porte one la porte de la porte one la porte one la porte de la porte del la porte de la porte de la porte de
ON		Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	2

3.5 Gladiadores 5: Tono Reptiliano

Trait of February 26 Franch and February 26 Franch and February 27 Coperation			Lista de cot	ejo para observación participant	Lista de cotejo para observación participante a los luchadores de Gladiadores
No Be a publico cuando In the following a publico a an applic on a publico o a su applico cuando In the para que el an público a enfadarse In the para que el an público a enfadarse In the para que el an público a enfadarse In the para que el an público a enfadarse In the para que el an público a enfadarse In the para que el an público a enfadarse In the para que el an público a enfadarse In the para que el an público a enfadarse In the para que el an público a enfadarse In the para que el an público a enfadarse In the para que el an público a enfadarse In the para que el an público a enfadarse In the para que el an público a enfadarse	Luchador a analizar ८८ Fecha del Evento: 18/	P105/20'			2da was
No No Se apoya con objetos extremos	Reglamentación	S Cro K	to hand		Caloro
Cumple con decisión Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos Cumple a regañadientes Le falta el respeto al referee Si No Se burla de los otros Lo humilla cuando el otro va perdiendo Si No Utiliza ataques aéreos Si No Utiliza ataques aéreos Si No Cutiliza alaves de sumisión o destacar en el combate Le pide al público para que Le pide al público para que Le pide al público cuando Saluda al público se va Alegala cosas al público Insita al público a enfadarse Regala cosas al público Insita al público a enfadarse	Cumple la reglamo	entación	, Si	No.	Observación o descripción de lo sucedido
Si No Cumple a regañadientes Si No Ba la mano al otro luchador Se burla de los otros luchadores Reconoce la victoria del Contrincante Contrincante Utiliza ataques aéreos Si No Utiliza la público para que lo apoye con arengas X Aplaude para que el interactuar con este él pasa de largo Si No Cuando el público busca interactuar al público busca interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando Saluda al público cuando Regala cosas al público Insita al público a enfadarse	SÍ	X	Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos	fin un memento wondo l'appiuo lleura a Franco al positionaro Franco le pide que no le hasa davino (quaso que en le quara lalla profisiona losa poblibile solprar al rival en se
Signature and otro luchadory luchadores Reconoce la victoria del contrincante contrincante Signature ataques aéreos A destacar en el combate novimientos violentos Le pide al público para que lo apoye con arengas Aplaude para que el público lo siga público cuando el público a enfadarse Signatura al público cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando el público a enfadarse Regala cosas al público (Insita al público a enfadarse)	ON		Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee	Euger Jorte esta Kosalus De alliga ven las manes al
Ba la mano al otro luchador Se burla de los otros luchadores Reconoce la victoria del Lo humilla cuando el otro va contrincante Si Utiliza ataques aéreos A efectuar algún movimiento Utiliza su agilidad para destacar en el combate movimientos violentos Si No Le pide al público para que el interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando Saluda al público cuando Saluda al público cuando Saluda al público cuando Regala cosas al público Insita al público a enfadarse	Realiza gesto: caballerosidad hac	s de ia otros	8	№	Observación o descripción de lo sucedido
Sí Utiliza ataques aéreos Utiliza ataques aéreos Sí No Utiliza ataques aéreos Utiliza la agilidad para destacar en el combate Ice pide al público para que lo apoye con arengas Aplaude para que el interactuar con este él pasa de largo Sí No Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando Regala cosas al público Insita al público a enfadarse Regala cosas al público Insita al público a enfadarse	SÍ	X	Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros luchadores	A invoicy to budgo as openently from Dawin to each lande be man on reined of respects ye are of transfer your or problems that while Alike. And off transfer to another transfer in the transfer of the transf
Si Utiliza ataques aéreos A Utiliza su agilidad para destacar en el combate I.e pide al público para que lo apoye con arengas Aplaude para que el público lo siga Si Si No Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando Saluda al público cuando Regala cosas al público Insita al público a enfadarse Regala cosas al público Insita al público a enfadarse	ON		Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	rollings has will production & months of statute on months of the statute of the
Utiliza ataques aéreos † Utiliza su agilidad para destacar en el combate Icectuar algún movimiento Utiliza llaves de sumisión o Utiliza llaves de sumisión o Ice pide al público para que el pose con arengas Aplaude para que el interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando Saluda al público cuando Regala cosas al público a enfadarse Regala cosas al público (insita al público a enfadarse)	Realiza movim	ientos igiles	25	No.	Observación o descripción de lo sucedido
Utiliza su agilidad para destacar en el combate destacar en el combate destacar en el combate destacar en el combate movimientos violentos Observación o descripción de lo sucedido Le pide al público para que el lo apoye con arengas Aplaude para que el público lo siga público lo siga Ignora al público busca público busca público lo siga Cuando el público busca público cuando Sf No Observación o descripción de lo sucedido hace su presencia o se va hace su presencia o se va del ring Lanza improperios Observación o descripción de lo sucedido Regala cosas al público Insita al público a enfadarse Insita al público a enfadarse Lanza improperios	SÍ	×	Utiliza ataques aéreos 🗡	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	Kessis reliber reversels con vastante esitated for as tombian so combina an answertes and such passes are estimated pitters was only as the world.
Sf No Observación o descripción de lo sucedido Le pide al público para que lo apoye con arengas Ignora al público (μωλ do lo pora que algan de para que el pasa de largo (μωλ do lo pora que algan de público busca interactuar con este él pasa de largo Observación o descripción de lo sucedido Sil dada al público cuando hace su presencia o se va/del ring Lanza improperios Observación o descripción de lo sucedido Regala cosas al público Ínsita al público a enfadarse Insita al público a enfadarse	ON		Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos	
Le pide al público para que la público busca público lo siga interactuar con este él pasa de público lo siga largo Saluda al público cuando Regala cosas al público a enfadarse Le pide al público para que el publico busca público busca público lo siga interactuar con este él pasa de público cuando Si No Observación o descripción de lo sucedido Vesta a númbro de lo sucedido e númbro de lo sucedido Vesta a númbro de lo sucedido e númbro de lo sucedido Vesta a númbro de lo sucedido e númbro de lo suced	Involucra al pú	blico	8/	No	Observación o descripción de lo sucedido
Aplaude para que el Cuando el público busca público lo siga interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando Saluda al público cuando Regala cosas al público Ínsita al público a enfadarse	SÍ	X	Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	Usendo lossius aplica o conesta un man montributo muese la colora miando al anima de sistemas la constata por que se estables la evanidada.
Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público (insita al público a enfadarse	NO		Aplaude para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	
Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público (insita al público a enfadarse	Trata correctam público	ente al)5	No	Observación o descripción de lo sucedido
Regala cosas al público	SÍ	\times	Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring	Lanza improperios	Leave relite ou untrade of Janoole Arona con ou ja conocido taunt; invitando al público colothate
	ON		Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	

Luchador a analizar Manakilla Fecha del Evento: (%/05/20/19 Nombre del Evento: &5 : Torro Reglamentación Cumple la reglamentación SÍ		con Reptil y Stanbuck		Tipo de lucha: Temado Tag Tlam - 67a lucha
Reglamentación Cumple la reglament SÍ	Core .	Reptilions		Continuente: Cond, Intest y Haro Wisky Duración de lucha: 32:77 (2004)
Cumple la reglament SÍ				
SÍ	tación	S	No	Observación o descripción de lo sucedido
ON	4	Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos	Se apoya con objetos extremos húm phodo una luidin sim descolii francies, Monsilla, no usante interzión actio en contra ou y realiza mov, no permitidos la reclorancheción,
		Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee	
Realiza gestos de caballerosidad hacia otros	le otros	75	8	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros	Apara terrinan de parabentar a Harsilla de vaula invitando ochaise tauri de Hara Waster, y le anca el acab medio ante lo cual todo ol público reibe pandimental paes el agalatiro
NO	X	Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro ya perdiendo	Hero Whishly de inicio de sek exembe invado de público penono. Adendo, ya comunado de comete de tra seperor a hijast (eu aducació) a que la pepeda quita. La cerpentina, unado Injest traja de seprence tignalla, putra perpuntina en la cola,
Realiza movimientos habilidosos y agiles	ntos les	72	, o	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	4	Utiliza ataques aéreos	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	Ante les entenues ataques antiduestives y attennemos geatre de por Inject. Monaille na melacie, na por en la consolida na melacie, na por en la consolida contenta
ON	1	Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos	obstaco per aus pinala.
Involucra al público	ico	JS	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	4	Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	Depués de relitat una vecessatia lantestia con talest ves des as levention mirenados.
ON	7	Aplaude para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	
Trata correctamente al público	te al		N _O	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	/	Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring	Lanza improperios	Marvilla 100gs at Borcale Artha hadando para matada 1 con un 500to an la loca y lan outranthmo alsodos ole ou wello para pada de ou ampaño del faudo 4 frais
ON	12	Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	ludia (rep x.

Professionary and Professionary Profession			Lista de cot	ejo para observación participan!	e cotejo para observación participante a los luchadores de Gladiadores
Si No Observa Cumple con decisión Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos y realiza mov. no permitidos Cumple a regañadientes Le falta el respeto al referee Si No Observa Se burla de los otros luchadores Se burla de los otros luchadores luchadores Contrincante Reconoce la victoria del contrincante Lo humilla cuando el otro va perdiendo Observa Si No Observa Viliza ataques aéreos Cutiliza llaves de sumisión o destacar en el combate Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos Si No Observa Aplaude para que el largo Cuando el público busca público lo siga Imprao al público busca interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando Lanza improperios Saluda al público cuando Regala cosas al público Lanza improperios	Luchador a analizar Fecha del Evento: 180 Nombre del Evento: G	105/2019 5: Tame			Tipo de lucha: No Buchó dibilido prai Mangra of sóloce over ricinso en el Continiorne: washe par parte de reposacionismo en edición de lucha: de Decidia do reo corti.
Sf No Cumple con decisión Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos y realiza mov. no permitidos Cumple a regañadientes Le falta el respeto al referee Sf No Ba la mano al otro luchador Se burla de los otros luchadores Reconoce la victoria del contrincante Lo humilla cuando el otro va perdiendo Utiliza ataques aéreos Lo humilla cuando el otro va perdiendo Utiliza su agilidad para destacar en el combate Done cara de maldad al efectuar algún movimiento Le pide al público para que el lo movimientos violentos No Le pide al público para que el interactuar con este él pasa de largo Cuando el público busca interactuar que el interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando hace su presencia o se va presencia o se va del ring Lanza improperios Regala cosas al público Ínsita al público a enfadarse	Reglamentación				
Cumple con decisión Y realiza mov. no permitidos Cumple a regañadientes Le falta el respeto al referee Sí No Se burla de los otros Iuchadores Reconoce la victoria del Contrincante Sí No Utiliza ataques aéreos Utiliza ataques aéreos Le pide al público para que el Dia payoye con arengas Aplaude para que el Dia público lo siga Saluda al público cuando Saluda al público cuando Saluda al público cuando Hargo Camza improperios Saluda al público cuando Hargo La pide la público cuando Saluda al público cuando Saluda al público cuando Hargo Lanza improperios Regala cosas al público (insita al público a enfadarse	Cumple la reglam	entación	IS	No	Observación o descripción de lo sucedido
Sí No Ba la mano al otro luchador Se burla de los otros luchadores Reconoce la victoria del Contrincante Sí No Utiliza ataques aéreos Gectuar algún movimiento Utiliza laves de sumisión o destacar en el combate Le pide al público para que el lo apoye con arengas Aplaude para que el público lo siga Saluda al público cuando Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público Ínsita al público a enfadarse	SÍ	1	Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos	
Sf No Da la mano al otro luchador luchadores Reconoce la victoria del contrincante contrincante Si No Utiliza ataques aèreos Cutiliza su agilidad para lestuar algún movimiento o destacar en el combate movimientos violentos Si No Le pide al público para que el movimientos violentos Si No Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando largo la con arengas Saluda al público cuando largo largo largo largo largo la con arengas Saluda al público cuando largo la gual la gua	ON	1	Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee	
Da la mano al otro luchador Se burla de los otros luchadores Reconoce la victoria del Contrincante contrincante Cutiliza ataques aéreos destacar en el combate Di apoye con arengas Aplaude para que el lo apoye con arengas Aplaude para que el lo apoye con arengas Aplaude para que el largo Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público insita al público a enfadarse	Realiza gesto	s de sia otros	St	N _O	Observación o descripción de lo sucedido
Sf No Utiliza ataques aéreos Utiliza ataques aéreos Utiliza ataques aéreos Utiliza u agilidad para destacar en el combate Le pide al público para que el lo apoye con arengas Aplaude para que el público lo siga público cuando Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Sf No Cuando el público a enfadarse Lanza improperios Encontar algún movimiento Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos No Cuando el público lo siga largo Lanza improperios Regala cosas al público Insita al público a enfadarse	sí		Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros luchadores	
Utiliza ataques aéreos Utiliza su agilidad para Utiliza laves de sumisión o destacar en el combate Le pide al público para que el lanca al público lo siga Sí No Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público Insita al público a enfadarse	ON		Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	
Utiliza ataques aéreos Utiliza su agilidad para Utiliza laves de sumisión o destacar en el combate Ice pide al público para que el interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Utiliza llaves de sumisión o Cutiliza llaves de sumisión o Le pide al público para que el gnora al público busca interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando Regala cosas al público Insita al público a enfadarse	Realiza movim	ientos igiles	S	No	Observación o descripción de lo sucedido
Utiliza su agilidad para destacar en el combate movimientos violentos Sf No Le pide al público para que el lanca al público busca público lo siga interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público insita al público a enfadarse	SÍ		Utiliza ataques aéreos	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	
Le pide al público para que lo apoye con arengas Aplaude para que el interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público Interactuar con este él pasa de largo No Saluda al público cuando largo Lanza improperios Énsita al público a enfadarse	NO		Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos	Cost (Classic Anni Cost and Anni Anni Anni Anni Anni Anni Anni An
Le pide al público para que lo apoye con arengas Aplaude para que el interactuar con este él pasa de largo Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público insita al público a enfadarse	Involucra al pú	blico	JS	No	Observación o descripción de lo sucedido
Aplaude para que el Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo Sí Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público (insita al público a enfadarse	sí		Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	
Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público (insita al público a enfadarse	NO	(Aplaude para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	godinated distribute complete de constitución
Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring Regala cosas al público	Trata correctamo público	ente al	.55	ON	Observación o descripción de lo sucedido
Regala cosas al público	SÍ	(Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring	Lanza improperios	
	ON	. [Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	**************************************

3.6 Gladiadores 6: Torneo Último Gladiador

		Lista de cot	ejo para observación participant	Lista de cotejo para observación participante a los luchadores de Gladiadores
Luchador a analizar possing & hasso Fecha del Evento: 1/06/2019 Nombre del Evento: Tombo (1) from (0.1)	8/2019 6	e hypot	1	5 3 6
Reglamentación	01001			in the second of the second
Cumple la reglamentación	ntación	IS.	No	Observación o descripción de lo sucedido
sí	\times	Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos	lumple 161 la replaneutación en toto monento.
ON		Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee	
Realiza gestos de caballerosidad hacia otros	de ia otros	ম	NO.	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros luchadores	We realized migricum geato in the colorallescentiated on obe literated, no ac palestra an appirin beato (trade o palastrated) purable act allitate on agai un de turatio antimitated on the original contractions.
ON		Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	give no value things gara aso.
Realiza movimientos habilidosos y agiles	entos giles	\S	ON.	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	X	Utiliza ataques aéreos	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	se los posos irrainistos que realista ou distacam ous mainistas cardes por tinisión solges con madada al procusar una patadas a Francia Radinguas. Ou use ternia tados
ON		Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos	les aplanses del publició en las monentes) ya conten pur cellebration,
Involucra al público	blico)S	No	Observación o descripción de lo sucedido
Ş	×	Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	bengués de nacer una patentica a Francia Padriquea gara varnas pera pedir el apayo
ON		Aplaude para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	
Trata correctamente al público	ente al	Sí	No	Observación o descripción de lo sucedido
sí	X	Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring	Lanza improperios	hlad our ingress but an amoide thank of rusing to walke a trade pranto after the model to a sunger or demeating mayor electe or public, of to collecte models for the property of hyper (motable has) become no adopte whe position or the
ON		Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	bushes, were at the trace brykes girler ignora all publicus.
	-			

		Lista de cot	ejo para observación participant	cotejo para observación participante a los luchadores de Gladiadores
Luchador a analizar (Mono) 化る Fecha del Evento: コノ06 かい	Mans lea 21/06/2019	,		stop 100 100 100 100 100 100 100 100 100 10
Nombre del Evento: (Reglamentación	16: Torne	(56: Tornillo Ultimo Xadiadas,		Duración de lucha: 12:00 (Pació) worth offe 3
Cumple la reglamentación	entación	ıs	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	X	Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos	World's entods moneuto le restandatain.
ON		Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee	
Realiza gestos de caballerosidad hacia otros	s de cia otros	አ	No	Observación o descripción de lo sucedido
sí	X	Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros luchadores	for most one trajled Wight Refelled all respects in trains the signer and and with ming from most fucher, thoughtle most follow it respects.
NO		Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	
Realiza movimientos habilidosos y agiles	ientos igiles	S	No.	Observación o descripción de lo sucedido
sí	4	Utiliza ataques aéreos	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	Mounting for Willy declared poor ou inaturia, were littered at tendician yaches antiologenthes, Manaille declared got our holisticial can happen to the puri ingenitars.
NO	-	Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos	
Involucra al público	ıblico)5	No	Observación o descripción de lo sucedido
sí	/	Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	fraimpullouse a hack un impado de osquina a boquina pide of apoyo del pilitico al aboudi.
ON		Aplaude para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	También everdo ata compado mia al julitho viusando pu apapo,
Trata correctamente al público	ente al	S	No	Observación o descripción de lo sucedido
sí	\/\	Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring	Lanza improperios	Like of Barrack Arrona con los leads anite decendo: Vonos migrala, pibliado los aplasas del público
ON		Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	

		rista de cor	ejo para observación participant	cotejo para observacion parucipante a los nuchadores de Gradiadores
Luchador a analizar $U_1 me_2$ Fecha del Evento: $01/06$ Nombre del Evento: $0.06/17$	26/2019	1/06/2019 Opino Stadio dec		Tipo de lucha: 21 th high Sta landa Contincante: Marketton (Libb.) Duración de lucha: 9:24 (2006) Durata de 3
Reglamentación				
Cumple la reglamentación	tación	JS	No	Observación o descripción de lo sucedido
sí	×	Cumple con decisión	Se apoya con objetos extremos y realiza mov. no permitidos	Discre la resimmatación antodo momento, dangre quier somo el combote por su noviglad medicitia.
ON		Cumple a regañadientes	Le falta el respeto al referee	
Realiza gestos de caballerosidad hacia otros	le	N	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ		Da la mano al otro luchador	Se burla de los otros luchadores	Al combuse of the lutter wands to penatically esta mollestands a leageness on selectementalistic alternation of bronk openations of the replace incitants a less
NO	7	Reconoce la victoria del contrincante	Lo humilla cuando el otro va perdiendo	lopectadosto a sintere con mós puesta, awangae redemente durante el enfrontamento
Realiza movimientos habilidosos y agiles	ntos iles	Ŋ	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	1	Utiliza ataques aéreos	Pone cara de maldad al efectuar algún movimiento	So destace per us operation a capitals minimized one layon per politicle a respect of
NO		Utiliza su agilidad para destacar en el combate	Utiliza llaves de sumisión o movimientos violentos	Sw ling immediada pata plagada de movimiantos impertacularios y alreas,
Involucra al público	ico	N.	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	X	Le pide al público para que lo apoye con arengas	Ignora al público	Chandro (certifon le costa optitionales um Headlook a Virnizy an louna, kalook le pide al pública agosyalos de haar lan ha pil um ntoro en cizacando, wando va
ON		Aplaude para que el público lo siga	Cuando el público busca interactuar con este él pasa de largo	a hadir rectionally mich all published gritarinames; pea que le operfem.
Trata correctamente al público	te al	Sí	No	Observación o descripción de lo sucedido
SÍ	\times	Saluda al público cuando hace su presencia o se va del ring	Lanza improperios	Have our ingress at Dement prema on loss traves extendide, remismos y nacionals ou objective taint, begin you winterest to happe some six the consisting the latitude of winting of winting of winting of anything.
ON		Regala cosas al público	Ínsita al público a enfadarse	المارات المارا

IV. Cartas de uso de información

4.1 De entrevistas semi-estructuradas

CARTA DE CONSENTIMIENTO DE USO DE INFORMACIÓN

Yo, **Juan Domingo Govea Souza** identificado con DNI **70169063** autorizo el uso de las respuestas que ofrecí en la entrevista que realicé para el tesista Víctor Adrián Robles Montes con DNI 72713525, para el desarrollo de su tesis *Del papel a la lona: Análisis de la performance y la narrativa de personajes de lucha libre profesional en Lima Metropolitana* para la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina.

Lima, 20 de Octubre de 2019

Nombre completo: Juan Domingo Govea Souza

DNI: 70169063

CARTA DE CONSENTIMIENTO DE USO DE INFORMACIÓN

Yo, Luis Carlos Reategui Munar identificado con DNI 74871093 autorizo el uso de las respuestas que ofrecí en la entrevista que realicé para el tesista Víctor Adrián Robles Montes con DNI 72713525, para el desarrollo de su tesis Del papel a la lona: Análisis de la performance y la narrativa de personajes de lucha libre profesional en Lima Metropolitana para la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina.

Lima, 22 de Octubre de 2019

Nombre completo: Luis Carlos Reategui Munar

DNI: **74871093**

CARTA DE CONSENTIMIENTO DE USO DE INFORMACIÓN

Yo, **Daniel Mansilla Félix** identificado con DNI **76273892** autorizo el uso de las respuestas que ofrecí en la entrevista que realicé para el tesista Víctor Adrián Robles Montes con DNI 72713525, para el desarrollo de su tesis *Del papel a la lona: Análisis de la performance y la narrativa de personajes de lucha libre profesional en Lima Metropolitana* para la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina.

Lima, 27 de Octubre de 2019

Nombre completo: Daniel Mansilla Félix

DNI: 76273892

CARTA DE CONSENTIMIENTO DE USO DE INFORMACIÓN

Yo, **Adolfo Guillermo Bustamante Siura** identificado con DNI **46338870** autorizo el uso de las respuestas que ofrecí en la entrevista que realicé para el tesista Víctor Adrián Robles Montes con DNI 72713525, para el desarrollo de su tesis *Del papel a la lona:* Análisis de la performance y la narrativa de personajes de lucha libre profesional en Lima Metropolitana para la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina.

Lima, 25 de Octubre de 2019

Nombre completo: Adolfo Guillermo Bustamante Siura

DNI: 46338870

4.2 De asistentes al focus group

CARTA DE CONSENTIMIENTO DE USO DE INFORMACIÓN

Las siguientes personas de la lista, asistentes a los shows de Gladiadores, autorizan el uso de sus respuestas para la investigación: Del papel a la lona: análisis de la performance y la narrativa de personajes de lucha libre profesional en Lima Metropolitana.

Lima, 10 de Noviembre del 2019

Nombre completo	DNI	Firma
Karin Caro Vigo	25706857	Koistonilj
José Martín Zavala Caro	70568212	JA Lay baylo
FATZIQUE ROSTES REYES	077759 78	4.
Camila Beatriz Ortega Guerreros	74611460	
David Alanso Saura Luna Victoria	70300012	My My
DANGEL AGUIRRE VEGA	71014575	Ocean
Jey Soto Holine	76272920	Jung
Julio Leonardo Hualte Chininos	\$4088890	A tolke
Gonzalo Castillo Alcántora	71574131	Hief
Matias Sarmiento Itorri	75535047	111

V. Evidencia fotográfica

5.1 Observación participante



Foto 1: El investigador con Mansilla "El Danzak Luchador" después de un evento de Gladiadores.



Foto 2: El investigador con Kassius "El Guerrero de Ébano" después de un evento de Gladiadores.



Foto 3: El investigador con Rafael "El Virrey" de Salamanca después de un evento de Gladiadores.