

EL ABC DE LA LUCHA LIBRE

¿Qué es la lucha libre?

“Lucha libre” es el nombre que se le da en México a lo que en Estados Unidos se conoce como *professional wrestling*. A la vez un deporte de alto rendimiento físico y una espectacular arte escénica, la lucha libre tiene sus orígenes a finales del siglo XIX, durante la intervención francesa de los 1860s, cuando fue adaptada a partir de la tradicional lucha grecoromana, similar a la que puedes ver en las Olimpiadas o la lucha colegial.

¿Cuáles son las reglas?

Una lucha se gana cuando se consiguen una o más caídas, o puntos, sobre el oponente. El primer tipo de caída es la cuenta de tres, que consiste en someter al oponente de modo que sus hombros queden en contacto con la lona por tres segundos. Para que esta caída sea válida, los hombros del luchador sometido deben estar en la lona cuando el réferi cuente hasta tres. Escapar un intento de cuenta de tres se conoce como “zafarse”.

Otro tipo de caída es por rendición, donde un luchador pone a su oponente en una llave dolorosa y difícil de escapar, usualmente una que doble o estire una o más articulaciones de un modo incómodo. Un luchador se ha rendido cuando él o ella, al ser incapaz de escapar la llave, se rinde ante el oponente, usualmente golpeando la lona, al oponente o incluso a sí mismo tres veces seguidas con la palma de la mano.

Tanto la cuenta de tres como la rendición pueden evitarse por medio de la cuerda. Esto sucede cuando un luchador logra tocar cualquiera de las cuerdas rodeando el ring durante un intento de rendición o cuenta de tres por parte del oponente. Si esto ocurre, el réferi indica “cuerda” en voz alta, y el oponente debe soltarlo. Ambos tipos de caída son inválidos si el oponente utiliza las cuerdas o el poste para apalancarse.

El otro método estándar de anotar una caída es por conteo. Cuando uno o más de los luchadores involucrados en la lucha salen del ring, el réferi comienza una cuenta lenta, ya sea hasta diez o hasta veinte, que continúa hasta que todos hayan vuelto al ring.

Cualquier luchador que se encuentre fuera del ring cuando el conteo termine queda fuera, y la caída contará en su contra. Si

Sin embargo, a comienzos del siglo XX se convirtió poco a poco en un mayor espectáculo. En aquel entonces, podía encontrarse a lo largo del país en pequeños espectáculos de carnaval, donde el aspecto escénico gradualmente fue tomando prioridad, con la introducción de coloridos disfraces, personajes y movimientos más espectaculares y menos prácticos. Poco después se convirtió en un fenómeno regional, y acto seguido hicieron su aparición las icónicas máscaras. Muy pronto se volvió un pasatiempo nacional, ¡seguido cada fin de semana por millones!

todos los luchadores se encuentran fuera cuando esto ocurre, la lucha puede concluir en un empate o volver a comenzar cuando vuelvan al ring, de acuerdo con lo estipulado previo a la lucha.

El otro modo de anotar una caída contra el oponente es por descalificación. El modo exacto puede variar, pero siempre involucra una violación de las reglas de algún tipo, y su aplicación es decisión exclusiva del réferi. Entre aquellas ofensas que pueden causar descalificación se encuentran: no obedecer las indicaciones del réferi, golpear con el puño cerrado en repetidas ocasiones, perder tiempo intencionalmente, negarse a soltar al oponente después de cinco segundos cuando ha logrado llegar a la cuerda, atacar intencionalmente al réferi, utilizar movimientos específicamente prohibidos por las reglas, el uso de cualquier objeto foráneo como arma —más comúnmente, las sillas plegables en las que se sienta el público—, e interferencia externa por parte de un luchador no involucrado (usualmente aliado de alguno de los participantes). La excepción a esta regla son las luchas sin descalificación, donde algunas o todas las acciones anteriores pueden estar permitidas.

El abandono ocurre cuando uno de los participantes se niega a luchar, ya sea desde el comienzo o en cualquier punto de la lucha. En este caso, se dice que el luchador ha abandonado la lucha, y el oponente gana la caída por defecto.

Finalmente, tenemos el nocaut técnico, también conocido como “TKO”. Esto ocurre cuando el réferi decide que un luchador no puede continuar, usualmente como resultado de una lesión que necesite atención médica inmediata, ¡que a veces puede incluir sangrado! Si un luchador no puede continuar, el oponente gana la caída via nocaut técnico.

EL ABC DE LA LUCHA LIBRE

¿Quiénes son los luchadores?

La lucha libre es un deporte-espectáculo que simboliza la pelea entre el bien y el mal, y los luchadores representan una de estas cualidades.

Los “técnicos” son los buenos. Como su nombre lo indica, intentan ganar sus luchas usando sus habilidades técnicas, que pueden incluir desde complicados movimientos de rendición hasta espectaculares maniobras aéreas que se ejecutan mediante saltos, piruetas y otras acrobacias con la ayuda de las cuerdas o el poste, logrando así impactar al oponente con la ayuda del impulso y el peso del luchador que las lleva a cabo. Un buen luchador sabe no solamente como usar su cuerpo, fuerza, velocidad y habilidad como armas, sino también las del oponente, ¡e incluso el cuadrilátero mismo! Los técnicos son queridos por el público, y regularmente reciben apoyo y vítores, a los que responden intentando impresionar y alegrar a los espectadores.

Los “rudos”, por el otro lado, son los malos, y si los has visto, ¡sabrás que el nombre les va bien! Independientemente de su habilidad en la lona, los rudos prefieren ganar utilizando técnicas sucias, constantemente tratando de manipular o incluso romper las reglas siempre que se presente la oportunidad. Ejemplos de esto van desde picar los ojos del oponente cuando el réferi se distrae, hacer que sus aliados interfieran directa o indirectamente en la lucha, usar armas si pueden salirse con la suya, y en general tratar de obtener cualquier ventaja posible sin ser descalificados. Muchos de ellos no están por encima de jugarle tretas al oponente y al público, ya sea retándolos, insultándolos o incluso fingiendo lesiones o miedo. Por todo esto y más, los rudos son abucheados y odiados por el público. Pero no te sientas mal por ellos, porque créelo, ¡a ellos les encanta ser odiados!

¿Qué diferencia hay con la lucha libre profesional americana?

Si estás familiarizado con el estilo americano de lucha, en estos momentos estarás pensando que lo que has leído no suena muy diferente de lo que conoces.

Pues, sí y no. Por supuesto que en su base es el mismo deporte, y como tal, las reglas y principios que lo rigen son muy similares, ya sea en Guanajuato o en Los Ángeles. Las diferencias no se encuentran tanto en las reglas, sino en el estilo y la interpretación.

En primer lugar, la lucha libre es mucho más rápida y más espectacular. Los luchadores son mucho más pequeños y ágiles que sus contrapartes americanas, y esto los lleva a usar un estilo acrobático de alto riesgo más acorde a su físico, con mucho menos énfasis en los poderosos movimientos preferidos por los enormes luchadores americanos.

En segundo lugar, mientras que la lucha americana casi siempre es a una caída, la lucha libre es a dos de tres caídas. De ahí viene el famoso anuncio: “¡Lucharaaaaaán a dos de tres caídas, sin límite de tiempo!”

De modo similar, mientras que en Estados Unidos las luchas suelen ser uno contra uno, en México hay mucho más énfasis

en luchas de equipo, donde dos equipos de dos o tres luchadores cada uno compiten entre sí.

¿Y como logra un solo réferi mantener el control de todo esto? Bueno, normalmente solamente dos luchadores se encuentran en el cuadrilátero en cualquier momento, con el resto de los equipos esperando en la esquina de pie en la pequeña área fuera de las cuerdas, hasta que reciben el relevo. Un relevo ocurre cuando un luchador toca a un compañero de equipo con cualquier parte de su cuerpo (¡frecuentemente chocando las manos!), lo que permite al luchador relevado convertirse en el hombre o mujer legal de su equipo y entrar al cuadrilátero. El compañero que le ha dado el relevo debe ahora esperar en la esquina, intentando recuperar el aliento.

Solamente el luchador legal puede anotar una caída para su equipo, pues cualquier intento por parte de otros miembros será ignorado por el réferi, quien de inmediato lo devolverá a su esquina. Como ya podrás adivinar, la mayor cantidad de distracciones para el réferi genera la oportunidad perfecta para que los rudos tomen turnos para hacer trampa a sus espaldas.

EL ABC DE LA LUCHA LIBRE

¿Y las máscaras?

Ah, pero claro, ¡las máscaras! Sin duda alguna son el aspecto más distintivo de la lucha libre, y probablemente te preguntas dónde fué que todo comenzó.

Ya has visto, querido lector, que la lucha libre es a la vez deporte y espectáculo. Pero también es arte, es historia, cultura e identidad. ¡La lucha libre es alimento para el alma!

Las máscaras han estado presentes en la lucha libre desde el comienzo del siglo XX, y el lado práctico de su origen es muy simple: algunos luchadores preferían ocultar su identidad del público o incluso de su familia y amigos, y una máscara ajustada que les permitiera respirar era el modo más fácil de hacerlo. Este es el origen práctico, por supuesto, pero los orígenes culturales van mucho más allá.

Recuerdas a los olmecas de los que aprendimos en el PDF del capítulo uno? Pues, en 1933, al mismo tiempo que la lucha libre se estaba estableciendo como un fenómeno nacional, una estatua olmeca fue descubierta en Veracruz. La estatua era de un hombre calvo y con barba, musculoso, usando un taparrabos y en una posición ofensiva. Obviamente esta estatua fue bautizada como “el Luchador”, y ahora se encuentra en el Museo Nacional de Antropología e Historia.

Pero vestirse en atuendos espectaculares por orgullo e intimidación no es un concepto nuevo en México. Los aztecas poseían una división militar de élite llamada Guerreros Águila, cuya armadura y escudos estaban decorados con plumas grandes y coloridas, y cuyos cascos tenían la forma de una cabeza de águila, ¡con pico y todo!

Los mayas lo llevaron incluso más allá. Entre sus soldados se encontraban los poderosos Guerreros Jaguar, que se vestían de pies a cabeza con pieles de jaguar, incluyendo la cabeza y los colmillos a modo de cascos. Los mayas adoraban al jaguar como una deidad, un guardián del inframundo, y creían que usar sus pieles, garras y colmillos eran augurios de buena fortuna en el campo de batalla.

Además está el calendario azteca, cuya imagen puede encontrarse en arte, camisetas, mercancía y monedas. Recientemente, los historiadores han postulado que no era en realidad un calendario para montarse en la pared, sino un ring donde

se llevaban a cabo combates rituales. Por supuesto, el resultado de dichos combates era un poquito más severo que el de una lucha moderna.

Ahora que sabes todo esto, podrás entender la evolución de las máscaras en la lucha libre un poco mejor. Aunque al principio eran diseños simples en tonos pardos, rápidamente evolucionaron y tomaron una gran variedad de colores y formas vistosas, con adornos y patrones representando guerreros, héroes, deidades y todo tipo de entidades sobrenaturales. Se dice que le dan al luchador que las usa no solamente la habilidad de intimidar a sus oponentes, sino que también le permiten tomar otra personalidad para usar en combate, ¡como los guerreros que mencionamos antes!

La identidad verdadera de un luchador es sagrada; un secreto celosamente guardado. Muchos luchadores enmascarados usan sus icónicas máscaras incluso fuera del ring, en un intento de preservar no solamente sus identidades, sino la mística de la lucha libre. El Santo, por ejemplo, siendo el luchador más famoso de México, siguió usando su máscara en público después de retirarse, quitándosela sólo una vez, durante una entrevista en televisión tan solo una semana antes de fallecer. Como se esperaba, fue enterrado con su icónica máscara plateada.

Por lo tanto, la competencia más importante en la que puede participar un luchador es la llamada “lucha de apuestas”, donde apuesta su máscara o cabello en el resultado. En una lucha de máscara contra máscara, el perdedor es forzado a renunciar a su máscara permanentemente, y revelar al mundo su identidad y nombre real. En una apuesta de máscara contra cabellera, por otra parte, el oponente no enmascarado suele tener pelo largo. El perdedor renunciará a su máscara o melena, puesto que que la cabeza de uno fuera afeitada contra su voluntad era históricamente considerado un símbolo de sumisión y humillación.

¡Las máscaras son tan respetadas que cualquier intento por parte de un luchador de quitarle la máscara al oponente durante una lucha es motivo de descalificación inmediata!

EL ABC DE LA LUCHA LIBRE

Búsqueda de palabras: encuentra las palabras de la lista

I Z T G Y S G V K U S G Q U S
W X S U R J E X L D R X W A E
I F T O O C O U N T O U T P R
M B H A R G F U U S P S A N O
R P H U G O N O R T E K P M D
R N D O S T K I R U B S M M A
S O C I N C E T P F R A W A H
S I H G O C Z A V P E M P N C
M S D N R P E A M V A I R F U
S S K O P D S Y B V K T T B L
P I N F A L L U J T Y F D P I
S M A H D H H X P T P F P L S
K B C K B Y Y N T C H J T P G
H U O N P Z V D T T B I B M C
L S P Z O J H T G V U B A L I

apron
countout
forfeit
knockout

lucha de apuestas
luchadores
masks
pinfall

rope break
rudos
submission
tag team

tapping out
knockout
técnicos



¿Quieres unas calcomanías de Luchazorra gratis? Manda una foto de tu búsqueda de palabras completa a vamos@luchazorra.com.