

Proyecto: REAL LUCHA LIBRE (RLL)

“Diseño de personajes para lucha libre
chilena”

Roberto Jofré Flores

Diseño Mención Visualidad y Medios

Prof. guía: Iván Méndez

*Quisiera agradecerla a todas esas
personas que me acompañaron en este
proceso: Mamá, Papá, hermanas, amigos
pareja, y a todos aquellos quienes prestaron
de su disposición y tiempo para llevar
a cabo este proyecto y sacarlo adelante.
Eternamente Agradecido*

Índice

Contenido

Resumen	5
INTRODUCCIÓN/DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	6
1. ANTECEDENTES	10
1.1 Lucha de Gladiadores y Coliseo Romano	10
1.2 Teatro Chino.....	11
1.3 Origen de la lucha libre profesional (o <i>Wrestling</i>)	13
1.4 Entretenimiento en el siglo XXI.....	14
1.5 Cine de superhéroes: del cómic a la pantalla grande	16
1.6 <i>Wrestling</i> en el mundo y Chile	18
1.7 Lucha libre el día de hoy	25
1.8 Lucha Libre Femenina y LGBT+	29
2. FUNDAMENTACIÓN	32
2.1 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN:	36
2.2 OBJETIVO GENERAL:	36
2.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	36
3. MARCO TEÓRICO	37
3.1 Entretenimiento e industria Naranja.....	37
3.2 Creando personajes y micro-universos	39
4. MARCO METODOLÓGICO	44
4.1 Investigación de mercado: Entrevistas al público de <i>Wrestling</i>	44
4.1.1 Parte 1: Encuesta general	45
4.1.2 Parte 2: Encuesta particular	49
4.2 Investigación de profesión: Entrevista a luchadores chilenos.....	52
4.2.1 Preguntas para los luchadores	53
5. ESTADO DEL ARTE	55
5.1 El vestuario deportivo y su funcionalidad técnica y narrativa	55
6. RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN	58
6.1 Encuesta al público.....	58
6.1.1 Resultados de las encuestas	58
6.1.2 Resultados preguntas de desarrollo	63
6.1.3 Datos relevantes	65

6.1.4 Conclusiones Encuesta	65
6.2 Entrevista a luchadores.....	70
6.2.1 Resumen Respuestas de Cami Love (Entrevista completa en ANEXOS)	70
6.2.2 Resumen Respuestas de Roma (Entrevista completa en ANEXOS)	72
6.2.3 Análisis de respuestas	74
7. PROCESO DE DISEÑO.....	77
7.1 Perfiles de personajes	77
7.1.1 Personajes del cine de Superhéroes (La imagen en alta resolución se adjuntará en el ANEXO):	78
7.1.2 Personajes de la lucha libre en WWE (La imagen en alta resolución se adjuntará en el ANEXO):	80
7.1.3 Personajes de la lucha libre en Legión Lucha Libre (La imagen en alta resolución se adjuntará en el ANEXO):	83
8. PROYECTO REAL LUCHA LIBRE, PERSONAJES DE WRESTLING CHILENO.....	86
8.1 Personajes de lucha libre	86
8.2 Vestuario real de personajes.....	115
8.2.1 Gestión del atuendo.....	121
8.2.2 Proceso de fabricación	123
8.2.3 Resultados finales de los trajes.....	127
8.3 Personas reales con los trajes	133
8.4 Difusión en redes sociales	152
8.5 Tienda virtual (marca de los trajes, subidos en un Instagram, dibujos y reales).....	155
8.6 Comentario finales	160
9. PROYECCIONES DEL PRODUCTO DE DISEÑO	163
10. CONCLUSIONES FINALES	164
BIBLIOGRAFÍA.....	170
ANEXOS.....	173
Preguntas ítem 1	173
Preguntas ítem 2	173
Todos los luchadores:.....	173
Luchadores específicos	173
Música Escogida ítem 2	174
Entrevistas completas (transcripciones).....	175
Constelaciones alta resolución	175
Página de Instagram de la tienda.....	175

Resumen

El proyecto se basa en la validación del desarrollo de personajes para la lucha libre a nivel local, tomando como referentes a la industria global, principalmente la WWE. Esto con el objetivo de explorar una nueva aplicación del diseño en un medio del entretenimiento que va cada día en mayor alza en Chile.

Como objetivos principales a desarrollar en el proyecto, se parte desde la base del reconocer la importancia de hacer personajes ficticios en la lucha libre, así validando el propósito de este. También es menester relacionar elementos del diseño de personajes en distintos medios con la lucha chilena, para así analizarlos y compararlos con la realidad en Chile, para buscar una forma de introducir sus metodologías, y así relevar el diseño de personajes de lucha libre con identidad local, validando en el proceso el impacto del desarrollo de personajes de lucha libre global para aplicarlo a la industria interna.

La metodología de trabajo consta de una etapa de investigación con encuestas al público que consume lucha libre con regularidad, luego una entrevista a luchadores nacional, y después se fabrican unas fichas de personajes de superhéroes, la WWE y Legión Lucha Libre para comparar elementos comunes. Luego se procede a hacer un catálogo digital de ocho personajes, de los cuales se rescatan dos para llevarlos a la realidad, y validar su ejecución a través de modelos que los probaron y comentaron las sensaciones producidas al usarlos. Posteriormente se publican en redes sociales para recibir los comentarios de la gente y validar el trabajo de diseño con su recepción.

Las conclusiones del trabajo afirman la necesidad de crear personajes en la lucha libre para que el público pueda generar un vínculo con ellos, y no que solamente los vean como atletas. Como ejemplo tenemos a luchadores como *The Undertaker*, quien debutó en la WWF en *Survivor Series* de 1990, o *Kane*, quien lo hizo en 1997 en un “*Hell in a Cell*” en el evento “*Bad Blood*” que, a pesar del paso del tiempo, se han sabido mantener el respeto y cariño del público incluso posterior a su retiro. Con estas conclusiones, se cumplen los objetivos definidos con anterioridad.

Palabras clave: lucha libre, diseño de vestuario, perfil de personaje, industria de la entretención local/global

INTRODUCCIÓN/DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El mundo del entretenimiento es parte de la sociedad humana prácticamente desde su inicio, y es que los momentos de ocio, de disfrute, de relajación; son necesarios para todo el mundo y de nuestra propia salud mental. Desde la narración de épicas ficticias en las plazas griegas, hasta las funciones cinematográficas en todo el globo, pasando por los eventos deportivos como el Super Bowl, o las transmisiones en vivo de videojuegos de gran interés, o las partidas de póker de apostadores profesionales; estas y muchas más son parte de una industria que al día de hoy, gracias a la globalización y los avances tecnológicos, está al alcance de cualquiera que tenga el dinero necesario para disfrutarla, o también (por qué no) de ofrecerlas, y es verdad que hoy, la industria del entretenimiento, o también llamada “Industria Naranja”, es una fuente de recursos económicos importantes, por lo que cada vez es mayor la importancia que se le da a esta, tanto así que empresas millonarias se pueden dar el lujo de pagarle a personas comunes para que entretengan a la gente desde sus propias casas, y pagarles con un monto acorde a lo que ellos generan con su contenido (*Youtubers, Streamers de Twitch, etc*). Este rubro es tan amplio, que existen infinitas formas de entretener a la gente, de formas clásicas como la escritura, el deporte, y con otras que nacieron en el siglo XXI con el desarrollo tecnológico, como las ya mencionadas previamente. Aunque no en todas partes es igual de rentable un rubro u otro, con la masificación que permite internet, llegar a más gente y promover la inversión en ellos es cada vez más fácil, y del que trata esta investigación, es uno que ha estado por mucho tiempo en la sociedad en distintas facetas y niveles de relevancia, pero que se ha adaptado a los nuevos tiempos exitosamente, y que en los países con un desarrollo del entretenimiento menor, está tomando cada vez más fuerza, aspirando a tener el impacto que llegan a ocasionar en lugares donde su importancia es mucho mayor, y ese es el *Wrestling*, o la lucha libre profesional.

El presente proyecto nace de la propia apreciación por este arte escénico como un espectáculo de entretenimiento atemporal, que ha tenido sus altos y bajos a lo largo de la historia (sobre todo en Chile, donde hubo un momento en el que llegó a ser televisado incluso), y que, con los años desde su origen, ha apuntado a distintos focos sociales y competitivos que se han ramificado y evolucionado por más de un camino, que los han llevado a tener algunos tipos de lucha libre diferente, con distintos grados de competitividad o coreografía. Si se coloca el término “Espectáculo” y “Competición” en una misma línea horizontal una a cada extremo, encontraremos que en medio está la lucha libre profesional, inclinada esta hacia el lado del espectáculo, y por el

lado de la competición, a la lucha libre olímpica. Ambas tienen su origen en los eventos de la antigua Roma, recordando las luchas de gladiadores en el coliseo romano, por mencionar alguna, por lo que es correcto afirmar que, si bien el desempeño físico de los atletas es el principal foco de interés de quienes disfrutan de estas, una ofrece la oportunidad de desarrollar el aspecto funcional de sus capacidades corporales en un encuentro de lucha olímpica; la competitiva, y la otra (la que nos compete), la oportunidad de contar historias y desarrollar personajes más allá de lo que pueden decir con la fuerza de sus cuerpos; la lucha libre profesional.

Sin embargo, no siempre se sabe aprovechar esta oportunidad, como lo es el caso de Chile en la actualidad, donde existen al día de hoy empresas que se dedican a la lucha libre profesional, pero que tienen pocos personajes que puedan ser llamados como tal, ya que la mayoría se desempeña con su nombre real o uno artístico para el escenario, mientras que sus personalidades son las propias de ellos, pero de manera exagerada, y el evento se limita a la coreografía de los encuentros, con algunos comentarios entre los luchadores que dan a entender que cada uno tiene sus ideales, sus motivaciones y sus contrincantes, pero que no se exploran mucho más allá del encuentro, y quedan en algo anecdótico de cada función, sin un seguimiento que sea inmerso en sus vidas o de sus problemas, o aquello que llevó al personaje a luchar allí, y hacer que el público se sienta afines a ellos, o por el contrario, que los odien por esto, y tampoco suelen poseer alguna vestimenta que dé pistas sobre esto, más allá de su personalidad. Dicho de otra forma, esta industria en Chile está mucho más enfocada en la lucha en sí que en lo espectacular, en la “puesta en escena”, en la creación de una narrativa por detrás que acompañe a los luchadores, y que no esté ligada única y simplemente a su trayectoria profesional.

Con el objetivo de demostrar que existe y es vigente el interés del público por luchadores que más que solo ser atletas, también pueden (y es ideal que lo sean) personajes que conviven en un universo amplio y con distintas características particulares que los diferencian, planteo como proyecto el diseño de una serie de personajes con sus trajes de lucha libre para este rubro, los que serán de procedencia propia, los cuales combinan su línea argumental y narrativa como seres pertenecientes a un mundo ficticio, con los rasgos estilísticos y técnicos propios de los luchadores de Wrestling.

Se ha elaborado un pequeño catálogo de ocho personajes (tanto masculinos como femeninos) con trajes de lucha libre que sean coherentes con su personalidad, sus motivaciones, y el espectáculo

al que pertenecen, por lo que, si bien tienen características únicas que los diferencian entre ellos, y que pueden llegar al punto de que, en ámbitos de narrativa, sean contrarios entre sí, también poseen rasgos comunes, cuya finalidad es que sean percibidos como peleadores. Dentro de este grupo de personajes, se encuentran algunos que responden a contextos sociales (por ejemplo, personajes trans, LGBT+, que luchan por la libertad), y otros que se ajustan más a los estándares de la industria globalmente, por lo que algunos de estos también son de índole sobrenatural, y otros con características puramente humanas (esto independiente de sus rasgos psicológicos) para así entregar una variedad más extensa de alternativas para un público potencial, y buscar el punto de interés en un abanico mayor de personas.

Este catálogo se presenta de forma digital, con la finalidad de hacer circular el material de forma masiva posteriormente, y ofrecer un vistazo amplio de las ideas que se buscan demostrar con el proyecto sin la necesidad de invertir grandes cantidades de dinero (el cual no se dispone) por cada atuendo. Aun así, para poder presenciar y analizar cómo se verán estos diseños aplicados en el mundo real, y testear los materiales con los que se confeccionarán una vez lleguen al mercado potencial, se fabricarán dos de los ocho vestuarios (uno masculino y otro femenino) para la demostración presencial de los diseños.

El diseño de los trajes y las decisiones sobre materialidad de cada elemento, se rescatan de una investigación en formato de “perfiles de personaje” sobre el diseño de vestuario en el cine de superhéroes (específicamente *Black Panther*), el diseño de un par de luchadores de la WWE (*The Fiend Bray Wyatt* y su dúo Alexa Bliss), y el de dos luchadores de *Wrestling* a nivel local, quienes responden a una pequeña entrevista vía zoom, donde se les pregunta acerca del diseño de su ropa, la comodidad de esta y sus elementos, la forma de ser del personaje (lo que indudablemente responde a los detalles de su vestuario que lo hacen ver de dicha forma), y otros detalles, con los cuales se podrá comparar la realidad entre los 3 contextos mencionados, y tener claridad sobre la rentabilidad de cada uno en los distintos niveles.

Para acompañar la propuesta de los personajes y aplicarlos en el mundo real, se elaboran dos de estos diseños bajo la producción de personas especializadas en el área del diseño de vestuarios, quienes llevan las propuestas a un contexto real, donde se puede analizar qué tan factibles son a la hora de fabricarlos. Teniendo estos trajes en físico, es posible hacer pruebas en terrenos sobre la fidelidad con la que dichos trajes pueden ser utilizados correctamente y con el confort necesario

en un cuadrilátero, por lo que estos se presentan con modelos que reaccionarán a las sensaciones que les causan los implementos en cuanto a comodidad y movimiento que estos les proporcionan, y la sensación de seguridad que les brindan, dando así su retroalimentación respecto a la funcionalidad de este en cuanto a calidad profesional se refiere.

Junto con esto, los atuendos se muestran en una página digital con una marca ficticia, para simular una posible aplicación real a nivel de mercado, donde el producto será el mismo diseño de los trajes, en conjunto con el mercado de la ropa deportiva general, solo que, para fines de este proyecto, los diseños ya hechos quedarán como “muestrario” de lo que esta marca le puede ofrecer al cliente del mundo deportivo a nivel de diseño. El objetivo de esto es insertar el proyecto en un contexto de comercio que puede ser llevado a la realidad posteriormente (para no quedar simplemente como algo teórico), sin limitarse necesariamente a la lucha libre, ya que así se puede extender el alcance posible del mercado, y fabricar un medio rentable de ingresos a futuro, como lo son las cientos de tiendas de vestuario que se pueden encontrar en las redes sociales, que se especializan en un ámbito, pero que están dispuestos a fabricar trajes de todo tipo.

El valor que existe en el desarrollo de este trabajo, está en la exploración de un enfoque de la lucha libre profesional que a nivel local no se le ha dado mucha importancia. En empresas como la WWE, que es la principal fuente de apoyo del documento, al ser la de mayor éxito internacionalmente; existen al día de hoy luchadores que por sus personajes han sabido salir a flote y ganarse el cariño de la gente. El caso de Bray Wyatt con *The Fiend* es el ejemplo perfecto y más concreto de esto, ya que, a pesar de haber sido despedido de la marca, la gente ha sentido el dolor de su pérdida, y en grupos y páginas de *Facebook*, por ejemplo, se puede encontrar mucha gente a la que les gustaba el personaje cuando fue presentado y lo que duró su reinado. *The Undertaker* es otro que, si bien no se originó en tiempos remotos, se logró mantener hasta el día de su retiro en 2020, gracias al manejo y respeto con el que era tratado su personaje.

1. ANTECEDENTES

1.1 Lucha de Gladiadores y Coliseo Romano

Inaugurado en el año 80 D.c. por el emperador Tito, según Elena Castillo (2013) para el artículo “**El coliseo de Roma, gladiadores y luchas de fieras**” de la página del *National geographic*, este espacio reunía a personas de múltiples naciones para contemplar a los gladiadores luchando contra animales exóticos y las mejores “bestias” de las que disponían (cocodrilos, jabalíes, rinocerontes, entre otros). Además de las batallas contra los increíbles animales, se ofrecían sangrientos espectáculos de luchas de gladiadores o de cacería de las mismas bestias que podían llegar a durar hasta 6 días. Durante la noche, los gladiadores tenían una “Cena libera” (cenas de víspera de combate), que eran de carácter público, donde las personas podían ver a sus contendientes favoritos, creándose una especie de “idolatría” por aquellos que lograban destacar por sobre otros.



Fig. 1. Pollice Verso - Jean-Léon Gérôme (1872) | Pintura

Fuente: unaderomanos.files.wordpress.com/2017/01/jean-leon_gerome_pollice_verso.jpg?w=557&h=374

En las luchas contra bestias, existía una especie de intencionalidad por parte del emperador de turno, para dar un espectáculo que fuese atrayente y que entretuviese a la gente ya que, a voluntad de este, se ordenaba el aumento de los animales que podían interactuar al mismo tiempo, por lo que eran liberados para agregarle dramatismo a los combates. De cierta forma, se generaba una narrativa macabra donde el emperador era el narrador que tenía control de los peligros que enfrentarían sus “héroes”, jugando con sus vidas para el deleite de una población que se muestra interesada por estos eventos, y que se veía aún más acentuado cuando usaban a los mismos condenados a muerte para ser devorados por estos animales, aunque los resultados no siempre eran los esperados, ya que en muchas ocasiones, estos se rehusaban a salir de sus jaulas, y había que intervenir haciéndoles daño para que salieran al coliseo. Pero lo que más les llamaba la atención a los espectadores eran las luchas de gladiadores, donde usaban armas de un catálogo limitado, y se enfrentaban unos con otros, no siempre a muerte, ya que estos generaban una inversión grande a nivel de espectáculo, e incluso es sabido que en las ocasiones donde el perdedor daba una buena lucha, su vida podía ser perdonada a petición del público, e incluso en determinado momento, se prohibió que estas se volvieresen a ejecutar definitivamente.

Estos duelos entre gladiadores contaban además con la presencia de los llamados “Summa Rudis”, que eran gladiadores de élite ya retirados, que se encargaban de supervisar la lucha a nivel técnico. Eran lo más cercano a lo que conocemos hoy como árbitros. Vestían con túnicas blancas con franjas rojas, los que se aseguraban de que se cumplieren las reglas establecidas para el enfrentamiento, apoyando el “juego limpio”.

1.2 Teatro Chino

Otro apartado dentro de las artes escénicas y como referente para tener en cuenta es el “teatro chino” o “la ópera china”. Según el director Wang Yida, el teatro chino es **“arte que sintetiza actuación, acrobacia, artes marciales, bellas artes, música y poesía”** (Long Strategic Consultancy, 2015), donde cada elemento que se utiliza para una escena, está dispuesto con una intencionalidad y significado específico, como lo es la música, los colores, y los roles de los “actores” que crean la atmósfera adecuada para contar su historia, y donde existen ciertos códigos que son propios de este tipo de expresión, por lo que alguien que desea ver y entender todo lo que está sucediendo, primero necesita informarse previamente sobre ciertas “conveniencias” que se

utilizan, o de lo contrario, se encontrará con una dificultosa interpretación de lo que está sucediendo.

Su origen se remonta a los tiempos de la dinastía Tang en el siglo VIII durante la primera mitad de este, donde el emperador Xuangzong dio origen a la primera compañía de teatro llamada “Pear Garden” o “Jardín de peras”. Desde entonces, se conocen distintas variantes del teatro chino, que están ligadas íntimamente con el lugar en el cual se desarrollan. Están por ejemplo la Ópera de Pekín, la Ópera de Huangmei, la Ópera de Yue y la Ópera de Yu, las más destacadas, y nombradas, se hace énfasis al hablar de teatro chino de Pekín debido al impacto que ha logrado conseguir. Una de las particularidades que tiene esta última, es que no tiene personajes individuales, sino que trabaja con tipos de personajes, que tienen características y subdivisiones generalizadas, los cuales son Sheng (masculinos), Dan (femeninos), Jing (contundentes), Mo (masculino de mediana edad) y Chou (bufón). Con respecto a las otras, la Ópera yu, se caracteriza por su enfoque sonoro instrumental, la Ópera yue por el canto y que con el tiempo han ido predominando actrices mujeres. La de Huangmei cuenta historias de gente común de forma muy animada, y la cantonesa, reconocida por el énfasis en las artes marciales. Parte importante de las caracterizaciones de los personajes en el teatro chino está vinculado con el uso del color en el maquillaje, cuya función es de índole expresivo, y aporta a la narrativa con cualidades psicológicas de manera visual, como lo son la lealtad y valentía, representada con el color rojo en el rostro, por ejemplo, o la crueldad y la ambición con el color amarillo, y esta costumbre responde justamente a una tradición en donde los guerreros se pintaban el rostro entre ellos.



Fig. 2. "El Rey Mono Haciendo Estragos en el Cielo" (2018) | Fotografía
Fuente: http://spanish.xinhuanet.com/principales/2018-05/20/c_137192595.htm

1.3 Origen de la lucha libre profesional (o *Wrestling*)

Si hablamos de *Wrestling* es importante saber que no siempre ha sido como lo conocemos hoy, ya que el género de la lucha coreografiada, o “lucha libre profesional”, nació mucho después del origen mismo de la lucha como espectáculo real o como deporte, y es que los primeros indicios de la lucha libre como método de entretenimiento se remontan a muchas civilizaciones en el pasado. Como ejemplos tenemos a los egipcios, que, como menciona Carlos Liñares Roel (2016) en su artículo “*Wrestling* a través del tiempo”: “los dibujos descubiertos en las tumbas de Beni-Hassan, donde se representan 400 parejas de luchadores. Estos dibujos, así como muchos otros vestigios, son los únicos testigos de la existencia de corporaciones de luchadores en el antiguo Egipto, reglas de lucha o códigos de arbitraje.” (Liñares, C. 2016), o también como otro ejemplo tenemos las mismas luchas de la antigua Grecia, rito fundamental en la formación de los hombres en aquel entonces, y que fue evolucionando hasta convertirse en un deporte olímpico, donde lo predominante es la superioridad técnica de los contendientes, debido al uso continuo de llaves y otras técnicas.

Su origen se remonta a 1830 en Francia, en los circos o ferias de atracciones, en los cuales y desde su concepción, se usaban nombres atractivos de luchadores, normalmente su nombre más algún adjetivo calificativo exagerado que enaltece su imagen y generaba personajes con características únicas que los hacían diferenciarse y destacar por sobre sus semejantes en alguna cualidad. Había nombres como “Edward el devorador de acero”, “Gustave d’avignon el destructor de huesos”, entre otros, que ya propagaban cierta imagen sobre el poder que tenían en el cuadrilátero. Hasta este entonces, las luchas entregaban recompensas a las personas que estuviesen dispuestas a batirse con ellos y vencerlos, pero no es hasta finales del siglo donde pasaría a definirse como el entretenimiento que conocemos hoy, donde las luchas son coreografiadas y lo que predomina es el espectáculo por sobre las capacidades físicas, lo que provocó que los vencedores de tales encuentros se conociesen por anticipado en la preparación del acto, y llevando en un futuro a un predominio del personaje en sí y su historia dentro del universo de la lucha libre al que pertenece, que conoceremos como “*Kaybaje*”, y al desarrollo detrás del micrófono de las figuras que se busca darles un impulso en su carrera, y que pretendía definirlos como personaje con valores positivos, que buscaban conectarse positivamente con su audiencia, definidos como “*Face*” o “*Babyface*” cuando llegan a ser muy destacados por esto mismo, o personajes con valores negativos, cuyo fin

es justamente que el público los odie por el uso de “trampas” o artimañas sucias, los cuales recibirán el nombre de “*Heel*”.

1.4 Entretenimiento en el siglo XXI

Con la evolución de las tecnologías e internet, y así mismo con las películas y series que abarcan el mundo del espectáculo, este arte ha ido perdiendo interés por parte de las generaciones más jóvenes. Sin embargo, debido a su carácter cultural, se ha buscado la forma de incentivar la participación de ellos en este tipo de espectáculo, y gracia a lo pintoresco que puede llegar a resultar para los extranjeros por lo llamativo de sus puestas en escena, no cabe duda que aún tienen un potencial económico para seguir viendo hoy en día las distintas obras que se nos pueden ofrecer en las festividades orientales, resultando en una interesante propuesta para crear mundos e historias con enseñanzas y moralejas, con el propósito de entretener a una aún viviente audiencia.

El entretenimiento, o las formas de entretener, cambian con el tiempo y siempre lo harán, ya que se ajustan a los valores morales de la época, la economía, los medios de los que disponemos tecnológicamente, el alcance al que podemos llegar, etc., donde lo antiguo se vuelve obsoleto o “pasado de moda”, o ya no es bien vistos por las nuevas generaciones, y se crea la necesidad de entretenerse de otras formas o de renovar conceptos antiguos. Sin ir más lejos, solo pensemos en todos los ejemplos de eventos que duran un par de meses y que, con el paso del tiempo, son olvidados por la mayoría, como lo son ciertos videojuegos que están de moda y que luego nadie se acuerda de ellos, plataformas de material audiovisual que con el tiempo van siendo reemplazados por otras, series de las que se habla un montón y luego nadie recuerda, deportes con un cierto nivel de riesgo que son modificados para ser más “seguros” o “éticos”.

Si hay algo que se ha facilitado mucho con la globalización y la inversión en esta economía, es el acceso a distintos recursos con los cuales el público puede dedicarle más tiempo al **ocio**. Según la RAE, el ocio se define como “*Diversión u ocupación reposada, especialmente en obras de ingenio, porque estas se toman regularmente por descanso de otras tareas*” (Real Academia Española, 2021, definición 3). O sea, dedicarle tiempo a uno mismo de forma no productiva. El ocio ha permitido que una infinidad de empresas y personas puedan vivir del entretenimiento ya que, si logran crear un producto que puede satisfacer sus necesidades de descanso a un precio accesible para el cliente al que apuntan, ellos están dispuestos a pagar por ello, generando

ganancias que, dependiendo del éxito de dicha cosa, puede ser exponencial o una rotunda pérdida. De cualquier forma, el ocio mueve dinero, y con el target correcto se puede generar una inversión segura.

Ahora en el siglo XXI, y sobre todo en los años de la pandemia y la reclusión (2020-2021) donde nos hemos visto obligados a permanecer en nuestros hogares, el cine, la televisión, las plataformas multimedia y los videojuegos han sido los principales protagonistas del ocio y el entretenimiento para una cantidad no menor de personas. El riesgo que significa salir del hogar por el Covid-19 ha modificado casi todo el panorama, encontrándonos con un mayor desarrollo del *streaming* en vivo de series y películas, por ejemplo, o de creadores de contenido en plataformas como *YouTube* o *Twitch*. Algo que se repite en todos estos soportes es la existencia y la importancia de sus **personajes** y sus tipos de comunicadores promedios. Los que han logrado un mayor éxito es gracias a que les han sabido crear historias y **características que los hacen ser afines a un cierto tipo de público**, el cual se siente identificado con este y está interesado por aquello que le podría pasar en el futuro de su historia, y como ejemplo tenemos series y películas que han llegado a ser exitosas solo por el desarrollo de sus personajes y el universo que los contiene, o videojuegos que han llegado a ser exitosos no por su apartado técnico, si no por lo entrañables que se vuelven sus personajes y el mundo al que pertenecen. Un caso muy conocido es el de “*The last of us*”, un Juego desarrollado por *Naughty Dog* que nos cuenta la historia de Ellie y Joel en la búsqueda de una supuesta cura para el virus del mundo al que pertenecen, y que nos contó una historia tan conmovedora, con personajes tan humanos, que más de uno logró empatizar con cada uno de sus actores. En el caso de las películas, tenemos “*The Joker*” del 2019, un personaje que a pesar de que muchos de los actos que comete (o dice cometer) no sean bien vistos por la sociedad, logra generar empatía con el público porque logra verse reflejado en ellos debido los problemas por los que se ha visto involucrado con ciertos personajes, que tienen la peculiaridad de ser muy reales, o sentirse muy reales en el mundo real y en el que nos proponen. O la serie “*The Mandalorian*”, que, si bien no ha alcanzado el nivel de reconocimiento de las dos anteriores, dentro de su comunidad se ha vuelto una serie digna para sus fanáticos por el respeto que esta tiene por sus personajes y su universo, y lo carismáticos que han logrado ser, al punto de volverse muy icónicos de la saga en tiempos actuales, cosa que *Disney* no había conseguido con la trilogía de películas que sacó del universo *Star Wars* previamente. Con respecto a los comunicadores de *streaming*, o “creadores de contenido” también adoptan cualidades que permiten generar carisma y retener a personas que los ven y les dan su apoyo día a día, y que en muchas ocasiones no son parte de cómo son en la vida

real, y responden a personajes propios creados para entretener a cierto público, y tanto ha sido así que muchas compañías están dispuestas a pagarle a estos creadores de contenido para promocionar sus productos, o dejar que estos emitan publicidad en su material, y así aprovechar el la buena recepción que muchos de ellos logran tener.

En este apartado también podemos mencionar al *Wrestling*, o la lucha libre profesional (la cual será abordada más adelante), la que, al igual que en el resto, tiene sus personajes únicos y con características propias que generan reacciones en las personas, según el propio objetivo de este, y si lo hacen correctamente, generan un interés en las personas, con el cual logran retener la mayor cantidad de personas posibles interesadas por esos personajes. Al igual que con los personajes perteneciente al mundo de los universos ficticios, el desarrollo de estos no se limitan solo a la historia de cada uno, sino que tienen elementos tanto visuales como funcionales que en su conjunto generan una imagen del luchador, que, dependiendo del objetivo que tiene dicho personaje, o el momento en el cual lo va a usar, sus características toman distintos enfoques, por ejemplo, hay complementos que tienen en sus vestimentas de entrada que son justamente para ese momento, como chaquetas, bastones, lentes, que al momento de comenzar la lucha, son retirados voluntariamente y es cuando enseñan el diseño de su vestuario deportivo, el cual responde a la misma estética general del personaje, pero respetando el apartado técnico que requieren para que la lucha sea lo más cómoda y fluida posible.

1.5 Cine de superhéroes: del cómic a la pantalla grande

En los últimos años, los superhéroes de los cómics se han popularizado masivamente gracias a las películas que han ido saliendo de la mano de *Marvel Studios* junto a *Disney*, *DC Comics* con *Warner Bros*, y las series televisivas producidas bajo la marca de servicios privados como *Netflix*, *Disney+* o *HBOmax*, entre otras. Sin embargo, la mayoría de estos pertenecen a otro mundo que no era explorado masivamente por las personas, pero que llevan bastantes años desarrollándose y creando historias llamativas e interesantes para quienes han disfrutado de ellos antes de que llegaran a los cines; Estos son los cómics, y es que los personajes que han surgido de la mano y muchos dibujantes y escritores, dan para todo tipo de públicos, encontrando a héroes y villanos que no solo se diferencian por sus aspectos físicos, etnias, colores, sexos y géneros, sino también por ideologías, temperamento, motivaciones y debilidades emocionales. Aquellos que han sido adaptados al cine y la televisión, han garantizado el éxito de sus productos gracias a la dirección

que hay detrás de ellos, y a la correcta escritura e interpretación con la que los han tratado en su mayoría (ya que existen casos que han sido un desastre, como los de la serie “Inhumanos”).

Mover a dichos personajes del mundo del cómic al cine es una tarea que hay que desarrollar con cuidado, ya que el diseño de los vestuarios no es igual de creíble entre uno y otro. Por esto, cuando vemos al Capitán América en sus películas, si se compara con su contraparte de las tiras cómicas, hay diferencias en la saturación de los colores, y en la composición misma de los elementos que componen su vestimenta. Hablando particularmente sobre *Marvel*, quien es el referente por excelencia hoy en día gracias al impacto que consiguieron en la industria (a muy pesar de los que no lo consideran verdadero cine), es verdad que lo que catapultó el éxito de muchos de estos personajes hoy en día es el tratamiento “realista” que se les dio cuando iniciaron su universo propio el 2008 (si no se cuentan las películas previa bajo el sello “*Marvel*” hecho por otras marcas de cine), ya que la vestimenta de sus héroes y villanos no solo resultaba llamativa y estéticamente particular, sino que responden al contexto del mismo personaje y a las necesidades de sus habilidades o roles que cumplen. Siguiendo con el ejemplo del Capitán América, sus trajes se tradujeron de los cómics de manera más táctica y funcional a lo que corresponde un militar, donde en la primera película lo vemos como una combinación entre el personaje y un traje de combate de un militar de la segunda guerra Mundial, y en películas posteriores, su traje es más táctico y acomodado, acorde a las vestimentas militares contemporáneas.

Si vemos al otro lado del charco con *DC Comics*, sus películas más exitosas en la edad contemporánea son la trilogía de “El caballero de la noche” de Nolan, o una que es más reciente, “*Joker*” protagonizada por Joaquin Phoenix. Ambas contemplan una visión más realista de sus personajes, pero sin perder la esencia que caracteriza a ambos personajes en sus orígenes. Aunque tampoco se pueden ignorar productos previos al UCM que han tenido éxito en sus épocas, y han marcado la infancia y adolescencia de muchas personas. La trilogía de *Spider-Man* de Sam Raimi se ha ganado el corazón de miles de personas gracias a sus toques dramáticos y sus personajes bien dirigidos y escritos, rescatando casi todo lo que era el superhéroe en sus inicios. Películas del siglo pasado como las de Batman de Tim Burton o el Superman de Christopher Reeve acompañado del *soundtrack* de John Williams se han convertido en íconos de la cultura pop al día de hoy, y son reconocibles justamente por tener una estética mucho más de cómic, y propia de los directores de aquel entonces, quienes adaptaron fielmente a esos personajes, en una época dorada de los cómics donde su impacto fue mucho mayor.

Todo esto, como precedente para la lucha libre, sirve para analizar la evolución que han tenido los personajes ficticios en el entretenimiento durante las décadas actuales. Sin bien el enorme éxito a nivel global que tuvieron muchos de ellos se debe al toque realista que les han dado en tiempos contemporáneos, estos han servido para que, con el paso del tiempo, el público general que no estaba acostumbrado a las historias de superhéroes, los fuesen aceptando de a poco como parte de sus vidas. Gracias a esto, al día de hoy la industria puede permitirse experimentar y mostrar a estos personajes con diseños y poderes que tengan mayor fidelidad a los cómics de los que están inspirados, aunque siempre cuidando que se vean creíbles en el formato “Pantalla”. Para los personajes de carácter único y nuevo, creados directamente para verse en físico, también aplica esta ventaja que el cine actual brinda al entretenimiento. En la lucha libre, si bien es más común ver luchadores realistas, el espacio para los espectaculares también está, y siempre lo ha estado, aunque era común ver este tipo de luchador en los 90, pero gracias a la industria en general, y sobre todo a la del cine de superhéroes, y a sabiendas de que el *Wrestling* es un espectáculo más que un deporte, la aceptación de personajes ficticios en esta sigue siendo importante y aplicable para la industria, y vale la pena que se experimente con este tipo de luchadores en un contexto local en el que no se ven con frecuencia.

1.6 *Wrestling* en el mundo y Chile

Como se ha establecido, el uso de la dicotomía del bien y el mal también aparece en el mundo del espectáculo coreografiado, y el desarrollo de personajes con características únicas no es algo lejano, y si bien cuando hablamos de *Wrestling* lo que se nos viene a la cabeza más rápidamente es la WWE por el enorme impacto que esta ha tenido para su reconocimiento, la realidad es que el *Wrestling* es mucho más que esa marca, y evidentemente, mucho más que el entretenimiento de los norteamericanos, ya que en otros lados del mundo adquiere otro tipo de connotaciones y tiene sus propios elementos que los hacen únicos y que podemos reconocerlos cuando se hacen colaboraciones entre las estrellas de cada país.

Como otros ejemplos tenemos la **lucha libre mexicana**, que es parte de la propia identidad del país, y que destacan por sobre otros estilos de luchadores en el mundo por el uso reiterado de acrobacias y de saltos largos o “vuelos” desde la tercera cuerda del ring, y tampoco podemos olvidarnos del emblemático uso de máscaras, que se convierten en una parte sagrada para el

luchador, y que puede llegar a hundir su carrera si esta le es quitada en un enfrentamiento, o si el mismo luchador opta por desenmascararse.



Fig. 3. Blue Demon y El Santo (s.f.) | Fotograffa

Fuente: <https://heraldodemexico.com.mx/cultura/2021/11/24/el-santo-esta-es-la-historia-de-la-famosa-pose-de-los-munecos-de-lucha-libre-356705.html>

El más destacado y recordado de todos es Rodolfo Guzmán Huerta, quien desde sus inicios ha tenido varios *Gimmicks*¹, sin embargo, es reconocido mundialmente por adoptar la identidad del Luchador plateado “El Santo”, el cual empezó a usar desde 1942, gracias a la oferta de Jesús Lomelí de adoptar su nuevo Alias. Se le reconoce el haber ganado varios títulos de peso, como **“el Campeonato Nacional Welter, el Campeonato Nacional Medio el Campeonato Nacional Semi completo, el Campeonato Medio NWA, el Campeonato Welter NWA, el Campeonato Nacional de Parejas”** (Valdés. A. 2020) además, su personaje obtuvo tal popularidad que llegó a protagonizar muchas tiras cómicas y películas donde él era un héroe que enfrentaba peligros, como todo un personaje heroico de la ficción. También no podemos olvidarnos de *“Blue Demon”* que está quizás a la misma altura que el anterior mencionado con respecto a su iconicidad en el *Wrestling* mexicano. La persona detrás del traje se llamó Alejandro Muñoz morenos, y adoptó el pseudónimo de *Blue Demon* en 1948, luego de haber usado el nombre de “El toscó muñoz” durante

¹ Término utilizado en la lucha libre para referirse al nombre artístico del luchador/personaje en el ring y/o el mundo de la lucha libre.

meses. Un año después se unió a Empresa Mexicana de Lucha Libre, donde al poco tiempo de estar allí; demostró su calidad casi de inmediato y en 1949 fue nombrado como el novato del año (Valdés. A. 2020).

Otros ejemplos es el japonés a la “*New Japan Pro Wrestling*” y anterior a esta, la “*Japan pro Wrestling Alliance*”, que a diferencia de las otras dos, se destaca por un estilo mucho más crudo y fuerte, predominando los luchadores con habilidades en distintas disciplinas de las artes marciales, y el uso de las técnicas de sumisión para derrotar a sus oponentes. Dentro de los más destacados en sus orígenes tenemos a Rikidozan, que, desde los inicios de la JWA en 1953, era la imagen pública de la empresa y su fundador, por lo que es considerado **el gran protector del wrestling japonés durante sus comienzos** (Thehoju, 2014).



Fig. 4. Mohammed Ali vs Antonio Inoki (1976) | Fotografía
Fuente: <https://diariolalibertad.com/sitio/wp-content/uploads/diariolalibertad/2021/02/Muhammed-Ali-se-midio-a-Antonio-Inoki-el-pasado-26-de-junio-de-1976.jpg>

También tenemos al luchador “Inoki”, quien conoció a Rikidozan, y luego de varios años de ejercitación en este deporte entretenimiento yendo y viniendo de la JWA, siendo despedido de esta por intentar tomar el poder, fue el fundador de la “*New Japan Pro Wrestling*” en 1972 trayendo

consigo otros luchadores de la empresa anterior que también la habían abandonado. Durante el primer show en el mismo año, lograría destacar el campeón del evento principal a Karl Gotch, conocido como *God of pro Wrestling*, quien ganaría a Inoki en 15 minutos y pasaría a convertirse en una leyenda de aquel entonces. Años más tarde, enfrentaría también al gran Mohammed Ali, funcionando esta como una batalla precursora de las luchas de artes marciales mixtas.

En **Argentina**, uno de los mayores exponentes durante la segunda mitad del siglo pasado, fue un programa televisivo llamado “Titanes en el Ring” el cual duró hasta el año 1988 y que fue dirigido por Martin Karadagián, uno de los hombres y luchadores más importantes de la lucha libre, llegando a ser conocido como “El padre de la ficción deportiva”.

La idea nació gracias a la atención de Martín sobre el declive que tenía el espectáculo escénico de la lucha libre a nivel presencial, y en 1961 optó por proponer al Canal 9 hacer un show de lucha junto a “Piluso”, otro luchador conocido con el cual mantenía contacto. Fue con este evento que sentó su visión sobre la lucha libre en televisión, y le dio origen al programa un año después.

Destacó en su programa el diseño de personajes a nivel psicológico orientado a un público infantil, atribuyendo fuertemente el concepto de “buenos y malos” donde la mayoría de las veces triunfaba el bien, modificando a los personajes según la reacción de la gente y su aceptación con el público. El programa pasó desde el canal 9 a transmitirse en canal 13, y luego al canal 11. Después surgió otro programa en canal 9 con una parte del elenco de luchadores de Titanes en el Ring, quienes se fueron por problemas de bajos salarios y formaron en 1972 “Los Fabulosos Titanes”, aunque eventualmente volverían con el tiempo.

Luego de su final y la muerte de Martin, desde 1997 hasta 2001 retornaría el programa con la dirección de su hija Paula Karadagián, el que eventualmente finaliza por problemas con la producción.

Dentro de los personajes más destacables, encontramos al propio Martin Karadagián, destacado por su rol de *Heel*, y querido aun así por los fans de TEER. Capitán Piluso, que se ganaba la simpatía del público junto a su compañero Choquito. El Caballero Rojo, característico por ser un personaje heroico, además de su gran tamaño y el misticismo que generaba su máscara, y el nunca quitársela, al igual que en la lucha libre mexicana. La momia, otro de los luchadores más icónicos,

y que tendría su contraparte chilena posteriormente, fue un personaje que lograba atemorizar al público infantil con su aspecto envuelto en vendas y sus movimientos erráticos. Algo que se destacaba del programa argentino, es que traía a su repertorio personajes de la cultura popular, como lo es el caso de Don Quijote y Sancho Panza del escritor Cervantes, que cumplían un rol cómico dentro de las luchas, por la torpeza de uno y los movimientos poco naturales del otro por su traje. Estos y mucho más que pertenecieron al elenco de ese programa.



Fig. 5. La Momia Negra, Karadagian y La Momia en portada de disco TEER Vol. II (1973) | Fotomontaje
Fuente: <https://www.discogs.com/release/5333877-Titanes-En-El-Ring-Con-Horacio-Malvicino-Y-Orquesta-Titanes-En-El-Ring-Vol-II>

Y por supuesto, aunque con un menor impacto comercial que en los anteriores, en **Chile** también tenemos nuestro propio referente de lucha libre. Sebastián Valenzuela (2015), diseñador de la Universidad de Chile, en su tesis “Imagen Lucha Chilena. Aspectos gráficos plásticos y utilitarios empleados en la historia de la lucha libre chilena” nos relata sobre la historia del *Wrestling* en Chile y sus distintas facetas hasta el día de hoy, y donde nos comenta que en el origen mismo de la lucha libre en el país, si bien ya daba indicios a finales del 1800 a través de espectáculos internacionales, es en los años 30 donde se comienzan a ver los primeros cimientos propios, y el cual comienza a tener un auge en los años 40 gracias al empresario Enrique Venturino Soto, dueño de la empresa “Cóndor” y en ese entonces, dueño del teatro Caupolicán, el cual, junto a otros asociados, condujeron el espectáculo de la lucha libre profesional durante los próximos 30 años, a lo cual, se le irían sumando distintas iniciativas en Santiago y Valparaíso, intentando replicar el éxito ya obtenido del primero, y que cuyo impacto llegaría a la televisión en 1971 en el canal TVN bajo el nombre de “Titanes del Ring”, el cual sería una copia del programa argentino de nombre similar, el cual tenía sus propias versiones de esos personajes, pero que no tenían relación alguno con su contraparte al otro lado de la cordillera.

Por ejemplo, personajes como “La Momia”, “Ángel blanco”, “Dragón Chino”, “Tarzán chileno”, “El Faraón”, entre otros. Desafortunadamente, un año después del golpe militar, este fue censurado y terminado, y no fue hasta 1977 donde logró mostrarse nuevamente en segmentos de 45 minutos en el programa “Dingolondango” aunque no pudo evitar una nueva censura política, y ya en 1979 finalmente pudo regresar a la televisión bajo la dirección de Jorge Morales, pero el espectáculo duró poco, porque hasta 1982, debido a un tipo de censura que le quitó el realismo y espectacularidad a las luchas por “incitación a la violencia”, el programa fue perdiendo su atractivo, teniendo que terminar definitivamente. Si bien luego de esto comenzaron nuevas iniciativas para retomar su espectacularidad en televisión, las directrices de productores inexpertos en el ámbito, terminó por matar las ganas de estos luchadores de seguir en ese rumbo.



Fig. 6. Luchadores del programa chileno “Los Titanes del Ring” - Paz Errázuriz (1988- 1991) | Fotografía
Fuente: <https://www.pazerrazuriz.com/luchadores-del-ring.html>

Ya pasado el año 2000 surgieron dos principales agrupaciones, la *Xtreme Lucha Libre* en Santiago y *Chile Wrestling Now* (CWN) en San Antonio, las que, si bien tenían focos muy distintos a los que apuntar para sus espectáculos, se complementaban y compartían eventos de vez en cuando, ya en el 2002 nace una nueva iniciativa para llevar el *Wrestling* al canal Mega. Sin embargo, este comenzó a decaer debido a las ideas “**poco originales**” que comenzaron a llevarse al tratar de imitar a lo que era la WWF, cayendo una nueva oportunidad de llevar el *Wrestling* a la televisión.

Como podemos ver, la historia de la lucha libre en Chile está llena de momentos trágicos, teniendo una “época dorada” a mediados del siglo XX la cual se vio abruptamente cancelada por la dictadura, y que más adelante intentaría ser retomada por distintas personas y luchadores, pero que simplemente no lograron cargar con el peso que la televisión exigía, teniendo que mantenerse vivo a través de espectáculos privados fuera del aire para poder realizar contenido más acorde a lo que buscaban ellos y no ejecutivos con poco conocimiento.

1.7 Lucha libre el día de hoy

La lucha libre en América Latina hoy en día no corre la misma suerte que en Estados Unidos. Su mayor exponente ha sido desde siempre México, donde su cultura con este deporte espectáculo están muy ligada una con la otra. Como fue mencionado con anterioridad, este País posee dos de los luchadores/personajes más reconocidos en su cultura al nivel de tener homenajes y esculturas en su país: *Blue Demon*, y el más famoso por excelencia, El Santo. Ambos personajes misteriosos con el elemento de la máscara como símbolo icónico de la lucha mexicana, y cuerpos voluminosos y fuertes, que les dan la apariencia de semidioses.

Hoy en día, la lucha libre en **México**, los principales lugares de consumo de este espectáculo son “La arena México” considerada la catedral de lucha libre en ese país, o la *Arena Aztec Budokan*, y dentro de las costumbres vigentes, se sigue manteniendo el uso de la máscara como un elemento estándar y como sello personal e identitario, donde encontramos a una gran cantidad de luchadores con distintas temáticas de personajes que las usan, incluso algunos agregándoles elementos más característicos para diferenciarse de sus compañeros de ring, ya sea en colores o detalles físicos a cada una. En el documental “Lucha Libre Mexicana en la Actualidad” de Anthony Piñeiro Delgado, que podemos encontrar en *YouTube*, podemos ver de ejemplo a luchadores como Pequeño Pierroth, El oriental, Pandita y también a la luchadora Zeuxis, quien, al igual que el resto, se presenta con la máscara en la entrevista. Es interesante mencionar la aparición de otro luchador de nombre Ricky Banderas, Alias “El mesías”, quien comparte esta tradición de la máscara en el luchador, pero para la entrevista y algunos de sus personajes, se la suele quitar también.

Este documental nos muestra cómo se ha vivido la lucha libre en el país a causa de la pandemia del coronavirus, siendo esta parte de su cultura popular, y los principales referentes de *Wrestling* latinoamericano a nivel mundial, donde ha pasado a tomar un papel secundario en la vida de los luchadores ya que las limitaciones de aforo y los mismos afectados de la enfermedad, no han permitido que se pueda desarrollar con normalidad, e incluso se menciona lo poco conveniente que es trabajar con el aforo reducido, porque las ganancias no les rinden para dedicarse de lleno a esto. La situación ha obligado a algunos de ellos a buscar otro tipo de trabajos (como Zeuxis, que, gracias a su segunda carrera, tuvo que dedicarse a la enfermería), o salir a buscar oportunidades a otros lugares del mundo. Desgraciadamente, la pandemia también se ha llevado la vida de varios de ellos, como “Fantasma”, “Aníbal jr.”, “El temerario”, “La sombra vengadora”, entre otros.



Fig. 7. Pequeño Pierroth, luchador mexicano en pandemia - Anthony Piñerio Delgado (2021) | Fotograma de video
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=iNAQFoOYZRM>

Al igual que en sus inicios, varios de los nombres artísticos de los atletas hacen referencia a la cualidad como personaje de los luchadores, resaltando su concepto principal, o rasgos físicos que les dan su ventaja contra el resto, o que definen su estilo de lucha. Hasta el día de hoy, sigue siendo para la lucha libre mexicana muy importante la caracterización del propio personaje en el luchador más allá del ámbito de las luchas, y dentro de ella, es un elemento casi sagrado

En **Chile** no ha sido mejor la suerte respecto al COVID-19, ya que se ha visto paralizado este espectáculo durante meses por la pandemia. En los comunicados de la FNL (federación nacional de lucha libre), se puede notar que los principales campeonatos estuvieron libres hasta septiembre del 2020 debido a unos 7 meses de inactividad de la empresa (y que no han tenido actividad desde entonces en la plataforma de *Facebook*).

Existe también una marca chilena de Lucha libre llamada “Legión Lucha Libre” que está activa hoy, la cual organiza eventos pequeños a causa de la pandemia, y sube el contenido de estas a un canal de *YouTube* con el mismo nombre. En él, podemos ver luchadores que destacan más por su actitud en el ring que por la caracterización de sus personajes. Incluso hay una cantidad importante de estos que usan apodos más comunes o callejeros, que los clásicos nombres de superhéroes que

aluden a sus habilidades como luchadores. Algunos ejemplos son Alex Hero, Roma, Matias Campbell, Charlie Lee, Choka3, William, entre muchos otros. La forma de llevar el contenido de la marca es similar a cómo lo hace la WWE, en el sentido de que por un lado están las luchas, donde los luchadores se enfrentan tanto verbal como físicamente, pero también hay un apartado de backstage, donde se recopilan avances en las *storylines* de los personajes fuera del ring. También hay una tendencia muy marcada a desarrollar en el micrófono a los personajes *Heel* sobre los personajes *Face*. Si bien hay variedad en el estado físico de los luchadores, hay un predominio de luchadores de contextura media, que se destacan por ser más acrobáticos y desarrollar secuencias más fluidas.

Algo interesante que incluye esta marca, que no es muy común ver en otras a nivel internacional de la misma manera, es a personajes pertenecientes a las minorías sociales. Concretamente, el personaje de “Cami Love”, un luchador joven de peso ligero que tiene movimientos y actitudes marcadamente femeninos. En el mercado global de la lucha libre, es común ver este tipo de cosas en un ámbito más cómico o para ridiculizar, y lo que se valora en este caso es que es un personaje que puede ser tomado en serio. Su forma de ser, a veces coqueta, no busca hacer burla de su condición y su comunidad, sino que simplemente es parte de su personalidad, y si bien puede causar gracia, es debido a lo “rupturista” que es ver esas cosas en ese deporte.



Fig. 8. Bastián Jarek vs Cami Love sigle match - Legion Lucha Libre (2021) | Fotograma de video
Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=Md-Q5SSxguw>

A diferencia de la lucha libre mexicana, no hay una tradición constante en el uso de las máscaras, y si bien algunos suelen usarlas también como el luchador “ Andre Montoya”, lo común es que los atletas estén desenmascarados, representando a sus alter-egos con su vestimenta y los elementos que le acompañan, como chaquetas, camisas a tirantes, el no uso de estas, etc.

En **Argentina** el deporte de la lucha libre tiene mucho menos impacto que en los tiempos en los que TEER fue transmitido, y es gracias a este que se hace notar la ausencia de lugares donde practicarlo actualmente. La “Federación Argentina de Catch” es la que actualmente se encarga de atraer a nuevos reclutas (principalmente jóvenes) para que aprendan de este deporte. En su página de *Facebook*, que en alcance ronda alrededor de 4300 seguidos, se puede apreciar que las últimas publicaciones hechas el año 2021, no tiene más de entre 15 y 25 reacciones, más comentarios entre los 1 y 5 por publicación, sobre gente interesada en ir a practicar. El año 2020 tuvo más actividad, donde en cada publicación las reacciones llegaban a casi 50, con un mínimo de 20 por publicación. También poseen una página de Instagram, donde a pesar de tener una cantidad menor al 10% de los seguidores de *Facebook*, actualmente tiene mucha más actividad y reacción de sus seguidores, donde las publicaciones tienen entre 20 y 50 reacciones aproximadamente.



Fig. 9. Estudiantes de lucha libre en la Federación Argentina de Catch (2021) | Fotografía
Fuente: <https://www.facebook.com/FACatch/photos/pcb.6227038330702539/6227029177370121/>

Al igual que “Legión” en Chile, la FAC tiene su canal en *YouTube*, en el cual subían los shows que se grabaron en un espacio dedicado con una capacidad mayor de público presente que la empresa chilena. Si bien tienen una cantidad menor de seguidores, las reacciones y la actividad en cada video se destaca más, aunque también es importante mencionar que su última actividad, fue hace tres años. A diferencia de Legión, este hace mucho más énfasis en el espectáculo de la lucha con sus personajes característicos, que por sobre las historias de estos. Se puede apreciar en el hecho de que el canal solo publicaba las peleas, y no acontecimientos que sucedían fuera del ring. Además, los espectáculos contaban con un comentarista en vivo que relata lo que está sucediendo al público presente.

Observando las publicaciones actuales, es posible concluir que hoy en día se dedican a la enseñanza de la lucha libre y presentaciones en ocasiones exclusivas, más allá de hacer un espectáculo constante en alguna plataforma específica como su antiguo canal en *YouTube*.

1.8 Lucha Libre Femenina y LGBT+

Al día de hoy, la lucha libre femenina es algo tan común como la masculina, ganándose un lugar a la par de esta gracias al talento de una inmensa cantidad de mujeres que muestran tanto o más carisma que luchadores masculinos. Dentro de los ejemplos actuales más reconocidos por los fanáticos de la WWE están las rudas como Becky Lynch o Charlotte Flair (hija de la leyenda del wrestling estadounidense Rick Flair), *babyfaces* como Nikki A.S.H. (anteriormente conocida como Nikki Cross) con su personaje superheróico, Liv Morgan, y la famosa Alexa Bliss, la cual últimamente ha desarrollado con fuerza su personaje sobrenatural nacido de la mano de The Fiend Bray Wyatt, y que tomó su propio rumbo con una *storyline* interesante para algunos, vergonzosa para otros (lo más puristas de la lucha). Si bien la mayoría mantiene imágenes de estereotipos femeninos con cuerpos de modelos más que de luchadoras, también es común hoy en día ver luchadoras de pesos mayores, donde se les permite destacar por su carisma y/o su dominación sobre las otras luchadoras, siendo estas respetadas tanto por sus compañeras como por el público, incluso cuando en algunas peleas se resaltan las desventajas de sus dimensiones físicas, en comparación con luchadoras más ágiles, como ha pasado siempre en la lucha libre tanto masculina como femenina. Algunos ejemplos de este tipo de luchadoras son Nia Jax y Piper Niven, ahora conocida como “*Doudrop*”.



Fig. 10. Piper Niven vs Naomi (2021) | Captura Fotográfica

Fuente: <https://149566639.v2.pressablecdn.com/wp-content/uploads/2021/06/piper-niven-naomi-1.jpg>



Fig. 11. Doudrop saludando al público - WWE (2021) | Fotografía

Fuente: <https://411mania.com/wp-content/uploads/2021/08/Doudrop-WWE-645x370.jpg>

Sin embargo, no siempre han tenido esta notoriedad. Es sabido que hasta el siglo pasado, el rol de la mujer en la sociedad era relegado a uno de carácter hogareño, frágil y sumiso, lo que provocó

que en algunos lugares como México, la lucha libre femenina fuese criticada por poco ética y considerada una falta a los valores de la época, debido a que la mujer mostraba una actitud que en esos tiempos, no era bien concebida por la sociedad, como relata la publicación de la UNAM “Avatares de la lucha libre femenil en México” de Leonardo Frías, donde se afirma que **“Se le negó a un empresario organizar una función con cartel femenino en la Arena Coliseo (...). Se argumentó que dicha actividad era movida por el morbo y, por el contrario, la mujer tenía que ser integrada a actividades que exaltarán su femineidad, como la gimnasia, o aquellas que no amenazarán sus facultades reproductivas como ángeles guardianes del hogar y la nación”** (Frías. L, 2019). A la mujer no solamente le ha tocado luchar en el ámbito escénico para crear un espectáculo; también le ha tocado hacerlo en la vida real para que se le permita desarrollarlo, además de tener que vérselas con la imagen sexualizada que el público predominantemente masculino espera ver con regularidad.

Por otro lado, también están los luchadores LGBT+ que han estado desde hace mucho en la industria, pero no con la relevancia que sí han tenido siempre los que no son parte del colectivo y, es más, estos mismos realizan personajes que pretenden “ser” de aquellos, pero que no logran hacerlo con seriedad (esto no significa que deban hacer personajes que no hagan show, sino que no sean ridiculizados). Parte de esto hace que, en ocasiones, las personas que pertenecen a las disidencias sexuales, tengan dudas respecto a su participación en la lucha libre, pero afortunadamente, en un tiempo donde este tema se habla en todos lados con transparencia y donde es aceptado a una escala mayor, ya existen luchadores de la comunidad LGBT+ que pretenden usar ese recurso para dar espectáculo, sin caer en lo ridículo o lo burlesco. Como ejemplo, están Nyla Rose, de AEW, Candy Lee en *Impact Pro Wrestling*, Amanda *The Bloodthirsty Vixen*, y a nivel local, está Cami Love, quien estará presente en la sección de la entrevista.

Como explica el artículo de “Mundo Untref” sobre el pensamiento de Judith Butler (activista que habla sobre la identidad de género), y parafraseándola **“Hay que entender este reconocimiento (refiriéndose a la identidad de género en la sociedad) como una lucha continua”** (Una introducción al pensamiento de Judith Butler, 2019), y el hecho de que hoy existan luchadores LGTB+ en la industria de reconocimiento mundial, es un paso hacia adelante en cuanto a inclusión de estos se refiere.

2. FUNDAMENTACIÓN

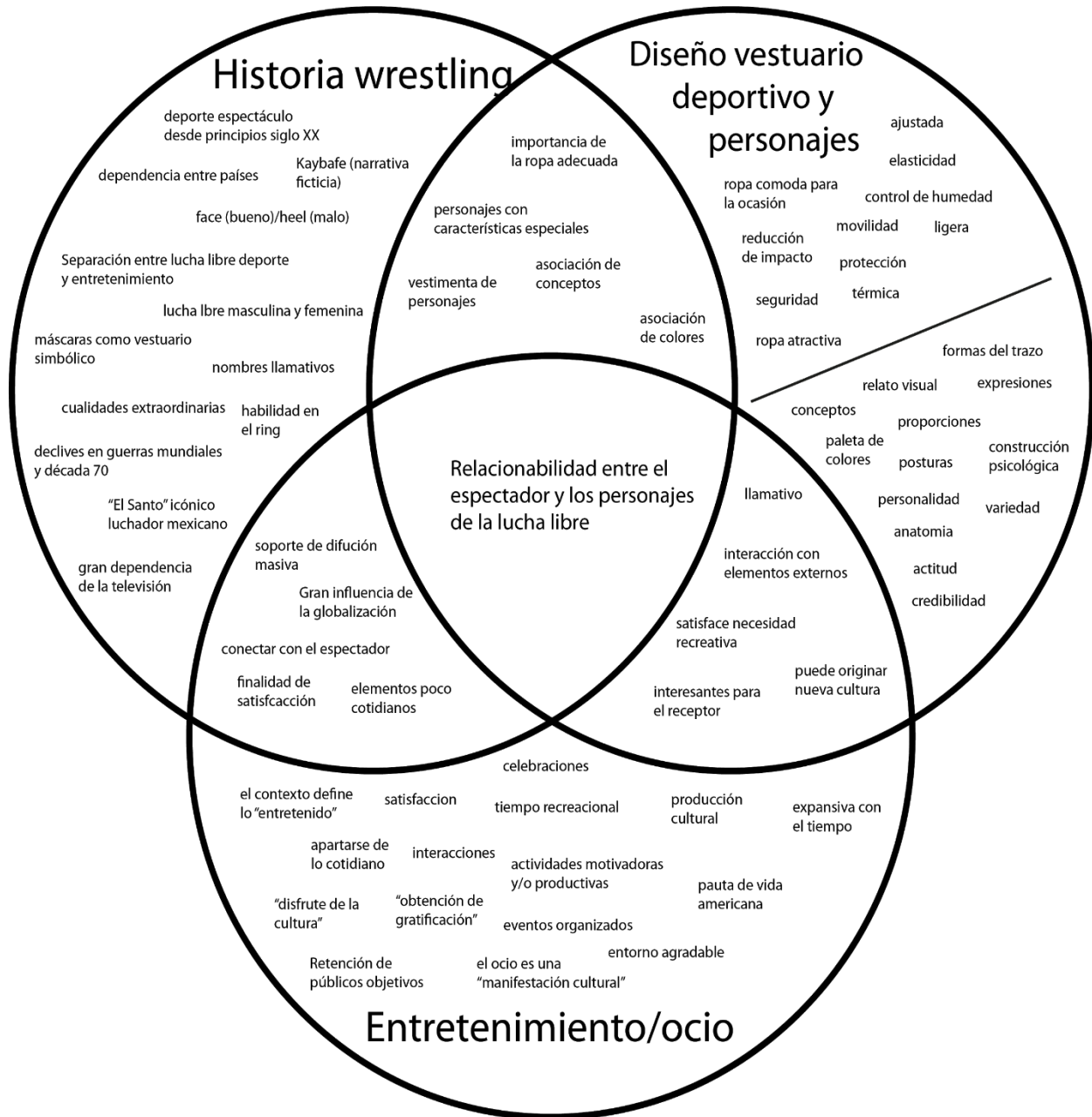


Fig. 12. El *wrestling*, diseño de vestuario, personajes y entretenimiento.
Fuente: Propia

El mundo del *Wrestling* como producto de entretenimiento guionizado tiene muchos elementos narrativos y de diseño, los cuales podemos explorar y rescatar a través del análisis de sus luchadores exitosos y los que no han logrado captar la atención al espectador, para así, por un lado,

validar la función trans-disciplinar que adquiere el diseñador en proyectos de toda índole, como lo es en este caso, en la lucha libre profesional. Por el otro, se logra comprender cómo funciona una parte del entretenimiento que está profundamente ligada al cómo las personas reconocen ciertos rasgos llamativos para sí mismas, y se ven identificados con los perfiles que este mundo les ofrece, o simplemente cómo es que logran empatizar con los mismos, lo que eventualmente generará el interés de un tipo de espectador con necesidades particulares que las verá reflejadas en estos. Esto puede ser aprovechado para el desarrollo de un comercio más amplio a nivel nacional e internacional, ligado a la producción de personajes del meta-verso de la lucha libre, y al cómo descifrar la forma de generar interés con sus historias a través del apartado visual y auditivo.

No solo se trata de hombres, mujeres y nuevos géneros que luchan entre ellos para ver quién es más fuerte; aquí hay acontecimientos e historias que contar, características únicas que buscan ser resaltadas, rivalidades que mueven a gente dentro y fuera del ring, vestimentas que más allá de funcionar en lo técnico, tienen un propósito narrativo, y muchas otras cosas que crean un entorno ficticio como el de una película, o un videojuego (en los cuales indudablemente hay trabajo de diseñadores) donde la audiencia se puede ver reflejada a sí misma en ellos, y que puede ser abarcado por el diseño. Por ende, es importante para los diseñadores conocer este mundo, y el cómo se puede llegar a la gente a través del mismo, al punto en el que se puedan generar reacciones positivas o negativas desde la visualidad, enmarcando oportunidades de diseño interesantes, las cuales poder abarcar desde lo ya conocido en la academia, en conjunto con lo nuevo que vamos incorporando a medida que nos especializamos en esta rama concreta del amplio abanico de oportunidades que tiene el diseño.

Y gracias a la globalización, hoy en día es mucho más fácil tener al alcance de la mano los referentes necesarios para comenzar a experimentar en el mercado existente hasta la fecha, y atreverse a explorar una rama que ha sido poco abordada los últimos años, quedando relegada solamente para aquellos que investigan por su cuenta al margen de lo cotidiano que se suele enfocar en diseño gráfico. Explorando los referentes internacionales, es posible generar una identidad propia para que se destaque en el extranjero o en el mismo país, alejándose de la fórmula segura pero intrascendente de copiar lo que hace el resto. La oportunidad para los diseñadores existe, y es importante saber reconocerla de a poco, porque “Roma no se construyó en un día”.

Para esta investigación, es importante conocer el cómo, a través de la larga extensión de tiempo que lleva existiendo este deporte/entretenimiento, ha podido llamar la atención de fanáticos alrededor de todo el globo, llegando a tener distintos enfoques y tradiciones en varias partes del mundo, viéndose reflejado esto en los distintos protagonistas que se le ofrecen al espectador ya sea en Estados Unidos, México o Japón, por ejemplo. Cómo han incorporado en otros países sus nociones del *Wrestling* profesional para llegar a desarrollar un estilo de lucha característicos de ellos y personajes tan únicos, que eventualmente generará el interés del amplio mundo de seguidores de la lucha libre que buscan sentirse cómodos con alguna de las alternativas que esto les ofrece.

Como diseñador, mi interés en esta disciplina es justamente la creación de personajes y las narrativas que se permiten desarrollar con el correcto uso de elementos formales y colores del mismo, que de por sí llaman a cierto tipo de público y que en su debido contexto, tienden a crear las ideas coherentes a su visualidad o conceptos afines sobre el tipo de contenido que se busca abarcar, dirigido hacia un tipo de público al que va destinado, generando un vínculo con el “target” objetivo como dueño de dichas historias, y el desarrollo de esta investigación me ayuda precisamente a entender cómo hacen esto otros diseñadores que se dedican a lo mismo pero enfocado en la lucha libre, escogiendo los colores y la indumentaria adecuada para sus personajes, con el objetivo de crear un Ser con determinadas características físicas y psicológicas que resulte ser creíble e interesante para el contexto al cual pertenece, y que expanda un universo que de por sí ya es grande, pero que pareciese ser que en nuestro país no está explorado lo suficiente, y por lo cual, he escogido trabajar con esto, teniendo además un interés particular por este tipo de espectáculo, que más que ser un simple medio de entretenimiento, es una oportunidad aplicar el diseño de forma especializada. Cabe recalcar que la especialidad de esta investigación se enfoca en el **diseño de personajes** para la industria de la lucha libre, y **NO** en el **diseño de vestuario deportivo**, por esto, este último queda como secundario, y como parte de la puesta en terreno en el mundo real de lo propuesto en el proyecto.

La oportunidad de abarcar un negocio tan exitoso a nivel mundial en un país donde no se le da un espacio importante al día de hoy, es un desafío en el que hay muy poca garantía de poder dedicarse a ello localmente al día de hoy, y creo que un proyecto como el presente, puede funcionar de base para que en un futuro sea posible incentivar desde la academia la aplicación del diseño en una industria potencialmente rentable tanto en Chile como en el extranjero, la cual además está en

constante crecimiento, y no limitarnos a los clásicos ámbitos de diseño donde existe demasiada oferta de profesionales y técnicos dedicados a lo mismo, como es el diseño de *branding*, logos y tipografías, por decir algunos.

Además de la aplicación de diseño a la que se le busca dar importancia, desarrollar personajes públicos para una industria de entretenimiento, genera que con el tiempo, dichas figuras adquieran un valor de por sí, que definirá en un futuro cuántas entradas pueden venderse en un show en vivo particular gracias a la presencia de esta, por lo cual es posible generar otro sub-mercado a través del merchandising del personaje, lo cual va desde ropa con los símbolos y dibujos de los luchadores, hasta la venta de autógrafos o de fotografías del propio personaje con sus admiradores. Hablar de qué tipo de merchandising exactamente puede generar una figura pública, es una labor inmensa, pero se considera relevante mencionar que esa posibilidad está considerada, sobretodo en un país donde al día de hoy, vivir solo del espectáculo y las sesiones de lucha, no es una realidad.

Con este proyecto lo que se busca es validar la importancia y vigencia de la creación e ideación de personajes ficticios para desarrollar la industria de la lucha libre en Chile, teniendo como referentes a los grandes exponentes internacionales. Como se verá más adelante con el material recopilado para esta investigación, uno de los sujetos entrevistados, que practica constantemente la lucha libre en Chile y el extranjero, mostrará interés en el desarrollo del espectáculo y la performance en este rubro a nivel local, recalcando que aquí no está fomentado como podría estarlo, por lo que no solamente es una necesidad que se observó e investigó para objetivos del proyecto, sino que es una necesidad real en la industria local que se confirmó mientras se desarrollaba este.

Una vez finalizado el trabajo, además funcionará como una fuente de apoyo para la justificación de nuevos proyectos de lucha libre en el mercado nacional, fomentando aún más su desarrollo para que en algún momento logre ser rentable para quienes practican esto ahora y en el futuro.

2.1 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN:

P.1 ¿De qué manera el diseño de personajes en la industria de la lucha libre (de la WWE) refleja el contexto social, cultural, y la época en la cual se desarrollan?

p.2 ¿Cuál es la relevancia y vigencia del desarrollo de personajes para luchadores/as de *Wrestling* tanto en su apartado visual como narrativo en la actualidad?

p.3 ¿Cómo se puede beneficiar la industria de la lucha libre local con el desarrollo de personajes en las respectivas empresas que operan en el país?

2.2 OBJETIVO GENERAL:

Destacar la relevancia y vigencia del desarrollo de personajes en la lucha libre a nivel local mediante el diseño y desarrollo de una serie de ocho personajes y sus trajes

2.3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- 2.3.1 **Reconocer** la relevancia del desarrollo de personajes ficticios en el mundo de la lucha libre
- 2.3.2 **Relacionar** los elementos de diseño presentes en el perfil de personajes de distintos medios del entretenimiento (cine y lucha libre internacional) con los elementos de la lucha libre local
- 2.3.3 **Analizar** la caracterización de personajes de lucha libre en estados unidos y del cine de superhéroes y compararla con la caracterización a nivel local
- 2.3.4 **Diseñar** una serie de trajes de lucha libre para una selección de ocho elementos ficticios, que respondan a las características de sus perfiles individuales como luchadores y personajes.
- 2.3.5 **Validar** el impacto comercial del desarrollo de personajes en la lucha libre a escala global para aplicarla a nivel local.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 Entretenimiento e industria Naranja

La Economía Naranja (llamada así ya que el naranjo está asociado a la creatividad), fue definida por John Howkins en su libro “La economía creativa”. Según las palabras del canal de *YouTube* Marketing y Finanzas “**este sector de la economía comprende aquellas industrias en las que el valor de sus bienes y servicios se fundamenta en la propiedad intelectual**” (Autor Invitado, 2018), o sea, está sustentada por la inversión en el contenido de personas o entes, que van desde lo cultural, vestuario, contenido de todo tipo, y lo que más nos importa a nosotros para esta investigación, el entretenimiento y el ocio, entre los cuales entran empresas de videojuegos, escritores, el cine, plataformas de contenido audiovisual, la narrativa y mucho más, y está vinculado fuertemente al concepto de “*Copyright*” que hoy en día es un concepto que puede manejar una gran cantidad de personas en redes sociales gracias a estos medios, que están en constante lucha contra la piratería por internet y el uso indebido (sin el permiso del creador) de material protegido por terceros. Cabe resaltar que la época en la cual vivimos ha ayudado mucho a que este tipo de industria se haga más importante. Al estar en un mundo globalizado con acceso a internet en la mayoría de los países, el flujo de información y datos que ayudan a que los anunciantes lleguen a su público objetivo, es mucho más rápido y eficiente que nunca, y con la ayuda de las redes sociales, para ellos es mucho más fácil vender su material a aquellas personas que demuestran interés por aquellos que están buscando vender.

En el caso concreto de la lucha libre, que gracias a, por un lado, su factor ficticio en cuanto al espectáculo coreografiado, y guionizado, y por el otro, el factor narrativo con las historias que se forman detrás con sus respectivos personajes, entra dentro del concepto entretenimiento naranja y, por ende, una fuente económica basada en la propiedad de estos, lo que considera sus diseños y sus *Gimmicks*. Esto se ve más en las industrias de nivel mundial, donde algunos luchadores no pueden usar sus personajes fuera de la empresa en la que trabajan (si es propiedad de esta) sin el permiso previo para hacerlo. Es sabido que la WWE hace marca registrada de los nombres de ciertos luchadores, entendiendo que no son los reales, sino los que se ponen para sus personajes. En el caso de Chile, varios son los luchadores que se presentan en distintos eventos puntuales para

diversas marcas locales de cada región, por lo que es fácil intuir que dichos personajes están ligados al luchador más que a una marca específica.

Para entender lo importante que se ha vuelto la economía naranja en la última década, podemos revisar el documento “La economía Naranja: Una oportunidad infinita” de Felipe Buitrago Restrepo, donde nos muestra que **“según la Conferencia de Naciones Unidas para el Comercio y el Desarrollo (UNCTAD), entre 2002 y 2011, 5 las exportaciones de bienes y servicios creativos crecieron un 134%, casi el doble que el 71% presentado por las transferencias de armas”** (Buitrago. F. & Duque. I. (2013). p.17), donde nos hace la comparativa con el negocio militar mundial, el cual es uno de los comercios que más millones mueve, y nos enfatiza lo muy por encima que está de este para exaltar lo importante que se ha vuelto este tipo de inversión en tiempos contemporáneos donde los conflictos bélicos de gran escala, a la fecha de elaboración del documento, son mucho menos frecuentes. También nos menciona que **“mientras que las ventas de petróleo reportadas por la Organización de Países Exportadores de Petróleo (OPEP) registraron una caída del 40 por ciento en 2009, las exportaciones de bienes y servicios creativos apenas se contrajeron un 12% durante el mismo año”** (Buitrago. F. & Duque. I. (2013). p.19), haciendo referencia a que es un tipo de economía mucho más segura, refiriéndose a que los riesgos de que decayese y genere algún tipo de crisis como las ya experimentadas mundialmente, es mucho menor que con la venta de petróleo, y no es para menos, teniendo en cuenta que el material creativo y la gente que está dispuesta a pagar por él, siempre ha estado y siempre lo estará, mientras siga existiendo una necesidad por parte de las personas en consumir el contenido de otros, y recursos como el petróleo, no son ilimitados y en cualquier momento puede comenzar a agotarse y generar grandes pérdidas. Y si no se le ha invertido el debido presupuesto de parte de los gobiernos a esta industria, según Felipe, es porque es un concepto relativamente actual (y que los nuevos medios de comunicación han permitido que sea más abarcable), el cual es difícil de definir en algo concreto, debido al amplio mundo que abarca la propiedad privada y el entretenimiento, y es fácil dilucidar que esta podría ser una de las razones por la que en Chile no se ha invertido de manera significativa en esto, lo que trae como consecuencia que casi todo el producto que consumimos para nuestros momentos de relajación por computador, televisión, cines, etc., vengan del extranjero, provocando que en el país haya una falta de oferta de productos similares, y la presente investigación busca justamente promover este tipo de mercado, generando nuevas alternativas para el diseño a nivel nacional, alejándose (sin excluirse necesariamente) de

los oficios clásicos a los cuales la mayoría nos vemos trabajando en algún punto, como lo es el desarrollo de logos, marcas, *packaging*, entre otros.

Los tiempos actuales acompañan al desarrollo masivo de la industria naranja, gracias a las muchas plataformas que facilitan la conectividad entre quienes buscan entretener a la gente con sus proyectos, y quienes están dispuestos a hacer ese trabajo para ellos. Validar el desarrollo de personajes ficticios para la lucha libre, es validar que hay una industria naranja detrás; por ende, es posible generar material gráfico que provoque un interés en un público dispuesto a pagar por esto, que vale la pena explorar y explotar.

3.2 Creando personajes y micro-universos

Con respecto al **diseño de personajes**, es algo que hay que tener bastante en consideración en el entretenimiento deportivo como lo es la lucha libre. Como dije anteriormente, las industrias del videojuego o del cine logran cautivar a sus receptores gracias (entre otras muchas cosas) a la creación de personajes con los cuales se pueden sentir identificados, desde personajes vacíos a los cuales el jugador llena a través de su propia experiencia en el mundo de los videojuegos, o cuando son presentados personajes con sus propias **motivaciones, aptitudes, virtudes, defectos, etc.** y logran hacer que uno se sienta reflejado en ellos, y esos son elementos que hay que tener en cuenta cuando se busca definir un tipo de luchador. ¿Qué características quiero que tenga? ¿Qué es lo que quiero mostrar del personaje? ¿Qué lo diferencia de otros luchadores? ¿Cómo es su vestimenta? ¿Qué rol quiero que cumpla en este universo? ¿Quiero que el público lo ame? ¿O quiero que la gente lo odie? ¿Qué colores me pueden ayudar a mostrar su personalidad? y así con muchas otras preguntas que le terminarán dando forma y que culminará en la imagen de un personaje que puede funcionar más o menos con el público, dependiendo de si las decisiones tomadas fueron las correctas, o si eran interesantes, y no se repiten los cientos de desastres que esta industrial tiene.

Un referente que es considerado por muchos escritores como la “Biblia” de la narrativa, es el texto de **Joseph Campbell** llamado “**El héroe de las mil caras**”, el cual ha servido de inspiración y de guía para algunas de las historias más icónicas de la cultura popular, como lo es la Saga de *Star Wars* con su trilogía original, o “El señor de los anillos”. Este texto propone varios conceptos interesantes para crear un personaje, como lo es “El llamado a la aventura”, caracterizado por aquel elemento que le dará inicio al recorrido que tendrá que tomar nuestro personaje; una misión, una

encomienda, viaje de conocimiento, una búsqueda, etc. o aquel donde plantea el “Monomito”, donde se encuentran “El origen (la salida, el incentivo de la aventura)”, “La caída (iniciación, el ponerlo a prueba)” y “El ascenso (el regreso, el desenlace de la travesía)”, que funciona como estructura general para toda odisea, y guía el camino para futuras creaciones. Además, nos entrega ciertas pautas no literales (que no son tal cual el nombre lo indica) para la ejecución de ciertos eventos en el transcurso de su viaje, como lo es “el descenso a los infiernos” que es donde el personaje conoce este nuevo mundo que está fuera de su cotidiano y saca a relucir sus capacidades, o “el ascenso al cielo” que es cuando llega a la cúspide de su viaje luego de enfrentar las adversidades con las que se topó.

Campbell (1949) divide en tres partes lo que llama “La aventura del héroe” siendo estos “La partida”, “La iniciación”, y “el regreso”, para los cuales, usa ejemplos de distintas historias para analizar cómo se repiten en cada una de ellas. Cuando habla de la partida, menciona la existencia de elementos que escapan del cotidiano del personaje y que influyen en el *status quo* de su vida actual, diciendo que **“Una serie de signos de fuerza creciente se hará visible entonces, hasta que las llamadas ya no puedan desoírse”** (Campbell, J. (1949). p.39), haciendo alusión a que el punto de partida de cada historia es algo que lleva al héroe a salir de su cotidianidad. En el universo del *Wrestling*, por ejemplo, cada cierto tiempo hay eventos de campeonatos por distintos títulos, en paralelo con las constantes programaciones en donde aprovechan de desarrollar a cada una de sus estrellas según el interés de la empresa, y con los cuales, aprovechan de crear los llamados “Feudos” de luchadores, o las “*Storylines*”. Los primeros hacen referencia a la formación de grupos de luchadores que se unen por una u otra razón, y las *storylines* son los acontecimientos que buscan contarnos para crear un espectáculo y un interés entre las distintas personalidades que participan. Por lo general, todos estos acontecimientos comienzan por el llamado del título al que aspiran, como lo son cinturones de luchas de equipos, o de campeones regionales o de división, y aquí es donde vemos aplicado el punto de “la llamada”. Hay ocasiones donde no es un título el punto de partida de una nueva historia, o de las motivaciones de un luchador por hacerse notar, pero es más común ver esto cuando son personajes ya conocidos, que tienen detrás de sí ya una historia contada, y aprovechan las rivalidades o amistades ya formadas para crear algo que llame la atención de los seguidores de estos, y que es mucho más cotidiano verlos en los shows semanales, pero cuando son llevados a los campeonatos y peleas titulares, van generando mayor expectación en la audiencia y lo aprovechan para sacar más dinero de los eventos.

Sobre “La iniciación”, nos relata en primer lugar la existencia de sucesos que pondrán a prueba al personaje, el cual cuenta con la ayuda de aliados que lo ayudarán como guías, o que en el camino irá encontrando, y sobre los peligros nos aclara **“si alguien, en cualquier sociedad, escoge para sí la peligrosa jornada a la oscuridad y desciende, intencionalmente o no, a las torcidas curvas de su propio laberinto espiritual, pronto se encuentra en un paisaje de figuras simbólicas”** (Campbell, J. (1949). p.63), o sea, los peligros o desafíos a los que se enfrentará, representarán características de él mismo, o aquellas a las cuales busca enfrentarse. Volviendo a la lucha libre, normalmente cuando se crean las rivalidades se hace con personajes que son su opuestos psicológicamente, generando esa dualidad *“Babyface/Heel”*, donde se ven enfrentadas más que los atributos físicos, personalidades que se diferencian diametralmente, y que dependiendo del rol que cumple cada uno de los protagonistas, los hacen salir victoriosos o derrotados al verse engullidos por sus propios defectos, o limitados por sus valores morales. También se dan los casos donde ambos personajes son de características similares, y se enfrentan para saber cuál de los dos es superior al otro, o cuál es el que debe reinar desde su papel, y por dar algún ejemplo, están algunas luchas entre los personajes *Heel* para saber cuál es el “villano” más poderoso (adoptando a veces nuevos *Gimmick (nicknames* o sobrenombres) en relación a esto), o cuando hay “dobles” de ciertos personajes. También, en esta etapa es donde al mostrar sus habilidades, van haciendo nuevas alianzas, o donde el deseo de la victoria los nubla y se van rompiendo otros grupos, y, como tal, van escalando y enfrentándose con otros luchadores por llegar a su ansiado objetivo.

Por último, “El regreso”, donde finaliza la aventura y el héroe adquiere un aprendizaje que cambia su realidad. En esta parte, se pueden dar varios casos como menciona Joseph, como la situación donde el personaje no regresa a su lugar de origen, y, por el contrario, asciende a uno nuevo, o donde regresa con la ayuda de otros, o donde no regresa porque le es imposible. Siempre en los enfrentamientos del mundo de la lucha libre, hay un ganador y un perdedor cuando se trata de los eventos más importantes, e incluso en los que están dedicados simplemente a la historia de estos y no de un campeonato, donde independiente de si es victoria, derrota, o empate, el desenlace recae en las consecuencias que generó para el personaje todo lo que vivió hasta ese entonces. Dependiendo del caso, el recorrido final es diferente. Por Ejemplo, La *storyline* de Daniel Bryan de la WWE tuvo un desarrollo interesante cuando luego de meses de ser saboteado por la facción de *“The Authority”* para que no obtuviese la oportunidad de luchar por el campeonato mundial de peso pesado, finalmente pudo obtenerlo, siendo esta su gran oportunidad de ser un personaje de

renombre en la industria, el cual ya había generado un legado con este arco llamado “El movimiento del sí”, que se haría presente cada vez que él era presentado para un show desde entonces. En el mismo año, se daría fin a la racha de *The Undertaker* en *Wrestlemania* con un marcador de 21-1 contra Brock Lesnar, enterrando una de las historias más largas de la industria, que era “la racha del enterrador”, y desde entonces, generando de a poco los cimientos para el posterior retiro de este en el 2020. De cualquier forma, en esta etapa, el luchador puede ascender a una nueva categoría dentro de medio, o vuelve a su “lugar de origen” con la experiencia que su reciente arco lo llevó a experimentar o toma un viaje sin retorno, que culmina con la despedida de alguna estrella, ya sea con una gran victoria, o una emotiva pero inolvidable derrota (o por qué no, con un final olvidable).

Otro referente que nos puede ayudar para entender el proceso de creación de universos y los personajes que interactúan en este, es en el libro “**El viaje del Escritor**” de Christopher Vogler (2002), el cual también nos entrega ciertas pautas para guiar y estructurar una historia y su desarrollo, junto a diversos arquetipos de personajes, y acontecimiento por los que deberán ir pasando con tal de superar exitosa o terriblemente una travesía. Para aclarar esto, nos dice que **“todas las historias están compuestas por unos pocos elementos estructurales que encontramos en los mitos universales, los cuentos de hadas, las películas y los sueños. Comúnmente se los conoce por el nombre del viaje del héroe.”** (Vogler, C. (2002). p.31), y curiosamente, nos habla también del viaje del héroe que vimos anteriormente con Joseph Campbell, y a quien menciona en el texto. Vogler se refiere a los arquetipos diciendo **“los arquetipos pueden interpretarse como símbolos personificados de las diversas cualidades humanas”** (Vogler, C. (2002). p.62), o sea, que estos representan ideas de tipos de personajes, y no al personaje en sí, o, dicho de otra forma, cuando menciona al héroe, o al mentor como anciano sabio, no lo hace literalmente, sino que aquellos personajes que cumplirán con eso roles tendrán características que los harán ser identificables como tales, sin tener la misma imagen visual (no necesariamente al menos).

Su definición de héroe la adopta como el personaje principal de la historia, y el cual cumple con la afirmación **“el significado de la palabra héroe está directamente emparentado con la idea del sacrificio personal.”** (Vogler, C. (2002). p.65), con esto nos dice que el héroe deja algo atrás en pro de obtener algo a cambio en su viaje. Ya hablábamos con anterioridad sobre los esfuerzos a los que se sometían los luchadores en sus *storylines* para cumplir con su cometido, donde muchas

veces formaban o rompían sus alianzas, o en otras ocasiones, enfrentándose a un mal particular que los afectará solamente a ellos ya sea por antiguas riñas, o porque interfieren con el objetivo de alguien más. De cualquier manera, el protagonista deberá prepararse para lo que se viene, y ponerse a prueba frente a una amenaza inminente, que antes de los principales acontecimientos, no tenía en medio. Cuando habla del héroe, también hace mención al ego, como aquello que lo hace diferente del resto y lo hace separarse de su “hogar”, que está estrechamente vinculado con el anterior mencionado “llamado a la aventura”, y además sobre su “identificación con el público”, con lo cual el espectador se pone en su perspectiva, y ve el mundo desde sus ojos, y así lograr empatizar y crear un vínculo el cual a veces funciona y a veces no, y para ello, deben ser justamente identificables con uno, ya que si son muy divinizados, se sentirán como dioses para la gente, y por ende, superiores a nosotros, impidiendo ese trabajo de empatía por los luchadores.

Es por eso que muchas veces cuando un luchador que siempre gana sus encuentros y que rara vez lo derrotan (más comúnmente en enfrentamientos sin importancia), pierde interés y credibilidad por la audiencia, volviéndose un personaje odiado sin buscarlo, a pesar de los múltiples intentos por sacarlo a flote. Un ejemplo más o menos reciente de esto fue en los años 2016, 2017 Cuando el luchador Roman Reigns estaba teniendo un “*push*” (un “empujón” de la empresa para darle notoriedad) muy forzado contra oponentes que el público admiraba y sentía empatía, y lo llevaron a que fuese recibido en múltiples ocasiones con abucheos y pulgares abajo cuando se presentaba. Por eso también, además de sus virtudes, tiene que tener “defectos”, que lo hagan parecer más vulnerable, y que le den desventaja sobre otros tipos de personajes que pueda exprimirla, con el objetivo de que pueda eventualmente, tener un desarrollo y un “crecimiento” que le permitan demostrar por qué está donde está, y por qué ha podido llegar tan lejos.

Junto a esto, también nos dice que una buena historia debe generar sentimientos en el espectador, ya que debe lograr que el receptor se conecte con ella, lo que se conecta directamente con lo que hemos visto con anterioridad cuando mencionaba el concepto de “Afinidad” de los personajes del Wrestling. Un personaje que es incapaz de generar algo en su audiencia, está destinado al fracaso, porque él no generar reacción, provocará que pase desapercibido con el tiempo, al punto que si deja de aparecer en el cuadrilátero los programas semanales, nadie lo notará, o por lo menos no una parte que sea importante, y que motive a los productores a que siga apareciendo con cada edición.

4. MARCO METODOLÓGICO

4.1 Investigación de mercado: Entrevistas al público de Wrestling

Esta investigación es de carácter cualitativa. En primera instancia, a través revisión de fuentes secundarias; textos escritos y web, se documenta sobre los personajes, reconstruyendo su trayectoria temporal y las características contemporáneas. Las fuentes primarias de información para las posteriores conclusiones de esta sección, se obtuvieron por medio de una entrevista estructurada semi abierta que entrega las preferencias y elementos relevantes para los usuarios de este deporte.

La **entrevista estructurada** se centró en la precisión de las diferentes respuestas, gracias a las cuales se pueden recopilar datos extremadamente organizados. Cada encuestado tiene diferentes respuestas a la misma **estructura** de preguntas, las respuestas obtenidas pueden ser analizadas colectivamente. Se realizaron 13 entrevistas *online*.

Para llevar a cabo esta investigación, se realiza un cuestionario por medio de Google Drive, donde se muestran ejemplos de luchadores que han sido exitosos y fracasos a nivel de aceptación por el público.

Los luchadores escogidos presentarán distintas características para poder hacer una comparación posterior a la obtención de los resultados de la encuesta, y esta diferencia constará en lo siguiente:

- 1- Un personaje que haya sido exitoso en su inicio, y que con el tiempo se haya renovado para sostenerlo (The Undertaker con su traje debut y el más reciente, con el que terminó su carrera)
- 2- Un personaje que haya sido exitoso, pero que se haya renovado y su aceptación no fue beneficiosa (Cody Rhodes, con su paso a transformarse en *Stardust*)
- 3- Un personaje que no haya tenido mucho éxito, y que, al cambiarse y renovarse, haya sido un éxito (Dr. Isaak Yankem, que despegó su carrera con el personaje de *Kane*)
- 4- Un personaje que no haya sido muy exitoso en su inicio, que se haya renovado a sí mismo a uno que pudo conseguir la aceptación del público, y posteriormente renovar a ese mismo personaje a otro que ha logrado llamar la atención de la gente nuevamente (Husky Harris, que

pasó de ser un personaje genérico, al “devorador de mundos” Bray Wyatt, y que a finales de 2019 se presentó con su nuevo alias de “*The Fiend*”)

NOTA: al considerar un personaje “exitoso” o “no exitoso”, se está tomando como criterio a evaluar su reconocimiento en la imagen colectiva en el mundo del *Wrestling* (si la gente lo llegó a conocer), tanto como el nivel de aceptación o de rechazo que obtuvo, dependiendo del caso que se analiza. No se está considerando su éxito o rechazo a nivel de *marketing*, o las reacciones que buscaba conseguir en la audiencia, ya que es distinto provocar una sensación de desagrado premeditadamente, a que las personas no les guste el luchador, independiente de sus intenciones con el público.

4.1.1 Parte 1: Encuesta general

El cuestionario se divide en dos partes, ambas de carácter **cuantitativo**, pero la primera es de selección múltiple, donde se busca que los encuestados, bajo su propia percepción de los ejemplos expuestos, vayan definiendo las características que tienen los personajes y que sean valorados positiva o negativamente, tomando en cuenta los rasgos visibles más característicos de cada uno de ellos, como lo son los colores, los elementos visuales más icónicos, las dimensiones de los cuerpos, rasgos faciales distintivos, entre otros. Para ello, le son presentados 9 ilustraciones separadas unas de otras, **sin nombres**, solo con **letras** y la **imagen**, que corresponden a 4 luchadores con las características anteriormente nombradas. Esto con la finalidad de que el personaje sea analizado por separado y que las comparaciones se puedan realizar posteriormente con los resultados obtenidos². El objetivo de esta primera parte, es recopilar información de la percepción general de los encuestados sobre estos personajes, y analizar, en conjunto con la segunda parte, los motivos por los cuales estos funcionaron o no con el público.

A continuación, se detallan las ilustraciones, perfil y desarrollo histórico de cada personaje.

² Las preguntas de selección múltiple planteadas para esta etapa están en el **ANEXO**

Simbología.:

Dirección



Frontal

Movimiento



Sin movimiento

Proporción
(Musculatura)



Media



Alta



Muy Alta

Textura
(Material)



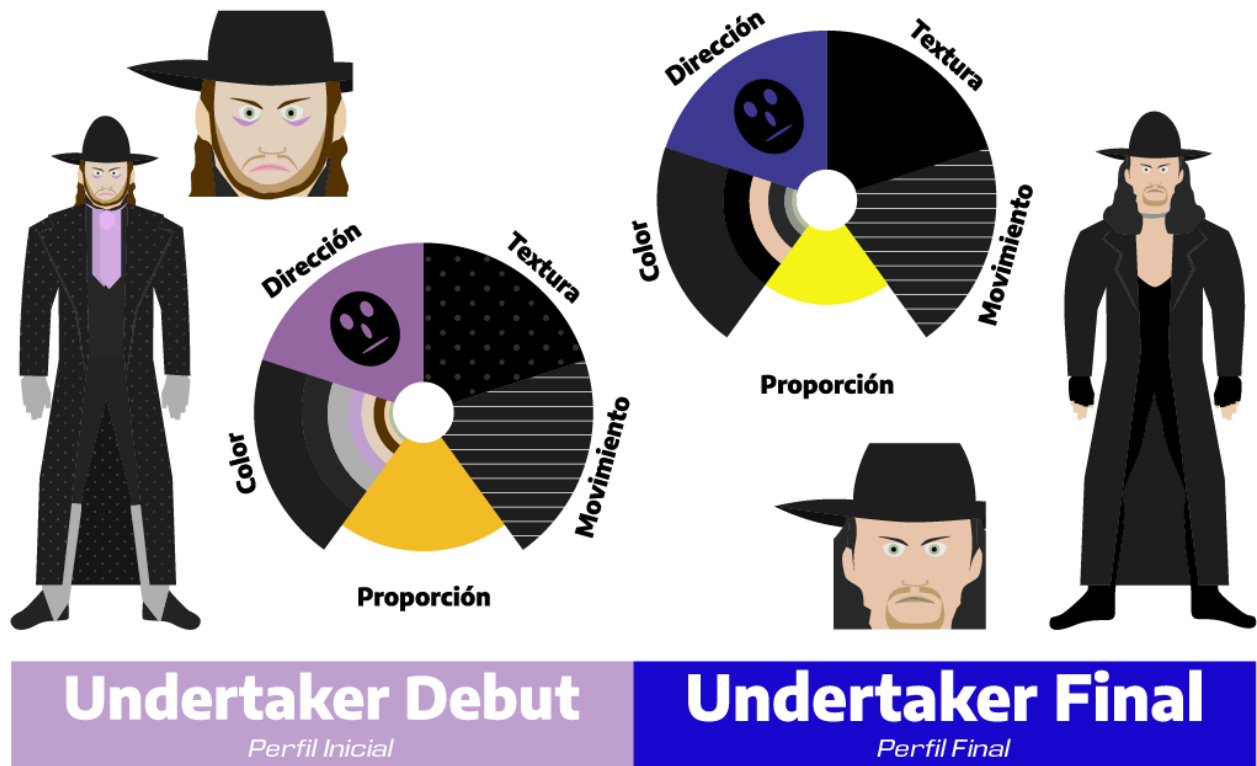
Liso



Rugoso

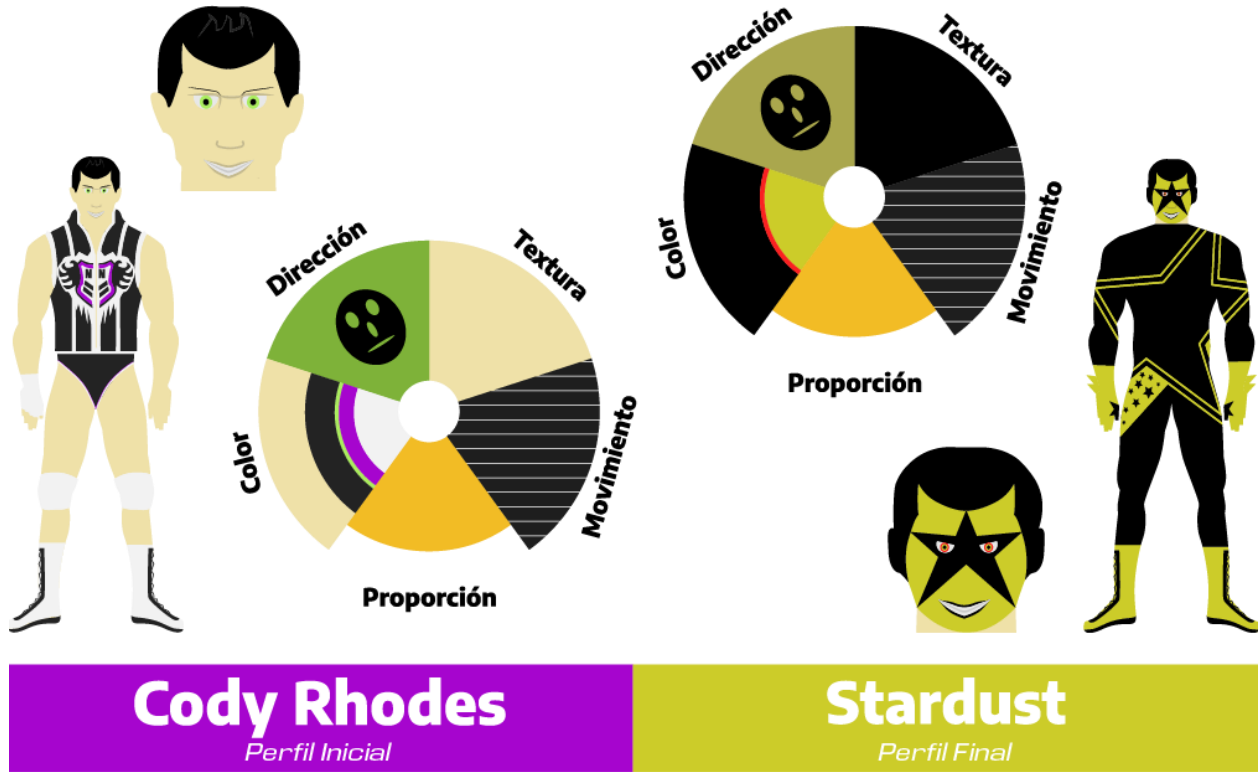
Fuente: Propia

Luchador 1:



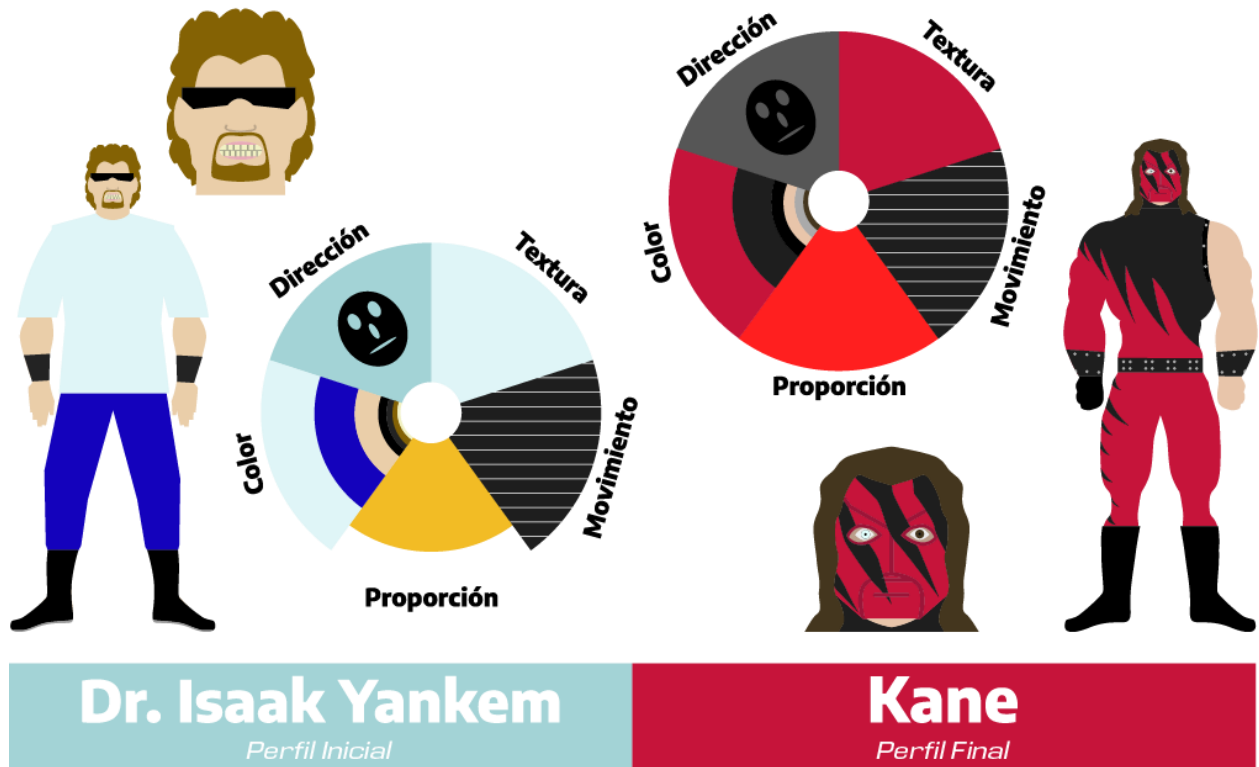
Fuente: Propia

Luchador 2:



Fuente: Propia

Luchador 3:



Fuente: Propia

Luchador 4:

Husky Harris
Perfil Inicial

Bray Wyatt
Perfil Intermedio

The Fiend BW
Perfil Final

Fuente: Propia

4.1.2 Parte 2: Encuesta particular

En la segunda parte del cuestionario, el encuestado escoge uno de los personajes expuestos anteriormente según el nivel de cercanía y/o de identificación que sientan con él, para luego presentar una imagen del personaje en la vida real, donde se puedan vislumbrar dimensiones exactas, colores, texturas, posturas, tatuajes, vestuario, entre otros, y además, se expondrá con el “tema de entrada” al ring del luchador (en caso de tener más de uno para un mismo personaje, el tema escogido será al azar, siempre y cuando pertenezca a la época en la que ese personaje existía al momento de llevar la caracterización expuesta)³. La idea de que lo escojan y no hacer preguntas sobre todos los personajes a todos los encuestados, es para no saturarlos con una encuesta que sea muy extensa y que no la abandonen en medio camino, impidiendo el registro de respuestas. Es menester recordar que los entrevistados son personas comunes y no especialistas de la lucha libre. El objetivo de esta sección es explorar las ideas que se le vienen a la mente al encuestado con distintos elementos de diseño que es posible apreciar, y analizar si hay un vínculo con el personaje a través de esto, por lo que, las preguntas para cada personaje serán particulares, pero sosteniendo preguntas que se repetirán en todos los luchadores.

Las imágenes mostradas para cada luchador en este ítem fueron escogidas con la finalidad de que se puedan percibir texturas, dimensiones reales, actitud del personaje, y posturas. Estas son las siguientes:

³ Las preguntas de respuesta abierta planteadas para esta segunda etapa, junto con sus canciones de entrada, están en el ANEXO.

1- The undertaker



Fig. 13. Undertaker | Fotomontaje
Fuente: WWE

2- The Undertaker (Traje debut)



Fig. 14. Undertaker y mánager | Fotografía
Fuente: WWE

3- Stardust



Fig. 15. Stardust | Fotografía
Fuente: WWE

4- Cody Rhodes



Fig. 16. Cody Rhodes | Fotomontaje
Fuente: WWE

5- Dr. Isaak Yankem



Fig. 17. Isaak Yankem | Fotografia
Fuente: WWE

6- Kane



Fig. 18. Kane | Fotomontaje
Fuente: WWE

7- Husky Harris



Fig. 19. Husky Harris | Fotomontaje
Fuente: WWE

8- Bray Wyatt



Fig. 20. Bray Wyatt | Fotomontaje
Fuente: WWE

9- The Fiend



Fig. 21. The Fiend | Fotomontaje
Fuente: WWE

4.2 Investigación de profesión: Entrevista a luchadores chilenos

A modo de apoyo y para la búsqueda de las necesidades de experiencias propias del mundo de la lucha libre local, se procede a realizar una entrevista (de carácter nuevamente **cualitativo**) a dos luchadores nacionales que accedieron amablemente a apoyar la investigación. Ya que no son de la misma envergadura que sí lo es un luchador de la WWE, no hay mucha información sobre ellos en internet u otros medios, y por esto además están al alcance de uno gracias a sus redes sociales, donde se les puede contactar con mayor facilidad al no ser cuentas con un público masivo de decenas de miles de seguidores, por lo que el valor agregado de tener la información de primera mano a través de una conversación con ellos, es una oportunidad que vale la pena aprovechar. Dicha entrevista se hará a través de la plataforma “Zoom” por temas de agenda con ambos, ya que sus tiempos acotados para organizar una reunión presencial impidieron esta posibilidad, aunque gracias a esto, fue posible producir una grabación de la misma a través del computador, con todos los detalles expresados por ellos.

Los luchadores en cuestión no pertenecen a una marca particular en Chile, ya que los luchadores no están vinculados a una única marca a nivel nacional. Sin embargo, estos fueron encontrados

gracias al material audiovisual publicado por “Legión Lucha Libre” en su canal de *YouTube* con el mismo nombre. El Primero es “*Cami Love*”, un joven de orientación homosexual, que usa justamente ese atributo para construir a su personaje y exagerarlo para ocasionar show en el cuadrilátero de manera no burlesca. La segunda luchadora es “**Roma**”, quien lleva un buen tiempo en el mundo de la lucha libre en Chile, y que también ha participado en eventos internacionales como Estados Unidos y Brasil; por ende, es una luchadora con un feedback interesante para incluir en este informe.

La entrevista consta de preguntas abiertas para cada uno, donde hay algunas que se repetirán en ambos casos, y otras serán particulares según las observaciones de sus personajes en los videos de *YouTube*, donde aparecen en el cuadrilátero, además de sus cuentas de Instagram (medio por el cual fueron contactados).

4.2.1 Preguntas para los luchadores

Los luchadores escogidos accedieron a una entrevista individual en la que a ambos se les hicieron preguntas pautadas, y otras secundarias que fueron surgiendo a medida que iban comentando sus respuestas. Las preguntas para cada uno de ellos son las siguientes:

Preguntas *Cami Love*:

- 1.- Presentación (nombre, edad, estudios/trabajos, datos generales)
- 2.- ¿Dónde nació Cami Love como luchador, o como personaje?
- 3.- ¿Qué buscas comunicar al público con Cami Love?
- 4.- ¿Cuánto te genera tu trabajo más o menos en la lucha libre? ¿Te es rentable?
- 5.- ¿Cuánto le dedicas en horas a esto semanalmente?
- 6.- ¿A cuánta gente llegan en cada sesión?
- 7.- ¿Alguna vez has tenido dificultades con el público por tu personaje?
- 8.- ¿Quién diseñó tu traje?, ¿Y es la misma persona o grupo que lo fabricó?
- 9.- ¿Qué materiales ocupas para tus trajes?
- 10.- ¿Hay elementos en tu traje que usas como luchador que te incomoden a la hora de luchar?
- 11.- ¿Hay algún detalle que te gustaría compartir antes de finalizar (...) sobre Cami

Love, que sea interesante, o que sirva como dato Freak?

Preguntas Roma:

- 1.- Presentación (nombre, edad, estudios/trabajos, datos generales)
- 2.- ¿Dónde nació como luchadora o personaje Roma?
- 3.- ¿Qué buscas comunicarle al público con Roma?
- 4.- ¿alguna vez has sentido que la gente confunde a Roma con quien eres en realidad?
- 5.- ¿Cuánto te genera más o menos tu trabajo en la lucha libre? Y si te es rentable.
- 6.- ¿Cuánto le dedicas a esto semanalmente?
- 7.- ¿Quién Diseñó tu traje?, ¿Y es la misma persona o grupo que lo fabricó?
- 8.- ¿Qué materiales usas en tus trajes?
- 9.- ¿Hay elementos en tu traje que usas como luchador que te incomoden a la hora de luchar? si es que los hay ¿Te ayudan para el espectáculo, o por ser propios de, de tu imagen?
- 10.- ¿Hay algún detalle que te gustaría compartir antes de finalizar, sobre tí como luchadora, sobre Roma, sobre este mundo?

5. ESTADO DEL ARTE

5.1 El vestuario deportivo y su funcionalidad técnica y narrativa

Crear ropa deportiva no es fácil, a diferencia de la ropa común que usamos para vestirnos en el cotidiano, este tipo de prendas responde a varios criterios que buscan que sean lo más comfortable posible para el tipo de actividad que se va a realizar. Por mencionar algunas cosas, debemos tener en cuenta que hay un **factor ergonómico** en la ropa, para que esta se ajuste de manera correcta a las dimensiones de su usuario, y que pueda moverse lo más cómodo posible, y que sea la adecuada para el **tipo de actividad** que va a realizar, ya que, si los **materiales** no son los correctos, podría resultar en una limitante para el deportista y una desventaja, más que ayudarlo a realizar su tarea. Si lo llevamos a un ejemplo concreto en la vida cotidiana, cuando comenzamos a salir a trotar, por ejemplo, es necesario saber escoger el tipo de zapatilla que usaremos, ya que una que esté hecha para *Trekking*, no nos ayudará para nuestro rendimiento físico, ya que, al ser de texturas más duras y menos flexibles para resistir distintos tipos de terrenos, no nos permitirá realizar los movimientos adecuados con el pie para así evitar lesiones y movimientos innecesariamente forzosos. También existe un **factor ambiental**, que responde al tipo de entorno en el cual se va a usar esa prenda; si es para deporte en la nieve o el mar, tendrá diferentes elementos que nos permitirá desplazarnos por esos terrenos cómodamente, como los trajes de surfistas, e incluso, esto nos lleva a la temperatura corporal que debe resistir para que no se desgaste muy rápido con la fricción que las mismas extremidades generan, y que no se manche o “destiña”, por lo que hay que generar un estudio del tipo de telas que se deben ocupar, el tipo de costura, los cierres, etc, que dependerá para cada tipo de necesidad técnica y estilística de su caso particular. Por ejemplo, para actividades como el *Trekking*, se necesita un cierto tipo de calzado. Según Pedro Binfa, experto en *Trekking*, nos menciona para la página “*tatoo*” **“define bien cuál es el uso y las condiciones en los cuales los usarás”** (Binfa, P. (s.f.)) y nos menciona criterios como la Suela (cuyos surcos deben ser gruesos y con espacio entre ellas para que exista una buena adherencia a los distintos terrenos) o la Caña (alta para evitar torceduras de pie en terrenos más peligrosos). Otro ejemplo son las polera de Running, que según la página “*RunStore*” **“Utilizar la polera adecuada te ayudará a cuidar no sólo tu aspecto físico sino también tu salud y tu rendimiento”** (Run Store, (s.f.)) y nos dice que deben ser ligeras y que faciliten la transpiración, debe ser ajustada, pero no mucho, que no

dañe con el roce, entre otros, sin olvidar claro, que pueden tener diseños que cumplan con algún propósito estilístico, publicidad, etc., siempre y cuando no perjudiquen la funcionalidad de estas.

Cuando combinamos esto con el *Wrestling* y el diseño de personajes, logramos hacer una mezcla muy interesante entre la imagen visual que el mismo traje proyecta con sus colores y decorados, y los requerimientos técnicos que el luchador necesita en este para salir al cuadrilátero, y si nos fijamos en el mundo de los cómics, esto se lleva haciendo desde hace mucho tiempo con los superhéroes, como “*Spiderman*” por mencionar un ejemplo conocido, cuyo traje (en la mayoría de sus apariciones) suele ser de tela ajustada y delgada, que le permite columpiarse y moverse con total agilidad por la ciudad y en sus luchas, y a la vez que usas sus colores característicos, y que resaltan sus delgadas proporciones que lo hacen asemejarse a un arácnido. Y en el *Wrestling* no es distinto ya que, con la creación de personajes, se van creando también cierto tipo de “héroes y villanos”, que tienen trajes que los ayudan a moverse libremente por el ring (en mayor o menor medida, dependiendo de sus características a destacar), y que, por esto mismo, tienen diseños que buscan emanar un aura y una personalidad propia de ese luchador.



Fig. n°22. “Shawn Michael, Dolph Ziggler y Shinsuke Nakamura, 3 luchadores con vestimenta de pantalones, aplicando *finishers* de patadas”
Fuente: <https://static.sportskeeda.com/wp-content/uploads/2017/01/michaels-1485881422800.jpg>, <https://s3.superluchas.com/2020/08/mB5VwWfI-zigglerhhh.jpg>,
<https://cdn3.whatculture.com/images/2017/09/79abd79d2269554c-600x338.jpg>

Quizás uno de los casos más exitosos de luchador de este micro-universo, y que cuyo diseño de traje funciona tan bien, que logra hacer que este pueda hacer sus técnicas libremente, y que al mismo tiempo, le permite tener una presencia imponente y poderosa, es la del mismísimo “*The Undertaker*” a quien ya se ha mencionado reiteradas veces en este informe, que durante años hasta el 2020 logró cautivar a varias generaciones de espectadores debido a la combinación de un personaje que parecía ser invencible en el ring, y que a su vez lograba dar espectáculos interesantes por lo efectivo que resultaba su traje, que si bien tiene elementos comunes con los trajes de otros luchadores que han sido igual o menos exitosos, estos supieron combinarlo con su narrativa

perfectamente, y crear un ser carismático y activo en cada sesión. Otro ejemplo de luchador cuyo diseño es tan funcional e icónico de su personaje al mismo tiempo, es “El Santo” de quien también ya se ha hablado en el ítem de la lucha libre mexicana. su traje estándar de lucha acompañado de su máscara y capa, todos de color plateado, hacen que sea fácilmente reconocible en la historia de la lucha libre por lo característico que llegó a ser, tanto que se convirtió con el tiempo en un símbolo, y elemento característico de la cultura mexicana. Cabe mencionar que la capa con la que se presentaba, más que tener una función técnica en cuanto a ropa deportiva, estaba diseñada para su presentación, ya que luego se la quitaba para entrar a luchar, siendo simplemente un elemento decorativo narrativo de su personaje. Otros casos similares de esto más conocidos hoy en día podría ser la misma gabardina del *Undertaker*, la chaqueta de luces de Chris Jericho, el bastón de Finley, entre otros muchos ejemplos

6. RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

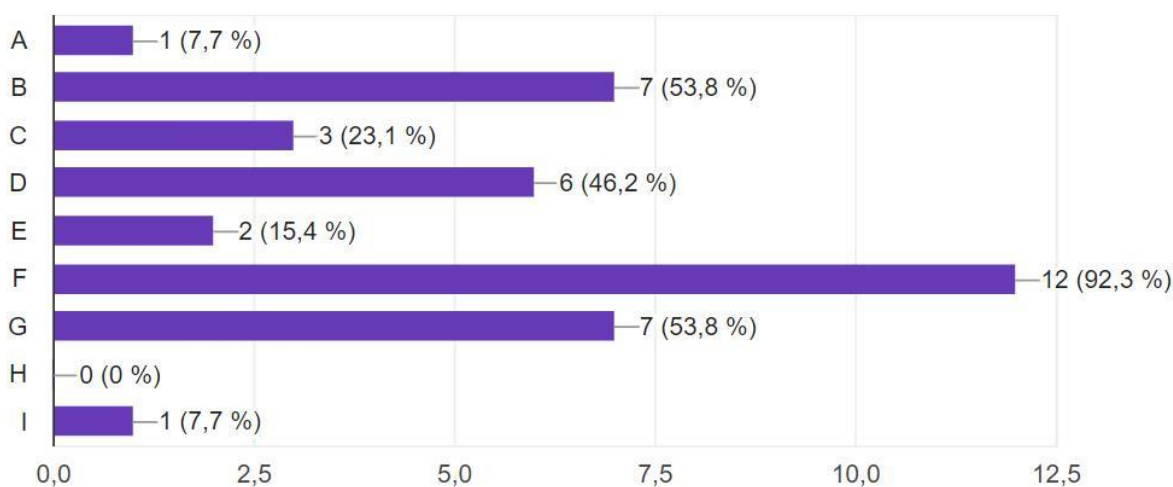
6.1 Encuesta al público

La encuesta se realizó a un total de 13 personas que voluntariamente y sin conocimiento profesional de lucha libre, accedieron a ser participantes de la investigación. Los encuestados se caracterizan por ser espectadores recurrentes de *Wrestling*, con distintos niveles de conocimiento sobre los luchadores presentados a continuación. No se hizo distinción por sexo, edad o país de origen a la hora de escoger a los participantes; solamente estos debían ser hispanoparlantes consumidores de este entretenimiento deportivo.

6.1.1 Resultados de las encuestas

Los resultados obtenidos se mostrarán a través de cuadros que entregan las inclinaciones de los usuarios entrevistados respecto de luchadores, personajes, el rol y las principales percepciones sobre los personajes.

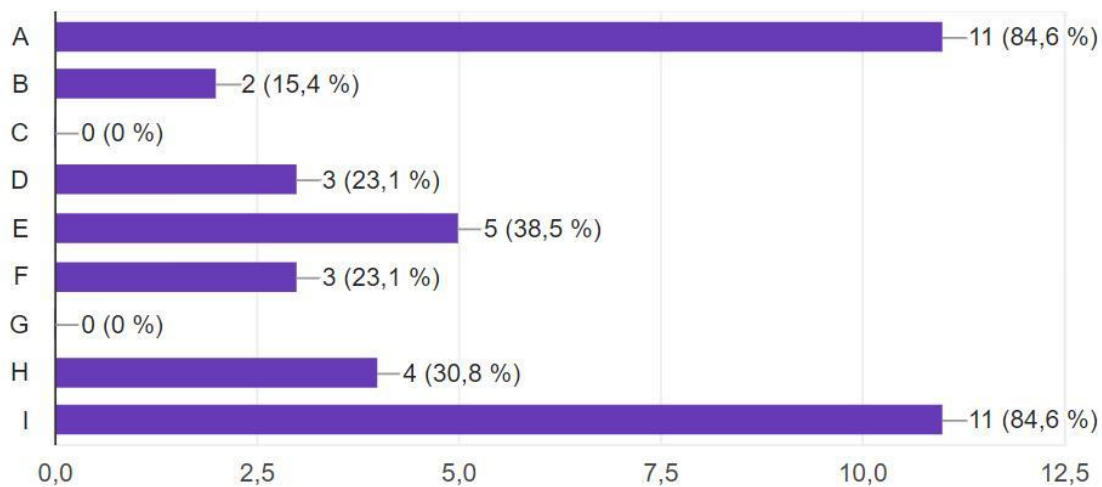
Cuadro n°1. Luchadores



Fuente: Propia

Respecto de la pregunta 1, el 92,3% prefirió a *Kane* (Traje Debut) (F), luego le siguió Cody Rhodes (B) y Husky Harris (G). Ello se debe probablemente a que sus trajes se ven mucho más ajustados al cuerpo y/o sintéticos, destacando la musculatura (o alguna parte en concreto) del cuerpo por sobre sus elementos visuales.

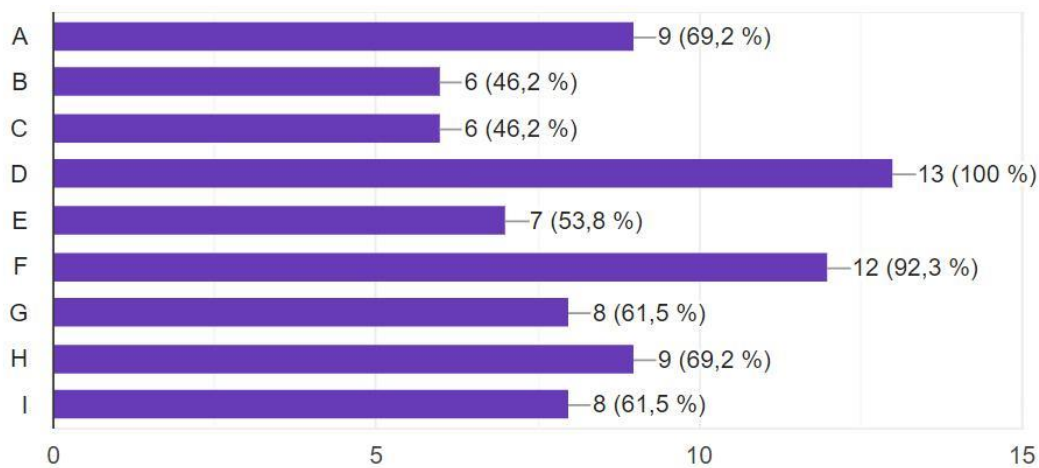
Cuadro n°2. Personajes de ficción



Fuente: Propia

Respecto de la pregunta 2, el 84,6% prefirió a Stardust y The Fiend, luego le siguió *The Undertaker* (Traje Debut) (E) y después Bray Wyatt (H). Ello se debe probablemente a que sus trajes destacan más por su composición estética por sobre su funcionalidad, lo que provoca que parezcan menos luchadores que el resto.

Cuadro n°3. Los personajes que logra reconocer

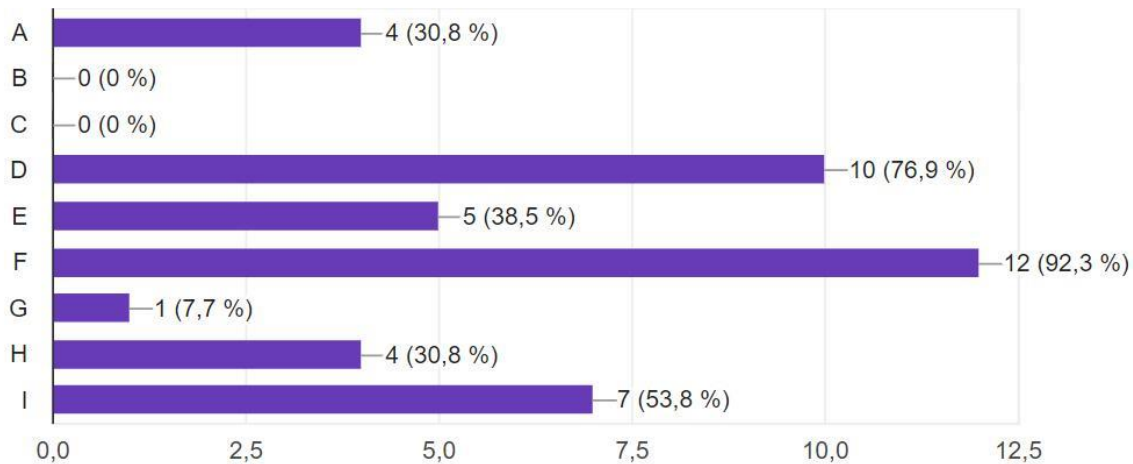


Fuente: propia

Respecto de la pregunta 3, el 100% reconoció a *The Undertaker* (D), luego le siguió *Kane* (F) y después Bray Wyatt (H) con *Stardust* (A). Ello se debe probablemente a que los dos primeros llevan una trayectoria larga, que ha pasado más de una generación de espectadores, además de

tener diseños icónicos en la industria. Los que le preceden, que son más reciente, probablemente hayan destacado por lo llamativos visualmente, y significativos (para bien o para mal) que fue para el luchador.

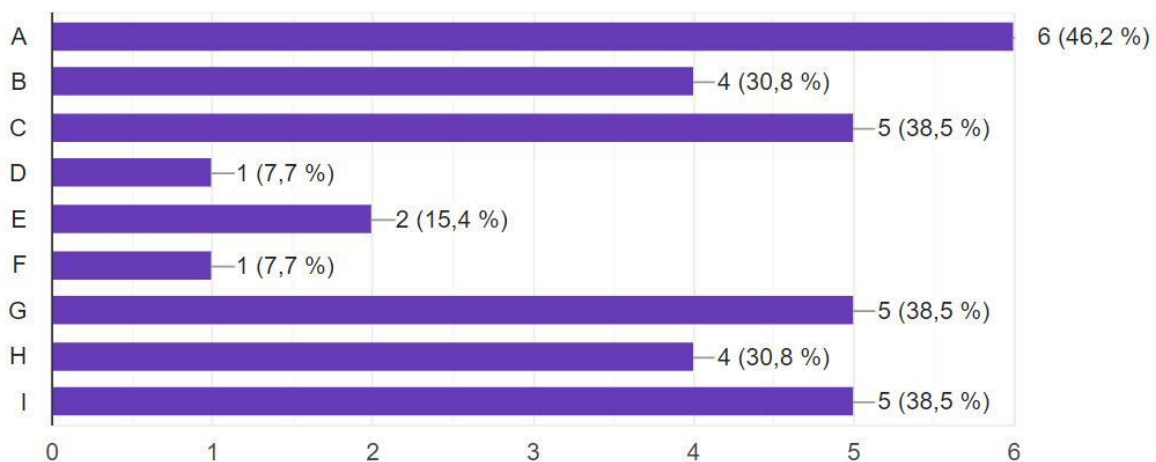
Cuadro n°4. Personajes que más te llamen la atención



Fuente: Propia

Respecto de la pregunta 4, el 92,3% escogió a *Kane* (F), luego le siguió *The Undertaker* (D) y después *The Fiend* (I). Ello se debe probablemente a que presentan diseños y personajes que están fuera de lo común de lo que representa un luchador promedio y/o genérico, o porque tienen algún elemento que capta especialmente la mirada y el interés del público

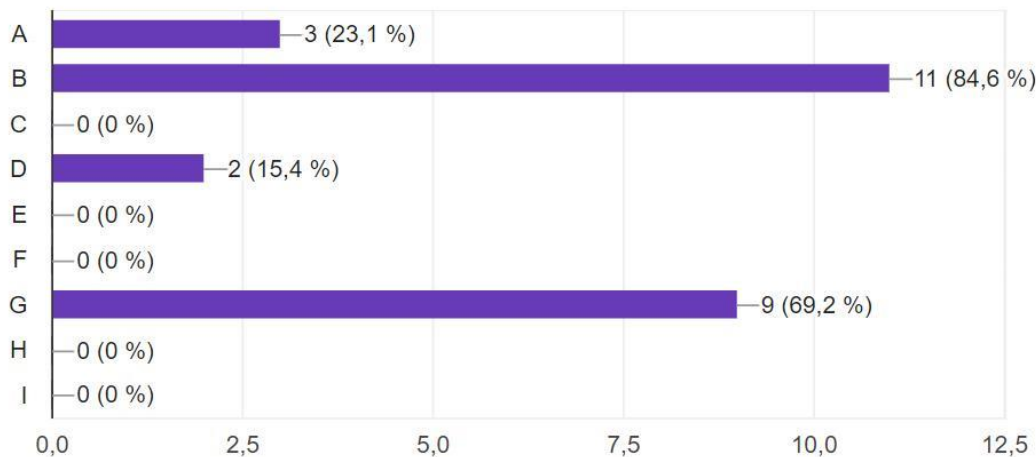
Cuadro n°5. Personajes más desagradables



Fuente: Propia

Respecto de la pregunta 5, el 46,2% escogió a *Stardust* (A), y luego le siguieron Dr. Isaak Yankem (c), Husky Harris (G) y *The Fiend* (I). Ello se debe probablemente a que en casos como el Dr. Isaak y Husky Harris presentan diseños de carácter más rudo, pero que no logran resultar atractivos. En los casos de *Stardust* y *The Fiend*, probablemente se deba a la existencia de muchos elementos visuales que ensucian la figura de luchador del personaje y que, en ambos casos, tiende a ser mucho más amenazante.

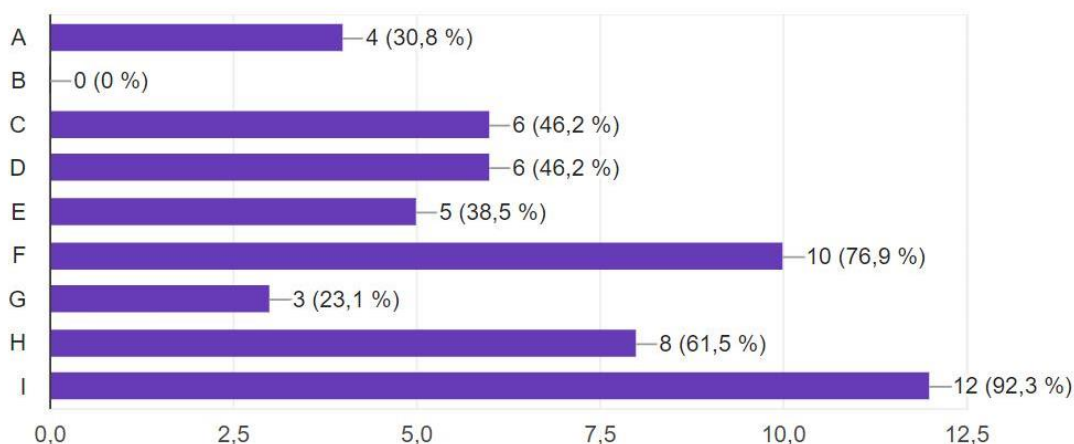
Cuadro n°6. Rol de "buenos" (*Face*)



Fuente: Propia

Respecto de la pregunta 6, el 84,6% escogió a Cody Rhodes (B), y luego le siguió Husky Harris (G). Ello se debe probablemente a que tienen menos elementos visuales como personajes, lo que permite que al compararlos con el resto de personajes que tienen una tendencia mucho más marcada hacia el lado del mal, parecen una especie de contraparte luminosa a los otros. Cabe mencionar que ambos pueden compararse con sus posteriores versiones donde caracterizan a personajes del lado del mal, con lo cual es más fácil para el público distanciar entre sí sus distintas etapas.

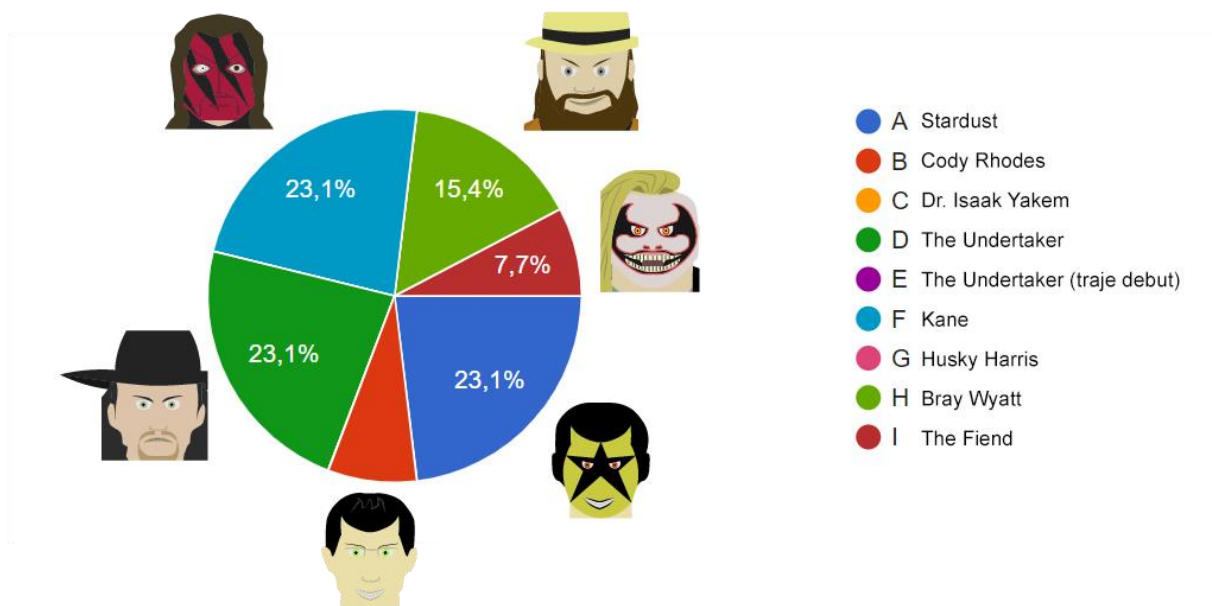
Cuadro n°7. Rol de "malos" (Heel)



Fuente: Propia

Respecto de la pregunta 7, el 92,3% escogió a *The Fiend* (I), y luego le siguió *Kane* (F) y después Bray Wyatt (H). Ello se debe probablemente a que el diseño de su vestimenta es más siniestro y tenso con respecto al resto de luchadores, lo que los hace ver más agresivos y/o intimidantes.

Cuadro n°8. Personaje con el que te sientas más identificado /más cercanía contigo



Fuente: Propia

Los personajes con los que más se identifican/sienten cercanía los encuestados son *The Undertaker*, *Kane* y *Stardust* (23,1% c/u). Esto se debe probablemente a que son más llamativos y reconocidos por el público, lo que genera que se sientan atraídos a ellos.

Los personajes con los que menos se identifican/sienten cercanía los encuestados son Dr. Isaak Yankem, *The Undertaker* Traje Debut, y Husky Harris (0,0%). Esto se debe probablemente a que, al ser los personajes más antiguos de sus versiones actuales, no sean muy reconocidos por el público, y al no conocerlos, no genere ningún tipo de cercanía o identificación, en cuanto al diseño, probablemente sean percibidos como los más anticuados o poco interesantes.

6.1.2 Resultados preguntas de desarrollo

Respecto de consultas de desarrollo respondieron lo siguiente:

Sobre *The Undertaker*, se destacó de su vestimenta y/o su cuerpo, que La chaqueta, es elemento icónico, marca su apariencia y además es elemento distintivo de un enterrador, Sombrero y chaqueta, el abrigo y el sombrero.

En el ámbito de conceptos, ideas, palabras le traen a la mente los colores del atuendo y su música, se destaca que el color negro junto a su canción y el hacerse llamar hombre muerto te hace pensar en esa idea de personaje que proviene de las tinieblas y la oscuridad. Sobre esto podemos decir que este personaje está muy asociado a la muerte y la desolación que causa en sus contrincantes, y la gente lo logra valorar por el tiempo que lleva en la industria representando a su personaje.

Sobre *Stardust*, se destacó de su vestimenta y/o su cuerpo lo llamativo y auténtico que pudo ser, a pesar de causar cierto rechazo debido a la saturación de elementos.

En el ámbito de conceptos, ideas, palabras le traen a la mente los colores del atuendo y su música, es un personaje asociado a lo excéntrico y galáctico, principalmente por sus colores y el elemento principal de su atuendo y su nombre, que son las estrellas. También causa alegría, probablemente por la actitud que evocan las notas de la música y la actitud del luchador.

Sobre **Cody Rhodes**, no se destacó mucho su vestimenta, sino que se hizo más énfasis a su musculatura, ya que las habilidades de lucha de este, asociadas a lo enérgico y acrobático se debe a su estado físico y sus proporciones.

En el ámbito de conceptos, ideas, palabras le traen a la mente los colores del atuendo y su música, se destaca por ser un personaje juvenil y dinámico, cuyo fuerte está en su técnica de lucha, y no tanto por su personaje en el *Wrestling*. También esto debido a los sonidos rápidos de su tema de entrada.

Sobre **Kane**, se destacó de su vestimenta y/o su cuerpo sobretodo su máscara, que le agrega un atributo de misterio a todo su conjunto

En el ámbito de conceptos, ideas, palabras le traen a la mente los colores del atuendo y su música, el infierno y lo demoníaco es lo que más se repitió, lo que también a su vez relacionaron con el fuego. Esto principalmente al rojo intenso de su traje y las formas que parecieran simular una llama en el traje, además que la música de fondo ayuda a generar esa atmósfera siniestra, que se vincula mucho más al poder y lo maligno.

Sobre **Bray Wyatt**, se destacó de su vestimenta y/o su cuerpo su camisa y el cuidado de su vello facial, junto a su sombrero, que no son muy comunes en luchadores, y lejos de ser elementos agresivos, son de índole tropical y tranquilo. También su contextura física, que le dice a los espectadores hacia donde apunta su estilo de lucha y su dominio del ring.

En el ámbito de conceptos, ideas, palabras le traen a la mente los colores del atuendo y su música, se destaca la tranquilidad, tensión, incertidumbre. Posiblemente se deba a lo disonante que logra ser respecto a lo típico que uno ve en la lucha libre, y provoque esa sensación de que hay algo raro, pero que, a su vez, no es agresivo.

Sobre **The Fiend**, se destacó de su vestimenta y/o su cuerpo su máscara, asociada a un demonio (de hecho, su nombre lo dice) y al infierno, dándole una atmósfera maligna al personaje.

En el ámbito de conceptos, ideas, palabras le traen a la mente los colores del atuendo y su música están ligados al miedo, la inquietud, lo espectral. Esto principalmente debido a que los colores que usa en su traje son de índole oscura y violenta, y las formas en su máscara y la tonalidad dura de su música, lo vuelven un tipo de personaje sobrenatural y agresivo, que disfruta lo que hace, lo que causa esa sensación de terror.

6.1.3 Datos relevantes

The Undertaker es mejor aceptado por el público actual con su diseño actualizado que con su diseño de debut. *The Undertaker* logra identificarse con la gente gracias a su trayectoria, y los usuarios logran reconocer en común sus elementos más característicos. Personajes como Husky Harris o Cody Rhodes, son de los que más parecen luchadores, pero están dentro de los menos llamativos, además, son percibidos como “buenos”. Personajes como *The Fiend* y *The Undertaker* están dentro de los más llamativos, que parecen personajes de ficción, y dentro de los más reconocidos, pero *The Fiend* resulta más desagradable que *The Undertaker*. Probablemente esto sea por la diferencia de tiempo que llevan ambos en el medio. Los personajes con diseño de vestuario más simple, son los menos llamativos, y personajes como *Kane* y *The Undertaker* son aquellos con los que más se identifica la gente, y están dentro de los personajes exitosos.

Los personajes con los que ninguno se sintió identificado, fueron aquellos que con el tiempo se renovaron, o sea, los más antiguos. En el caso de *The Undertaker*, a pesar de que su debut se considera “triumfo”, para las generaciones actuales de espectadores no llega a ser identificable. Stardust, personaje que no se considera “triumfo” en la carrera de Cody Rhodes, logra tener un diseño llamativo, y algunos encuestados se sienten identificados con él por sus cualidades como personaje. Los que se sienten identificados con *Kane* o *The Undertaker*, el principal factor es la nostalgia. *Kane*, a pesar de tener un traje considerado “llamativo”, lo que más lo caracteriza es su máscara. Cody Rhodes no presenta un diseño de traje muy extravagante, lo que permite que la gente lo valore por sus características físicas como luchador más que por su diseño en sí. Bray Wyatt por su diseño y cuerpo, destaca más como manager, líder, que como luchador en sí. Los temas de entrada que son más rápidos, están asociados a la rudeza y la juventud.

6.1.4 Conclusiones Encuesta

Luego de revisar los resultados de cada uno sobre los distintos personajes del universo de la lucha libre, podemos llegar a una idea más clara sobre por qué algunos luchadores logran cierto tipo de afinidad con el público, independiente de su rol o qué tan cercanos o no están a la realidad, y en los casos más populares, se le atribuye el sentimiento a la “nostalgia” o la valoración de elementos que el espectador percibe como “destacables”, pudiendo afirmar que el diseño de personajes en la industria de la lucha libre es fundamental para vincularse positiva o negativamente con el espectador, con el propósito de permanecer en su memoria o en la memoria colectiva de la

audiencia, siendo recordado por los atributos que se busca destacar de cada uno de ellos, reflejando también los intereses del propio espectador sobre qué temas le son más frescos e interesantes en la época actual, o cuales lo eran en el tiempo en el que conocieron a sus luchadores favoritos. Tomando en cuenta las respuestas a la encuesta sobre los luchadores y sus personajes, a través de cada uno de ellos podemos sacar distintas conclusiones

Respecto del personaje *The Undertaker*, como se estableció con anterioridad, este personaje triunfó en su debut y en su carrera hasta su final en el 2020. Su cambio de vestuario a uno con elementos más sencillos y de luchador, si bien aún son percibidos como “de ficción”, son más reconocibles y fáciles de recordar, consiguiendo que el personaje sobreviva a la memoria colectiva de aquellos que lo conocen, lo que permite que el público pueda sentirse identificado con él gracias a su trayectoria y la notoriedad que ha tenido, más allá de si como personaje cumple con similitudes o no con la gente. Lograr crear un personaje que en sus inicios sea llamativo e interesante, permite que este perdure con el tiempo, aunque también implica que, si se quiere seguir manteniendo, se vaya adaptando a las circunstancias que exige el mundo de la lucha libre y el contexto del entretenimiento más allá de la propia industria para no ser considerado “obsoleto”, y que el público se sienta identificado con él gracias al paso del tiempo en el que lo han tenido a él como referente principal de la lucha libre, o incluso para captar al nuevo público.

Para el personaje *The Undertaker* (traje debut), si bien es un personaje que logra cierto reconocimiento por ser la primera versión del hombre muerto, al público de hoy en día no le llama tanto la atención como a su versión más actualizada o personajes con apariencia más icónica o extravagante, por lo que ninguno de los encuestados en este caso logró identificarse con él. Por su apariencia se logra percibir como un personaje “villano”, aunque no desagradable para la mayoría de los encuestados. Los resultados obtenidos nos demuestran que para que un personaje sobreviva a la prueba del tiempo y pueda llegar a relacionarse con el público más actual, debe renovarse y no quedarse estancado en la idea inicial, ya que los intereses del medio y el público también varía con el tiempo, y si bien logró resultar interesante para la época en la que fue creado, hoy en día su notoriedad queda opacada en comparación a su versión más actual, o a otros personajes de años más recientes que han abordado temas similares, de una forma más acorde a los intereses del medio actual.

Otro tratado es *Stardust* que, si bien el personaje no resultó del agrado del público en general, su diseño logra ser interesante incluso si destaca más como un personaje de ficción que como un luchador. Su diseño extravagante, aunque no tan complejo en cuanto a la cantidad de elementos le permiten ser reconocido más fácilmente por la comunidad gracias a elementos llamativos y característicos de este, como lo son sus estrellas y el color dorado. El principal foco de interés y de afinidad con los espectadores, en este caso, radica en la personalidad que evoca con sus expresiones y su música, que lo convierten en un personaje poco frecuente y que llega para hacerse notar, aunque esto sea negativo y “desagradable” para la mayoría. Si bien su diseño de personaje le permite perdurar en la memoria colectiva, no logra ganarse el cariño del público, fracasando como proyecto para el público en general.

En cuanto a Cody Rhodes, es un personaje que no destaca mucho por la estética de su personaje, que no busca ser particularmente llamativa, sino por sus dimensiones físicas y proporciones, que consigue que la gente lo admire por sus capacidades en el cuadrilátero y su agilidad, al cual acompaña su música de entrada, que es percibido como enérgico y juvenil. Su diseño le permite ser considerado, en comparación con los otros personajes mostrados, como uno de los “buenos” y su chaqueta sin mangas con capucha y colores poco extravagantes, le da la atribución de ser reconocido de igual manera debido a su “simpleza”, por ende, las personas que se sienten identificados/cercanía con él, es gracias a esto y el enfoque en sus ventajas corporales al luchar, así que no siempre un diseño enfocado en lo conceptual y estético será la solución para hacer un personaje exitoso, sino que también puede ser valorado por el diseño funcional de su traje, que le permita resaltar a nivel técnico. Es importante señalar en este caso (al igual que en otros que se analizará después) que un diseño de luchador más estándar no implica falta de trabajo sobre este mismo en cuanto a diseño, sino que busca resaltar otras cualidades.

Para el Dr. Isaac Yankem, es otro personaje que quedó en el olvido y opacado por la renovación del actor. Por su diseño destaca más como luchador que personaje de ficción por el público, pero no alcanza a ser definido como tal por una gran cantidad de personas. En cuanto a su diseño, nadie se sintió identificado con él y no logró llamar la atención de ninguno de los encuestados, y está considerado dentro de los que tienen un diseño más desagradable, junto con ser asimilado a un personaje “villano”. Este personaje es la prueba de que un diseño original, pero poco trabajado, no logra sobrevivir al interés de la gente, lo que hace que no pueda ser reconocido ni memorable para

los espectadores habituales. Podemos inferir que este fue el principal motivo por el cual necesitó de una renovación para perdurar en su carrera.

Empero Kane, sin duda es el favorito de los encuestados. Un personaje que causó sensación en su debut por su diseño tan llamativo, atrayendo la atención de sus fanáticos principalmente por la máscara con la que se presentaba en las luchas, dándole un toque de misterio e intriga a la identidad de este, y que a pesar de lo pintoresco de sus colores, el tono infernal de su tema de entrada, y la rudeza de sus elementos inspirados en el fuego (ganándose el apodo de “el demonio rojo” y una posición de villano), logra combinarlo bien con elementos funcionales de lucha, para que sea reconocido por la mayoría de los fanáticos como un luchador por sobre un personaje. La trayectoria que ha tenido este es casi tan larga e importante como la del *Undertaker*, por lo que muchos de sus fanáticos sienten una especial cercanía con él por la nostalgia que les produce la vestimenta presentada, que a pesar de ser la primera que usó con esta caracterización, ha logrado permanecer en la memoria colectiva como la representación más reconocible del mismo. Personajes como *Kane*, que han logrado ganarse la cercanía del público por su trayectoria como luchadores casi imbatibles e interesantes, son pocos, y sin duda, para conseguirlo, hay que llegar a proponer algún elemento que quede en la mente de los luchadores. Recordemos que el misterio que producía la máscara de *Kane* dio origen a muchas teorías sobre el por qué la usaba, o quién era la misteriosa persona detrás de él, dando origen a interesantes *storylines* en su tiempo. *Kane* es la prueba misma de la importancia que tiene crear un buen personaje, que sea capaz de llegar a la gente, y que sobreviva a la prueba del tiempo.

Sin embargo, Husky Harris es otro personaje que, al igual que Cody Rhodes, se destaca más por su diseño de luchador que de personaje (según la encuesta, ambos son reconocidos como tal), y, por ende, es asociado a personajes del lado del bien, al carecer de elementos que lo vinculen a la maldad, pero que a diferencia del anterior mencionado, no consiguió captar la atención de las personas, a pesar de ser visualmente más complejo que Rhodes, debido a la presencia de tatuajes y elementos asociados a facciones, y fue catalogado como “desagradable en segundo lugar junto a otros tres personajes, y tampoco consiguió que el público se identificara con él. Aquí podemos concluir que las existencias de personajes visualmente genéricos en el mundo de la lucha libre no logran llamar la atención del público si no tienen algún elemento distintivo corporal o de diseño, o de habilidades puestas en escena. El hecho de serlo, sumado a ser asociado a una facción numerosa (*The Nexxus*, como se muestra en su banda en el brazo) provoca que simplemente pase

desapercibido en la industria, y que no destaque por sobre otros luchadores con diseño funcional, que aprovechan mucho mejor sus ventajas físicas para ganarse el cariño de la gente. De tener la oportunidad de ser un luchador poderoso, se transforma en uno “de relleno”.

Bray Wyatt es la renovación de Husky Harris a un personaje mucho más siniestro y característico gracias a su música de entrada y sus elementos visuales tan tranquilos y rudos al mismo tiempo. Estos le permitieron al luchador ganar mucha más notoriedad e iconicidad, logrando un reconocimiento general, aunque sin ser demasiado ostentoso visualmente (aunque sí extraño) para los espectadores, y que las personas se sientan identificadas con él. También considerado como un personaje villano, llama la atención por sus atribuciones más a un jefe que a un luchador de este mundo, generando un ambiente de tranquilidad combinado con intriga y tensión, lo que crea un aura alrededor del personaje que lo hace interesante e intimidante, capaz de liderar a otros a su merced. Como personaje, es considerado de los más realistas, consiguiendo credibilidad y que las personas se puedan sentir identificados con este, por ende, un factor importante para que un nuevo proyecto de luchador sea exitoso, debe poder ser tomado en serio en su contexto, aunque sea un personaje creado para hacer reír, pero que no caiga en lo ridículo y lo absurdo. Al final, el pensamiento crítico del espectador aceptará o rechazará el producto final dependiendo de qué tan pasado a llevar se sienta con un personaje que no logra ser creíble, o qué tan maravillado se sienta con la construcción de motivaciones y visualidades que sean coherentes y que pueden coexistir perfectamente con el mundo de la lucha libre tanto en el tiempo donde surgió, como en la actualidad.

Finalmente, *The Fiend* es el tercer y actual proyecto de Bray Wyatt considerado como una “evolución” de su personaje, orientado visualmente mucho más a lo paranormal y demoníaco, y que es considerado un éxito actualmente dentro del universo de la WWE. Si bien pierde credibilidad en términos de “qué tan realista es”, tampoco es algo que no se haya visto antes en este mundo cuando se habla de sobrenaturalidad, por lo que su existencia aún puede ser tomada con coherencia en este show espectáculo, con sus elementos que lo hacen parecer mucho más a un personaje de ficción, ligado indudablemente al lado del mal, y que por lo reciente, es menos reconocido que personajes como *Kane* o *The Undertaker*, pero que aun así consigue notoriedad por parte de los espectadores actuales, quienes lo podrían apreciar como la renovación del concepto del miedo en los tiempos actuales. Gracias a lo terrorífico que llega a ser por su máscara y paleta de colores tan oscura, logra ser llamativo y conceptualmente fresco, aunque esto lo hace

ser más desagradable visualmente. Si bien, la mayoría no se siente identificado con él, los que sí lo hacen, valoran su cambio para renovarse a un personaje que, si bien resultó en su origen, se desgastó con el tiempo y se replanteó con un concepto igual de interesante, en un tiempo donde las “caras del terror” en la industria ya estaban a punto de culminar su retiro. Mantener conceptos como el terror en personajes, y un terror distinto al que el público está acostumbrado, no solo da una alta probabilidad de garantizar el éxito, sino que, además, se siente nuevo y contemporáneo, y esto puede ser trasladado a otros conceptos en la industria, como los personajes graciosos, épicos, desafiantes, esperanzadores, etc.

Habiendo analizado cada caso de los luchadores escogidos para la encuesta, se puede concluir que la relevancia del diseño de personajes en la lucha libre actualmente recae principalmente en que el generar conceptos interesantes y divertidos para la fanaticada, les permite que sean ligados a ellos con mayor o menor facilidad, en la medida en que logran fabricar un vínculo con el espectador y una reacción emocional, tanto positivamente, con sus valores y motivaciones; como negativamente, con las cosas que les causan repulsión y sentimientos negativos hacia el personaje. La forma de hacer esto es variada, y no está determinada por una guía infalible, ya que los elementos para que esto suceda no son estáticos en la industria del entretenimiento, y dependen de factores que van desde el contexto histórico, hasta las necesidades del mercado de la lucha libre, pasando por el enfoque al que estará dirigido dicho personaje. Históricamente, como se estableció con anterioridad, la industria se ha encontrado con diversos contextos sociales que han permitido que sea aceptada o rechazada, teniendo auges y censuras, y lograr que el producto al que apunta una empresa de este rubro sea aceptado a nivel país o región, en parte es posible gracias a la creación de individuos que pueden no ser tan exitosos como ellos quisieran, pero sí aceptados en su contexto, generando una nueva fuente de ingresos que benefician a los propios productores y luchadores, como al público que los va a ver.

6.2 Entrevista a luchadores

6.2.1 Resumen Respuestas de *Cami Love* (Entrevista completa en ANEXOS)

1.- “Sebastián, 25 años, egresé el 2021 de derecho, ahora estoy estudiando para mi examen de grado. Trabajo en un tribunal”

2.- “Partí en la FNL (Federación nacional de Lucha), entreno desde el 2016, me demoré un año en debutar, y no sabía qué hacer, y opté por usar mi orientación sexual sin llevarlo a un extremo cómico, aunque a veces me pego el show. fue como “Elévate a ti mismo un 100%”. Hay personajes que trabajan un personaje de la comunidad LGBT+ sin ser parte de esta, y se deriva en una situación cómica.”

3.- “Que independiente de tu orientación sexual, es un deporte para todos. Representar que existen disidencias sexuales en este deporte. En Chile somos pocos, pero en México están los “Exóticos⁴” que llevan muchos años.”

4.- “El beneficio económico es mínimo. Al no estar profesionalizado, es más un hobby. A veces se generan situaciones que te dan un aporte monetario; poco, pero es algo. No alcanza a ser el sueldo mínimo.”

5.- “Entreno martes, jueves y sábados, desde las 6 hasta las 9 pm. 9 horas a la semana. Por el Covid-19 trabajo parcialmente, con turnos de 3 veces a la semana, aunque tengo otro trabajo los otros 2 días. Me alcanza justo los tiempos para todo. Uno intenta adecuarse a los tiempos para avanzar como luchador hacia delante.”

6.- “Por temas de aforo, el límite es de 80 a 100 entradas, y casi siempre se venden todas. En Guillermo Mann, Ñuñoa. Cuando estábamos en Barrio Yungay, el aforo era mucho mayor.”

7.- “No he tenido malos comentarios. El público es receptivo.”

8.- “Una niña llamada Romina. No se dedica a trajes de lucha libre, solo a mí y a Gidget. Ella es más de vestidos, de alta costura.”

9.- “Los más elásticos posibles. Laicra, látex elasticado. Son resistentes y duraderos.”

10.- “No, los adecuó para que sean cómodos. Solo una vez tuve un percance con un collar de corazón, y tuve que cambiarlo.”

⁴ Luchadores masculinos con características femeninas marcadas

11.- “Cami Love le teme a las alturas”

6.2.2 Resumen Respuestas de Roma (Entrevista completa en ANEXOS)

1.- “Roma, tengo 27 años, ejerzo lucha libre desde los 14, gracias a un evento que vino la WWE en 2008, conocí y tuve un autógrafo de Shawn Michaels, y desde entonces supe que quería mantenerme cerca de la lucha libre, porque nunca había sentido una felicidad tan grande. A los 15 me metí a entrenar. Soy diseñadora profesional. Siempre quise unir el diseño con la lucha libre. Trabajé mucho en diseño para poder financiarme la vida de luchadora en Latinoamérica.”

2.- “Siempre he sentido mucha admiración y amor por lo que hace Shawn Michaels. Es el luchador más completo que he visto. A pesar de que comencé a conocer a otros luchadores chilenos, Shawn Michaels siempre fue mi inspiración. Era el mejor en todo. He estudiado todas sus fases. Cómo hablaba, cómo vestía, influye mucho en lo que soy ahora. “Roma” al revés es “Amor”. Quiero que la gente sienta el amor a la lucha libre. En Concepción todo lo bueno y en Santiago todo lo malo. Shawn Michaels me ha inspirado en todo. Ahora la vestimenta trato de orientarlos a cómo era él en el 96, 97. Todo lo tomo y adapto a Roma.”

3.- “Lo que te contaba sobre el amor. Me gusta que entiendan que, si soy una chica buena, que soy amorosa, que mis trajes tienen la estética de SM de los 90 y que, si soy ruda, si cambio alguna cosa, que piensen que soy ruda. Me Inspiro también en Charlotte. Con los trajes y mi lenguaje no verbal, busco que entiendan mi posición.”

4.- “La gente piensa que soy yo, pienso que no me veo como que soy un personaje. Cuando soy Face, soy amorosa, y no interpreto a un personaje. Normalmente soy 10, pero cuando lucho 100. Trato que la gente sienta que soy yo, pero exagerada. Solo tengo un nombre de fantasía. La gente no nota cuando soy *Face* o *Heel*, y eso es magia de la lucha libre.”

5.- “He estudiado el mercado de la lucha libre. Aquí en Chile no se les paga a todos lo mismo, depende de lo que genera el luchador. Depende de la agrupación, la empresa lo que cobro. En Concepción, una empresa con la que trabajo no tiene mucha producción, pero me pagan el viaje, la estadía, no les cobro; ellos me ofrecen algo y yo acepto. Es mi posición, llevo 6 años en la lucha

profesional, y con mi experiencia, sé cuánto puedo vender, y eso influye. Luchando 4 o 5 veces al mes no alcanza para el sueldo mínimo cuando pagan por lucha. Uno puede sacar provecho de ser figura pública vendiendo merchandising. Siempre supe que sería así, y por eso me esforcé mucho en el diseño. Una como luchadora tiene que invertir mucho, y la retribución no es en dinero, sino en felicidad. y por eso uno se vuelve adicto a eso.”

6.- “Renuncié a mi antiguo trabajo y ahora soy *Freelance*. Solo soy luchadora. Traigo cosas de EEUU y las vendo. Eso ocupa el 20% de mi tiempo, el 100% de mis ingresos, y el otro 80% se lo dedico en la semana a la lucha libre. No solo soy luchadora, sino productora de lucha libre. Tengo suerte de poder hacer esto.”

7.- “Los trajes los diseño yo. Fernanda Fornazari me enseñó proporciones del cuerpo, colores y desde entonces me los diseño yo. Los trajes los fabrica “anarkomaskaras”, que hacen equipo profesional de lucha libre. Es un trabajo en conjunto. Es la que cobra más caro es Sudamérica, pero vale cada peso. Funcionalmente son perfectos y son hermosos. No solo los hace, sino que los diseña. Le diseña al resto del mundo también. He trabajado con gente que cobra más barato, y todo lo que conlleva un traje de lucha libre no lo ha logrado. El proceso es una conversación. Le mando fotos de referentes e ideas, y ella me dice sí o no. Los trajes de anarkomáskaras tienen otro nivel de profesionalismo.”

8.- “Laicra, pero también hay otros materiales que se ocupan.”

9.- “Uso un cinturón con hebilla de corazón que tiene unas cositas colgando, y en mi mente, es una referencia a SM. Pensaba que me iba a incomodar, y no me incomoda para nada. No me ha pasado que se enganchen, pero hasta que no suceda, los seguiré usando, pero tengo precaución. Trato de adaptar mi forma de luchar a cómo voy vestida. Si uso cinturón, no haré una plancha cruzada, porque unos amigos lo hicieron y uno se cortó el cuello.”

10.- “Me cuesta mucho la técnica en la lucha libre, pero para nada la performance, y eso es algo que falta en la lucha libre chilena. Trato de meter el espectáculo en esto. Con mi *tag team* que es “la familia” tratamos de pasarnos películas. No solamente basarse en lo bueno que somos en lo técnico, sino en poder generar más espectáculo. Fijarnos en cómo las otras artes pueden influir en

el desarrollo de tu personaje. Darles más ojo a las cosas externas y traerlas para hacer cosas memorables, por eso me gusta SM. Falta eso para que los luchadores puedan tener más identidad.”

6.2.3 Análisis de respuestas

Analizando las respuestas de los entrevistados, podemos sacar una serie de conclusiones que nos permiten revelar que la realidad de los luchadores chilenos suele ser bastante distinta en cuanto al nivel de inmersión que tiene cada uno de ellos en este trabajo. Sin embargo, cabe destacar que la principal constante en las respuestas de los dos, es que la lucha libre de por sí, no sirve aún para dedicarse solamente a ella si se quiere vivir de eso. Hay que buscar otras formas de sustentarse económicamente y que los tiempos de las otras fuentes de ingreso, calcen o se adapten al tiempo que se le dedica a este espectáculo si se quiere seguir siendo partícipe activo de la lucha local. Es por esto que es fundamental incentivar y dar a conocer la industria chilena de la lucha libre a un público masivo en todas las regiones, para que así pueda llegar al ojo de empresas, patrocinadores y/o inversores que estén dispuestos a apoyar económicamente este espectáculo, y poder convertirlo en una fuente de ingresos rentable para los propios luchadores (sin tener que acudir a varios factores externos que sustentan su calidad de vida, y los condicionan mucho sobre el tiempo que le pueden dedicar a entrenar, luchar, acudir a eventos, etc.) y a las mismas empresas ya existentes de lucha libre, que podrían invertir mucho más en generar eventos múltiples, o para simplemente desarrollar su espectacularidad, y acercarse a un público que es cada vez más numeroso, gracias a internet y los medios digitales.

Hablando en primera instancia sobre *Cami Love*, él lleva unos cuantos años dedicándole tiempo a la lucha, aunque muchos menos en comparación con Roma, pero de momento, su trabajo y su vida profesional fuera de la lucha libre ocupan la mayor parte de su vida. Si bien la pandemia le ha ayudado para poder dedicarle un espacio a la lucha libre a la vez que trabaja en su carrera y sus proyectos profesionales, no deja de ser una actividad secundaria, la cual no podría hacer de momento si solo se dedicase a ella, ya que los pocos o nulos ingresos que percibe de las luchas, no se comparan tan siquiera con el sueldo mínimo hoy en el año 2022, que de por sí es considerado bajo e insuficiente. La lucha libre para *Cami Love*, si bien tiene planes de avanzar como luchador profesional, actualmente es más un *Hobby* que una actividad autosuficiente.

Respecto a **Roma**, su caso es todo lo contrario, ya que ella tiene varios años más de experiencia y de conocimiento sobre este entretenimiento deportivo. Ella vive de la lucha libre prácticamente todo el tiempo, luchando y organizando “detrás del telón” pero también se ve obligada a hacer actividades extras para poder seguir dedicándose a esto, aunque gracias a los años de experiencia que ha tenido a lo largo de su carrera, puede aprovechar su estilo de vida para hacer negocio de su imagen de luchadora, y generar recursos económicos de distintas formas, ya sea vendiendo productos del extranjero, merchandising de “Roma”, y su trabajo *Freelance*. Al tener conocimientos de cómo se maneja el mercado detrás de su figura pública y de lo que significa serlo, es capaz de aprovechar para expresar lo que ella misma genera y vende de sí, la cual es otra alternativa para costear la “vida del luchador”, aunque para ello, primero hay que generar una reputación que venda y que interese al público, porque de lo contrario, es imposible vender la marca de una figura que nadie conoce, a menos que de entrada sea llamativa, pero eso es jugar con la suerte principalmente, y no es una apuesta segura por parte de alguien que quiere empezar a vivir de esto.

Cuando hablamos de la composición material de sus trajes, no hay mucha diferencia, si no consideramos los detalles propios de cada uno. Ambos tienen elementos de laicra, que es un material resistente y elástico, con el que se hacen muchos trajes de lucha justamente porque evitan que se rompan con facilidad, por lo que es un elemento básico en la composición de trajes. También les componen elementos decorativos cuya función es precisamente esa más que de temas técnicos para la hora de luchar, aunque se reconoce que hay un riesgo de que haya accidentes con este tipo de indumentarias. La lucha libre al ser un deporte/entretenimiento coreografiado, el riesgo de lesiones con estos elementos no son muy grandes, ya que por lo general, no solo se cuida el mismo luchador de no ejecutar mal un movimiento para no hacerse daño, sino que en el proceso, debe asegurarse que su oponente tampoco salga lastimado más allá de lo planeado para la lucha en sí, por lo que también se adaptan los movimientos y las ejecuciones a los elementos que uno/ambos lleva/n puesto/s, siempre teniendo presentes el estilo de lucha que están manejado, como *Camí Love* que evita preferentemente utilizar la tercera cuerda. Siempre está la posibilidad de que haya algún imprevisto con esa indumentaria, por ser una actividad de estrecho contacto físico, pero de esas experiencias se aprende para futuras luchas.

Los “personajes” de ambos luchadores son muy parecidos en cuanto al nivel de personificación que están planteando con *Camí Love* y Roma, ya que ambos trabajan con un nombre de fantasía,

exagerando las características psicológicas de quien está detrás de ellos, pero dentro del ring. Aun así, existe la inspiración en otros luchadores del mundo que les dan forma visual y de actitud a ellos, como el Caso de *Cami Love* con los Exóticos, o Roma con Shawn Michaels, a quien admira y tiene como fuente de inspiración. La inspiración queda clara cuando se compara a los dos luchadores con sus respectivos referentes, aunque por lo comentado por ambos, no se alejan mucho de quienes son realmente a la hora de combatir en el ring, lo que les da un toque único y personal que los hace identificables para el público, pero que a su vez, carecen de oportunidades para desarrollar espectáculo y otro tipo de funciones, ya que al estar tan ligadas sus personalidades reales con las otras en el cuadrilátero, es posible concluir que no se toman muchas decisiones arriesgadas respecto al desarrollo psicológico de estos, por lo que fomentar una industria enfocada en esto mismo con personajes ficticios alejados de sus “intérpretes”, dan pie a una futura puesta en escena donde los acontecimientos pueden sorprender a los fanáticos de forma orgánica y sin creíbles.

7. PROCESO DE DISEÑO

7.1 Perfiles de personajes

Antes de comenzar con el diseño de cada personaje, primero se realiza un ejercicio de visualización y reconocimiento de elementos característicos de ciertos personajes, por medio de una serie de perfiles de personaje hechos a través de un esquema de constelación, para los cuales se seleccionaron tres rubros distintos que tuviesen en común el diseño de los suyos propios. Entre ellos claro, debe estar la lucha libre, para poder hacer una comparación a nivel internacional y local sobre cómo los desarrollan en la industria a niveles particulares, en relación a sus elecciones de vestimenta, los referentes que ocupan, a qué quieren hacer alusión, entre otros. Para cada uno de ellos, se escogerá un personaje femenino y uno masculino, para tener de forma completa un análisis que involucre ambos sexos, que, en definitiva, están incluidos por igual en sus fuentes.

- En primer lugar, se hace un acercamiento al mundo del cine de superhéroes reciente, para el que fueron escogidos dos personajes del Universo Cinematográfico de Marvel, con la particularidad de que, en vez de ser los principales de la saga completa de películas, serán de una en particular: *Black Panther*. El diseño visual tanto de los trajes como de los escenarios, fue de tal repercusión que sus diseñadoras fueron nominadas a los premios de la academia. En este caso, el Propio Pantera Negra, junto con la General Okoye serán los elegidos para el análisis. Al ser parte de los personajes principales de la entrega, es más factible que se encuentre material informático sobre ellos, de los cuales inspirarán la estética general de los personajes secundarios y acompañantes. Se escogieron un personaje masculino y femenino, para establecer una comparación sobre las decisiones de diseño que se ejecutaron para ambos casos específicos teniendo en cuenta las diferencias de género.

- Siguiendo la lógica de los dos anteriores, serán analizados dos personajes de la WWE recientes, por lo que se escogió a *The Fiend* Bray Wyatt y Alexa Bliss en su etapa de “compañera” del personaje masculino. Escoger a dos luchadores que estén trabajados en una misma trama permite comparar el trato y manejo que se les da a ambos, y analizar si hay diferencias en cuanto al origen de los mismos, respecto a las referencias, inspiraciones, nivel creativo, etc.

- Los últimos dos también serán de la lucha libre, pero en este caso, se hará con *Cami Love* y Roma gracias a la información recopilada sobre cada uno de ellos. En base a las preguntas hechas en el apartado anterior, se pudo obtener información útil para hacer la comparación pertinente con los luchadores de escala internacional.

7.1.1 Personajes del cine de Superhéroes (La imagen en alta resolución se adjuntará en el ANEXO):

Habiendo recopilado la información pertinente y el apoyo visual de distintas fuentes para este caso, se fabrica el siguiente material visual (La imagen en alta resolución se adjuntará en el ANEXO):



Fig.23. “Perfil de personajes de Black Panther - Diseñadora Ruth E. Carter – Black Panther - Okoye”
Fuente: Propia. Imágenes extraídas de fuentes diversas: Marvel Database – Disney Wiki – Wikipedia - Logopedia – Reino Animalia Wiki – Entertainment Weekly – Knitting Industry – Pinterest – The Pill Outdoor Journal – Wbur.org – Sonambola.com.ar – Sensacine.com – abc.es – hipertextual.com – ign.com – actualidadviajes.com – worldhistory.org – workcafe.cl

El diseño base para los personajes de Black Panther no son otros sino los propios cómics de los que están inspirados. Mucho antes de comenzar con sus productos cinematográficos en 1993, y de dar el primer paso en su propio universo de películas en el 2008, *Marvel* se dedicaba a hacer las

historietas que cimentaron la base de su extenso universo, con personajes tan llamativos e interesantes, que en los tiempos contemporáneos, gracias al avance en la industria del cine y la globalización, es posible que los veamos en la gran pantalla, bajo la dirección y el re-diseño de personas con un gran talento, pero en la mayoría de las ocasiones, respetando el material de origen, y adaptándose a la estética de sus productos fílmicos.

La diseñadora Ruth E. Carter, ganadora del Óscar por el diseño de vestuario de esta película, ya había sido nominada previamente a los premios de la academia por su trabajo en películas como *Malcolm X* (1992) y *Amistad* (1997), y es que, en esta ocasión, se supo trabajar con el concepto del afro futurismo y la mezcla que implica este entre la cultura africana no americanizada, con los avances tecnológicos propios de este género. Si bien este concepto es mucho más fácil de contemplar con el diseño de la nación de Wakanda bajo la mano de Hannah Beachler, junto a los accesorios tecnológicos que acompañan a los personajes dentro en sus diferentes tramas, la realidad es que los trajes también se adaptan a lo que sería una época más avanzada tecnológicamente, sin perder las raíces de donde surgieron. El traje de la General Okoye lejos de verse primitivo, es imponente y detallado, como la armadura propia de una guerrera. Esta está inspirada tanto en los trajes de los samuráis (véase la forma de las hombreras, con ese patrón de placas tan característico de esos trajes), como de la tribu Masai, ubicada entre la Kenia meridional y la Tanzania septentrional, al Centro-Este de África, y el traje de *Black Panther*, combina su diseño clásico del traje negro de pantera y el collar de “colmillos” con los componentes tecnológicos que o hacen parecer más una armadura que un ropaje simple elasticado.

Si bien en cuanto a su estética en general hay una clara referencia a los comics que les dan su origen, existe un trabajo de diseño en las películas que sirve para adaptar a estos personajes a una estética particular, que responden a una necesidad de que el atuendo se vea realista y coherente en el universo de películas, y también que refleje un contexto gráfico definido para englobar todos los detalles que son trabajados a la hora de tomar decisiones sobre qué adaptar, qué no, y cómo llevarlo a cabo en un mundo que requiere que así sea.

7.1.2 Personajes de la lucha libre en WWE (La imagen en alta resolución se adjuntará en el ANEXO):

habiendo recopilado la información pertinente y el apoyo visual de distintas fuentes para este caso, se fabrica el siguiente material visual:

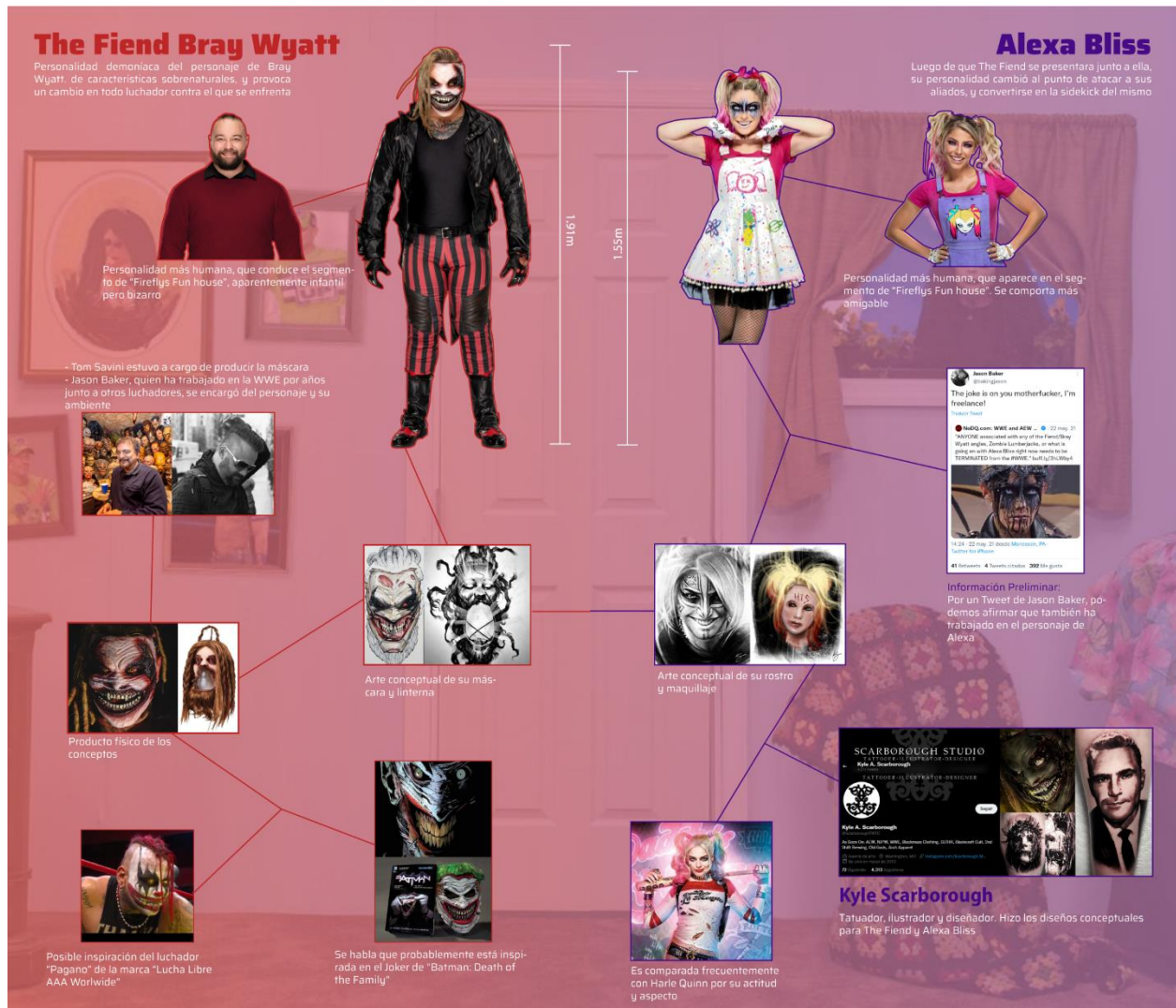


Fig. 24. "Perfil de personajes de WWE - The Fiend Bray Wyatt - Alexa Bliss"

Fuente: Propia. Imágenes extraídas de diversas fuentes: WWE Network – Pro Wrestling Wiki – Twitter de @bakingjason, @scarboroughtwc, @pagano656 – DeviantArt – Yaconic – Amazon – Sports Illustrated (si.com) – thegothamarchives.com – europosters.eu

Para el siguiente caso, primero fue confeccionado el diseño de *The Fiend*, a través de una promoción del luchador Bray Wyatt (cuyo nombre real es Windham Rotunda) que comenzó con una serie de "cortometrajes" en los eventos semanales de Raw en el 2019 en una sección llamada "*Firefly's Fun House* (FFH)", la cual constaba de una especie de show infantil macabro, donde en

cada episodio la temática se tornaba más y más oscura, hasta que finalmente presentó a su nuevo personaje formalmente en la lucha de *Summerslam* 2019 contra Finn Balor. Este tuvo tal éxito, y se mostró tan imponente y poderoso que fue ganando credibilidad con cada lucha, hasta ganar el título del campeonato universal de la WWE. Lo especial de este personaje es que, por lo general, cada vez que se enfrenta a otro luchador, o que interfiere con él/ella de alguna forma, le termina “transformando” en algún aspecto. Uno de sus primeros feudos y de los más importantes fue el que tuvo con Daniel Bryan, donde *The Fiend* demostró sus capacidades como luchador sobrenatural con cada enfrentamiento en el que derrotaba a su contrincante.

Pasado un tiempo llegó a interferir con el personaje de Alexa Bliss, que desde que se le apareció ofreciendo “su ayuda” a la luchadora, esta empezó a actuar de manera extraña y con toques infantiles macabros, como lo era él en sí con las dos personalidades que manejaba (la del demonio y la de Bray), hasta parecer “Poseída” por el demonio. Ya con el paso de las semanas, se transformaría en su compañera de luchas, formando una parte activa de los segmentos de FFH y actuarían en conjunto hasta el posterior despido de Windham, donde Alexa continuaría trabajando con su propio personaje, pero evolucionaría a uno independiente, junto a una muñeca llamada Lilly.

Si bien *The Fiend* fue bien recibido, Alexa no corrió la misma suerte, ya que, por un lado, la actitud de su personaje no resultaba un buen añadido por el demonio, y por sí sola, no resultaba un personaje interesante, ya que estaba demasiado caricaturizado. Además de eso, el diseño de su personaje, tanto como su forma de actuar, no dejaba de tener similitudes con el personaje de “*Harley Quinn*”, quien en los últimos tiempos ha tenido mayor popularidad. El diseño de la máscara de *The Fiend* tampoco pasó desapercibido para algunos conocedores de las historias del Caballero de la noche (*Batman*), ya que se teoriza (nunca ha sido confirmado) que el diseño de la máscara está inspirado en la del *Joker* de “*Batman: Death of the Family*” más concretamente de un producto físico, que resultaba ser la máscara del mismo *Joker* de ese cómic, con una sonrisa característicamente grande, como los dientes de la máscara de Bray. También fue comparado con el luchador “Pagano” de la marca “AAA”, pero todo esto queda en rumores de las posibles inspiraciones de sus vestimentas.

Para ambos casos, el diseñador de las ideas principales de la máscara y algunos accesorios que *The Fiend* portaría al entrar al ring (como su lámpara forrada con la “piel” de la cabeza de Bray

Wyatt) fue Kyle Scarborough, un diseñador, tatuador e ilustrador quien ha trabajado para varias marcas de lucha libre. Se cuenta que Windham llegó a él con las ideas del personaje que quería realizar, y fue él quien le dio la imagen y vida a lo que serían los primeros conceptos de la máscara de *The Fiend*, y posteriormente, a las ideas conceptuales para el personaje de Alexa.

Pero las figuras más importantes para la confección de dichos trajes, y la estética general del segmento de Raw, fueron Jason Baker, que funge como diseñador, productor, director de efectos visuales, entre otros cargos similares en la WWE, y el propio Tom Savini, legendario artista de efectos especiales y maquillaje, encargado de darle vida a las grandes caras del terror del cine como lo es la chica del exorcista, el Barlow de El misterio de *Salem's Lot*, y en general grandes películas del director George A. Romero. Ambos, además de hacer la estética general del micro verso de *The Fiend*, se encargaron de fabricar los diseños de Scarborough para que la máscara fuese funcional para Bray. Respecto al Alexa, se sabe que también ha trabajado con Jason Baker para su personaje junto con Wyatt, pero a pesar de no estar confirmada su participación total en el manejo visual de la misma, se infiere que su equipo y el de Savini también se encargaron de darle su aspecto, ya que, en circunstancias específicas de algunas luchas, se sabe que estos se encargaron de algunos diseños para dichas luchas, como la corona que usa Alexa en la última lucha entre Randy Orton y The Fiend, donde no se volvió a ver al segundo desde entonces.



Fig. 25. Alexa Bliss con tinta en el rostro y su corona, producida por el equipo de Savini
Fuente: WWE Network

7.1.3 Personajes de la lucha libre en Legión Lucha Libre (La imagen en alta resolución se adjuntará en el ANEXO):

habiendo recopilado la información pertinente y el apoyo visual de distintas fuentes para este caso, se fabrica el siguiente material visual:

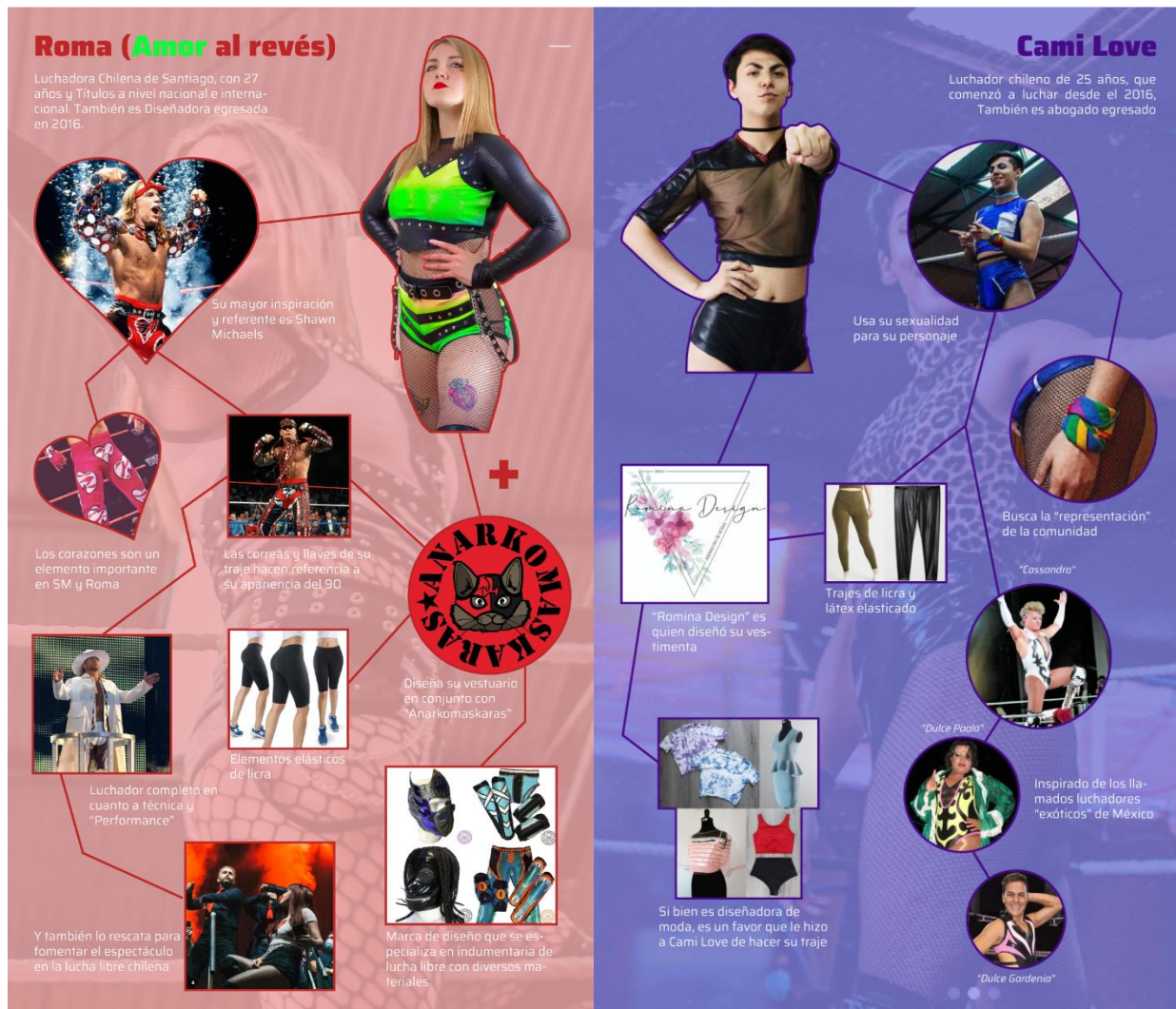


Fig. 26. "Perfil de personajes de Legión Lucha Libre - Roma y Cami Love".

Fuente: Propia. Imágenes extraídas de diversas fuentes: Instagram @romaluchadora, @thecamilove, @anarkomaskaras, @romina.design – Facebook: /romaluchadorachilena/, /thecamilove/, /anarkomaskaras/ – WWE Network (español) – Pinterest – Mercado Libre – mallcenterhospicio.cl – thesportster.com – eltiempo.com – milenio.com – mediotiempo.com

Ambos casos tienen historias diferentes. El atuendo de Cami Love está relacionado con sus conductas más femeninas en el ring. Como mencionamos anteriormente, el luchador detrás del personaje usa su orientación sexual para darle vida al espectáculo que genera con su contrincante, y es por esto que también exagera sus gestos, movimientos y decisiones durante la pelea. En la parte superior de su traje, por lo general lleva una camisa que es muy similar a las que usan las luchadoras femeninas, solo que la sección de los senos está adaptada a su corporalidad masculina,

pero rasgos como la tela traslúcida, o los accesorios de cuero o laicra negra, o el abdomen descubierto a la altura de las costillas son mucho más comunes en las luchadoras. Los rojos intensos o los verdes y celestes saturados (color pastel como se podrían denominar también), resaltan la personalidad excéntrica que busca transmitir. La parte inferior de su traje, con un calzón de luchador que deja ver sus glúteos y muslos desde una apertura más curva que la de los luchadores masculinos (que suelen ser más planos y ocultan más), acompañado por unos pantis de malla, intentan resaltar una sensualidad de su cuerpo, que normalmente asociamos a la mujer por sobre el hombre, pero que él lo hace parte de su apariencia. Sin duda alguna, y dicho por el mismo *Cami Love*, se inspira en los luchadores mexicanos originados en los años 40 conocidos como “Exóticos”, los que justamente son luchadores masculinos con características femeninas. Si bien en aquellos tiempos se hacía en clave de humor por lo general, aunque Cami Love busca generar espectáculo, es un luchador que logra tomarse en serio, porque así lo propone este.

El caso de la luchadora Roma es totalmente distinto. Las principales decisiones de diseño para sus trajes, están inspirados fuertemente en la imagen de Shawn Michaels debido a su excentricidad y su relación con los corazones y el amor. Por lo general, sus vestimentas se caracterizan por tener un saturado color rojo o verde en la parte superior y de la pelvis, con accesorios negros, que ocupan predominan en todas partes de su traje, como el tren superior con sus mangas negras, la cintura, el calzón de luchadora. donde en los bordes más gruesos de colores oscuros se pueden ver detalles plateados, igual que en la parte superior, y en el cinturón unas pequeñas correas que le cuelgan de la misma (inspiradas en los mismos elementos que llevaba SM en los 90, según Roma) por unos pequeños aros metálicos. Si bien su inspiración es el propio chico rompecorazones, su traje tiene una forma particular de ella misma, que la hace verse como un personaje rudo y fuerte, destacable por sobre otras luchadoras gracias a los detalles que le hacen destacar y no ser una más del montón.

En ambos casos sus diseños están ideados por ellos mismos, aunque no fueron quienes los fabricaron. Para *Cami Love*, la confección de su atuendo fue por parte de una diseñadora de ropa que se puede encontrar en *Instagram* como @romina.design, quien es una diseñadora de vestuario, dedicada principalmente a los vestidos y a ropa femenina en general. Si bien diseñó y fabricó el traje de Cami Love, no se dedica totalmente a diseñar ropa de lucha libre, sino que es un trabajo que puede hacer además del principal, pero que no es lo que ella hace normalmente. Para los trajes de Roma, gracias a que ella también es diseñadora, conversa sus ideas con otra persona que se llama en *Instagram* @anarkomaskaras, quien sí se dedica (al menos en esa cuenta) al diseño y

confección de vestuario para lucha libre profesional. En palabras de Roma, es ella quien, al escuchar sus ideas para el traje, la orienta sobre qué elementos pueden ir o no, o con qué materiales se pueden hacer piezas específicas, o cuáles no van a funcionar aplicadas de la forma en la que se presentaron en un inicio. El trabajo en conjunto de diseño está fuertemente presente con esta diseñadora, para finalmente fabricar aquello a lo que llegaron bajo la mirada de quien tuvo la idea inicial y quien vestirá el traje, con quien conoce de materialidad para los atuendos y los fabricará.

8. PROYECTO REAL LUCHA LIBRE, PERSONAJES DE WRESTLING CHILENO

8.1 Personajes de lucha libre

A continuación, se presentan distintas láminas con el dibujo de cada personaje, acompañado de la simbología pertinente acerca de las materialidades y paleta cromática, junto a su historia y motivaciones, y los elementos de sus trajes. Este catálogo cuenta con la presencia de ocho personajes masculinos y femeninos (entre los cuales se encuentra uno trans-género), cuyo diseño responde a distintas motivaciones y targets hacia los cuales busca generar interés.

Los distintos ejemplares están acompañados de la marca ficticia “RLL: Real Lucha Libre”, diseñada para propósitos de este informe, la cual sirve como nexo contextual y de mercado para todos los presentes. Además, están acompañados de su primer boceto y los referentes que inspiraron los principales elementos de su composición, como por ejemplo luchadores de otras marcas, o personajes de diversos medios de entretenimiento.

La marca que acompaña al diseño de los luchadores, está hecha para parecer un logo real de una marca insertada en el mundo real, por lo cual las decisiones de tipografía y de grosores de la misma, se inspira en lo ya existente en el mercado, para que así logre insertarse fácilmente y sea reconocida como tal por el potencial público al que va dirigido. Su nombre es un juego con el significado de la misma de la empresa, ya que en el nombre tiene la palabra “Real”, haciendo alusión a que son luchas de verdad, pero su elenco está muy enfocado a lo ficticio desde su origen. Este detalle puede resultar llamativo, original y divertido pensando en que aún hoy hay debate acerca de qué tan real y qué tan ficticio es este deporte/entretenimiento.

Luego de la presente portada del proyecto “Real Lucha Libre” con pictogramas del elenco de personajes actuales en sus distintas posturas, se muestra la propuesta de diseño de cada personaje con sus respectivas fichas:



Fuente: Propia

1. El dragón de occidente

EL DRAGÓN DE OCCIDENTE

"Elegido por el alma de un antiguo dragón para representarlo en RLL, el actual Avatar de EDDO debe demostrar ser digno de él para aprovechar su poder. Esto es a través del respeto hacia sus oponentes y el auxilio a los desafortunados que lo requieran. De no hacerlo, el alma buscará a otro luchador que sea capaz de tomar su lugar"

Datos técnicos:

- Sexo: Masculino
- Altura aproximada: 1,8m aprox
- Desendencia: Occidente
- Rol argumental: Face
- Personalidad: Serio, Leal, Persistente, Tenaz

Posturas:

Paleta de colores:

Elemento de Entrada

- Laicra Mate
- Laicra con patrón
- Laicra muy brillante

Fuente: Propia

El dragón de occidente nace como una propuesta contraria a la imagen de los luchadores estilo dragón de las artes marciales que conocemos. La simbología de esos se caracteriza por usar al dragón oriental, que tiene una forma serpenteante y alargada, cuyos atributos son la fluidez y el poder, remarcado en sus movimientos con fuertes golpes y pisadas, seguido de una expresión corporal dinámica. Para la propuesta presentada, el personaje pretende apuntar al dragón europeo, que es de una contextura maciza e intimidante, con movimientos lentos y poderosos, pero que se complementan con sus llamativas alas y su capacidad de surcar los cielos, y el estilo de pelea del dragón de occidente debe reflejar esto, a través de una mezcla de técnicas que aluden al poder de su corporalidad, con un estilo de luchador volador desde las cuerdas, o desde el mismo poder de sus piernas.

El personaje en sí es una mezcla de un luchador con un dragón, por lo que es un personaje sobrenatural, y las partes del atuendo presentan un patrón de escamas en todas sus piezas para representar el lado mitológico de este. La apertura en la parte superior de la máscara y la barbilla, que deja a relucir los cabellos del portador, es para darle parte de su identidad a quien porte al personaje en sí, dando la posibilidad de que más de un luchador pueda ocupar el traje del dragón de occidente, y poder generar historias dinámicas con el elenco de luchadores. La idea es que “El Dragón de Occidente” sea un avatar que mezcla el alma de un dragón con la del luchador.

La parte del tronco del traje no debe ocuparse en las luchas, sino que es parte del atuendo de entrada, ya que las múltiples telas que cuelgan de los hombros (las delanteras simbolizan piel, y las traseras las alas) pueden provocar imprevistos, y no están diseñados para resistir algún enganche con el oponente o el ring. Sacándose esa chaqueta, el personaje deja “sus alas” para ponerse a la altura de su contrincante, y saca a relucir el poder de su cuerpo para el combate.

El símbolo que se repite en varias secciones del traje es la cabeza de un dragón, con el cráneo central, que es justamente eso, la parte del cabello del luchador, y cuatro extensiones, que representan los bigotes del dragón, y que resultan también como base para la composición, y en lugares como la chaqueta, rodean las costillas del luchador para aludir a los huesos que las alas de dragón poseen en todas sus alas, dando la sensación de estar cerradas mientras se usa la chaqueta, y por esto, cuando se la quita, realmente es como si las abriera para “desprenderse de ellas”.

Primer Boceto



Fuente: Propia

La principal diferencia con el diseño final es el acabado con las botas. Mientras que el boceto presenta bucaneras, el diseño final solo tiene botas de luchador genéricas. Esto se hizo para dar diversidad a los trajes de lucha libre. Muchos de los presentes tienen algunos elementos en común como este de las botas, y se torna innecesario que todos los posean. Además, se pierde mucho del diseño del propio pantalón aplicando bucaneras, por lo que su uso no solo es innecesario, sino que perjudica al diseño general por exceso de elementos. En el caso de requerirlos, el traje puede llevar protecciones por debajo del pantalón o por encima sin topar con las botas, y cualquiera de esas dos opciones no perjudican a la propuesta visual de este traje.

Referentes:

- 1- Dragón occidental de fantasía: Robusto de alas grandes, algunos tienen rasgos muy distintivos de otros, como la cresta, los cuernos o las propias alas.



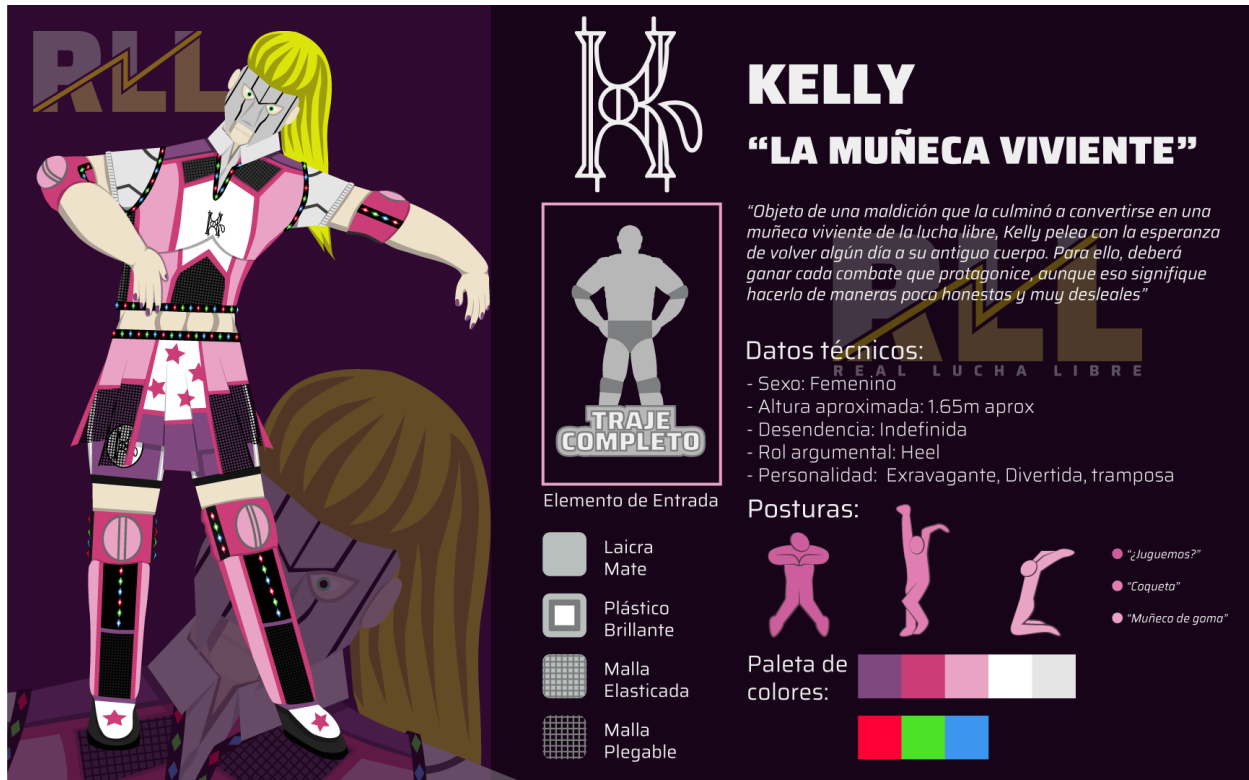
Fig. 32. “Dragón de alas excéntricas del cuento “Dracoville, una historia de dragones” | Ilustración
Fuente: <https://www.domestika.org/es/projects/762527-dracoville-una-historia-de-dragones-corto>

- 2- Máscara de luchador mexicano: Cada máscara le da su propia personalidad a luchador, y además, lo convierten en un símbolo al no saber quién está detrás.



Fig. 33. “Máscaras de lucha libre mexicana” | Fotografía
Fuente: <https://www.mediotiempo.com/lucha-libre/mascara-lucha-libre-mexicana-tradicion-traida-unidos>

2. Kelly



Fuente: Propia

Siendo un elemento que pretende llevar el lado del terror y lo siniestro al mundo de la lucha libre (como se lleva haciendo desde hace mucho), surgió la idea de una luchadora transformada en muñeca, donde los elementos de su vestuario la hacen destacar por tener indicios de pertenecer a un instituto estadounidense de alto presupuesto, muy al estilo de las muñecas *Barbie*. Kelly pretende presentar una historia que además de lo ya mencionado, sea trágica y que se entienda que su forma de ser, que es contraria a lo que se considera “ético y moral”, tiene una justificación en relación a lo que se ha convertido, y no pase a ser un personaje caricaturesco y plano, sin motivación más allá de la de ser el “*Heel*” de turno.

Los elementos de su traje buscan tener similitud con los otros trajes de las luchadoras femeninas, pero con toques particulares que no se ven comúnmente para que resulten característicos de esta, como las “mangas” o el “cuello” del traje, que realmente solo están puestas en las extremidades, y por debajo no hay una camisa completa. Los patrones de líneas que existen en la máscara y en el resto de elementos del traje, donde se generan las divisiones de telas, están para simular las líneas de división de los juguetes de plástico en las secciones donde las partes del cuerpo se unen, aunque también están presentes para que se usen varios tipos de telas y patrones en el atuendo y le den un toque excéntrico que se combina con la personalidad juguetona y explosiva del personaje.

La máscara de la luchadora es un elemento que realmente está para que la parte del rostro no sea expresiva, más allá de la que esta misma muestra de forma estática. La sección de la boca está descubierta para parecerse a los muñecos de ventrilocuos, cosa que cuando hable, la gesticulación de las mejillas y los labios no se perciba mucho, y se limite principalmente al movimiento del labio inferior, como si un ventrilocuo la hiciese hablar. La parte del cabello también está descubierta para que se vea de forma natural y sea moldeada al estilo de la misma luchadora, cosa que servirá para mostrarle al público que aún no es un juguete completamente, y que aún queda un rastro de humanidad detrás de lo que se ve, por lo que la luchadora podría hacerlo variar sin que se pierda la esencia de lo que “Kelly” significa en el universo de luchadores.

Primer Boceto



Fuente: Propia

No hay muchas diferencias con respecto a su versión final. Lo más destacable es que algunas zonas del cuerpo son representadas finalmente con otras tonalidades que en escala de grises debiesen

verse más claras o más oscuras en distintas secciones. Al final esto se cambió para darle más sentido a la aplicación de color sobre el traje, y hacerlo con un estilo visual común.

Referentes:

- 1- Anabelle: Rasgos agresivos y fijos del rostro en contraste con elementos de belleza, como el maquillaje en las mejillas



Fig. 27. "Anabelle" | Fotografía
Fuente: Getty Images

- 2- Muñeca traje escolar: Suéter, camisa y falda



Fig. 28. "Uniforme escolar camisa, suéter y falda" | Fotomontaje
Fuente: <https://es.aliexpress.com/item/4000789467760.html>

3- Alexa Bliss: traje de luchadora ajustado y con elementos decorativos



Fig. 29. "Alexa Bliss" | Fotografía

Fuente: <https://lanetaneta.com/alex-bliss-queria-ir-mas-oscura-y-mas-profunda-a-su-regreso-a-la-wwe/>



Fig. 30. "Alexa Bliss confundida" | Fotografía

Fuente: <https://www.sportskeeda.com/wwe/news-alex-bliss-shows-gruesome-injury>

3. Lagos Tebra



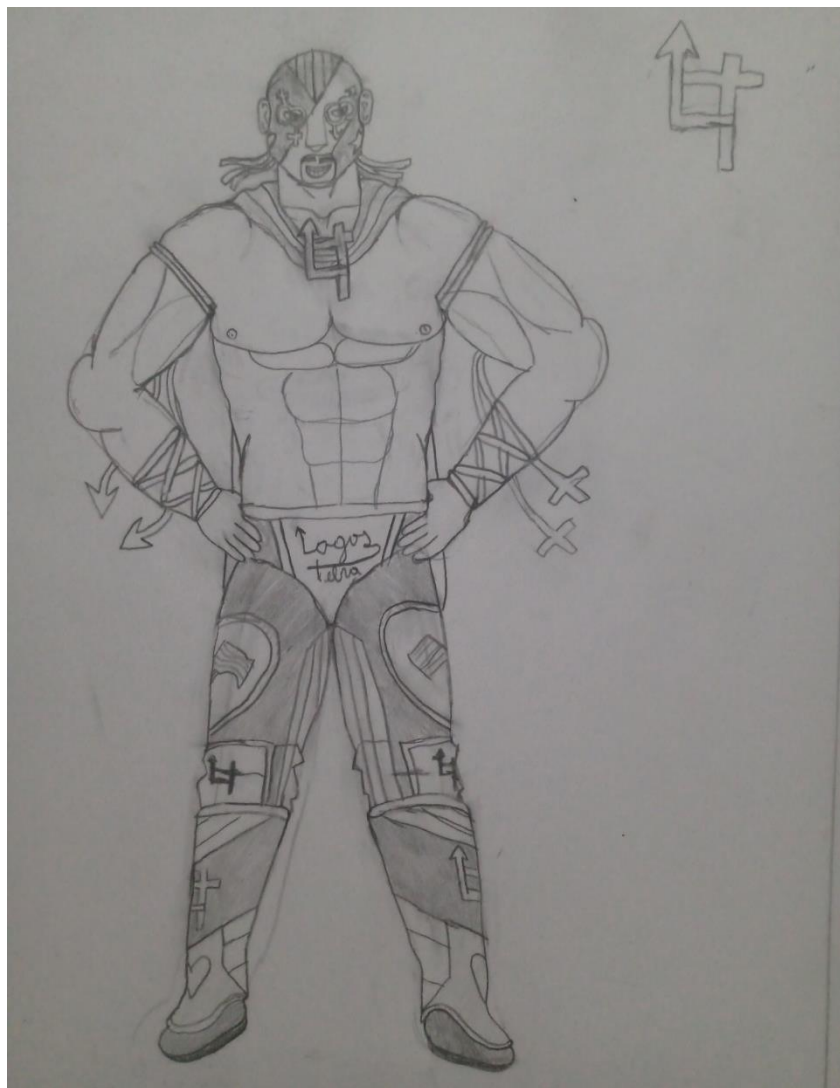
Fuente: Propia

Siendo parte del colectivo LGBT+ (de hecho, su nombre nace de dichas iniciales), Lagos Tebra es un símbolo heroico en la lucha libre para las disidencias sexuales que quieren entrar a este mundo. La idea es que el luchador represente a la comunidad con su vestuario en el ring, pero que no sea ridiculizado o que actúe como una burla para ellos. Es sabido que, en este deporte, cuando aparecen luchadores que representan a los homosexuales, para efectos de show y entretenimiento, suelen presentarse con actitudes femeninas y exageradas que, en algunos casos, resulta perjudicial para la comunidad debido a que se estereotipa la imagen del “Gay” negativamente, y lo que Lagos Tebra pretende es representar que la masculinidad cotidiana está presente esa comunidad, y que no es diferente a ningún otro luchador por serlo. Es por esto que su traje, más allá de representar los colores y símbolos de la bandera LGBT+, es como el vestuario de cualquier otro luchador masculino, sin contemplar, claro, los elementos propios del traje de este, como las tiras traseras en la máscara, o la capa que trae puesta.

En este caso, como el luchador pretende ser un símbolo, más que una persona específica, intenta ocultar rasgos faciales o el cabello de la persona real, ya que para este caso, no es muy importante la identidad de quien porta el vestuario, porque así un número mayor de personas de la comunidad se puede sentir identificado con él con mayor facilidad, ya que más allá de demostrar los brazos

musculosos (que haga ver que los miembros de la comunidad no son menos fuerte que el resto simplemente por ser parte de esta), no presenta rasgos que lo hagan aludir a una persona particular más allá del color de la propia piel, que para el contexto actual, no es excluyente, como lo podría haber sido hace unas décadas, por ende, también se adecua a un contexto social contemporáneo.

Primer Boceto



Fuente: Propia

Sin dudas es el que mayores diferencias tiene respecto a su versión final, y es que resultó un desafío llegar a un resultado que salga de lo genérico, intentando hacer a un personaje que, visualmente, intenta ser común y cotidiano, para poder entregar mensaje de inclusión sin estereotipos. El cambio más distinguido es la presencia de la polera en la versión final, la cual se agregó con intención de jugar con los otros elementos del traje que pueden resultar llamativos y originales sin recaer solamente en la bandera LGBT+. Otros símbolos como los corazones en el pantalón o la aplicación

del símbolo de Lagos Tebra en el boceto, se eliminaron de igual medida para no saturar con elementos que realmente no aportan a los que se busca con él, junto con que algunos ya fueron aplicados en otras secciones del mismo, y sería redundante.

Referentes:

- 1- El Santo: Elementos heroicos y la iconicidad de su personaje al no saber su identidad



Fig. 31. "El Santo" | Fotografía

Fuente: <https://www.univision.com/programas/series/el-santo-regresa-a-la-pantalla-con-una-bioserie>

- 2- Superman (Henry Cavil): Patrón del traje con símbolos aplicados



Fig. 32. "Patrón de traje de Superman" | Captura de pantalla a Fotografía

Fuente: Propia. Imagen ocupada de <https://ew.com/movies/2018/05/05/henry-cavill-christopher-reeve-superman-suit-test-photo/>

3- The Ultimate Warrior: Corpulencia, cintas en los brazos y colores varios y vivos



Fig. 33. "The Ultimate Warrior" | Fotografía

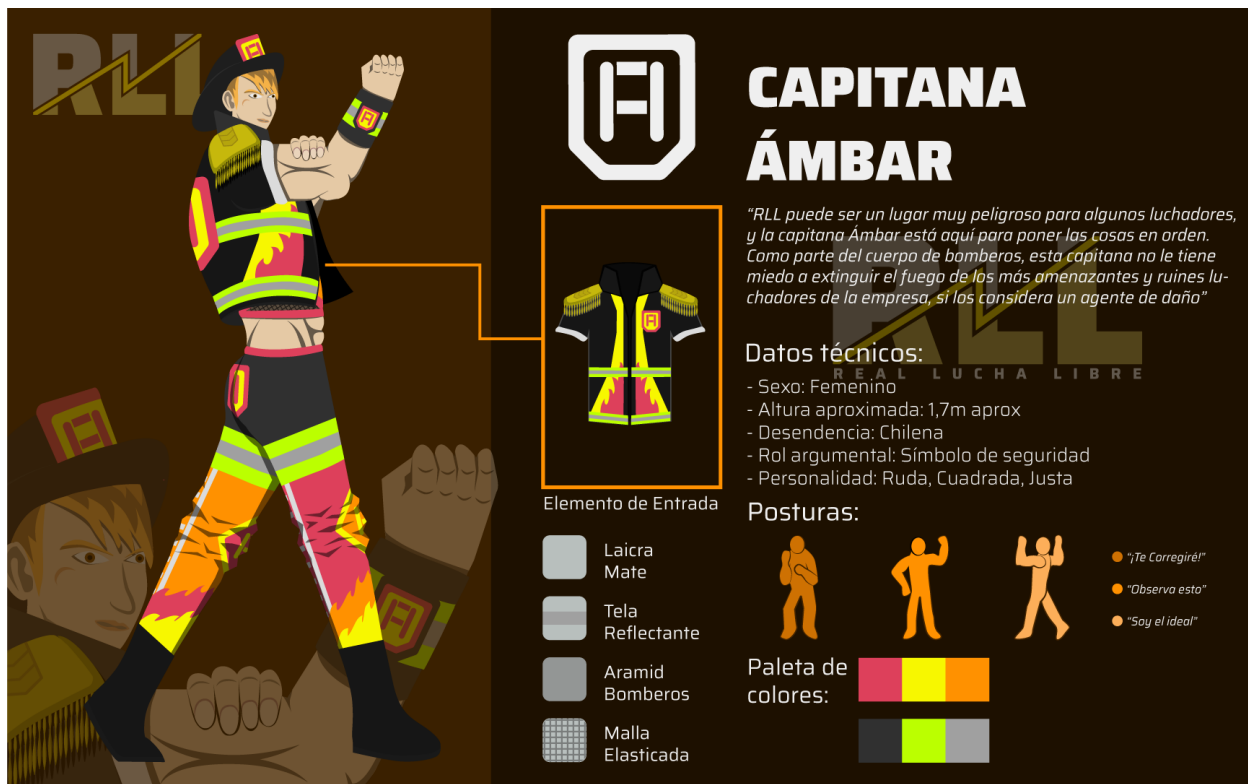
Fuente: <https://static.independent.co.uk/s3fs-public/thumbnails/image/2014/04/09/08/warriorv2.jpg?width=1200>



Fig. 34. "The Ultimate Warrior entrando al ring" | Fotografía

Fuente: <https://twitter.com/wwe/status/1537434821789483008>

4. Capitana Ámbar



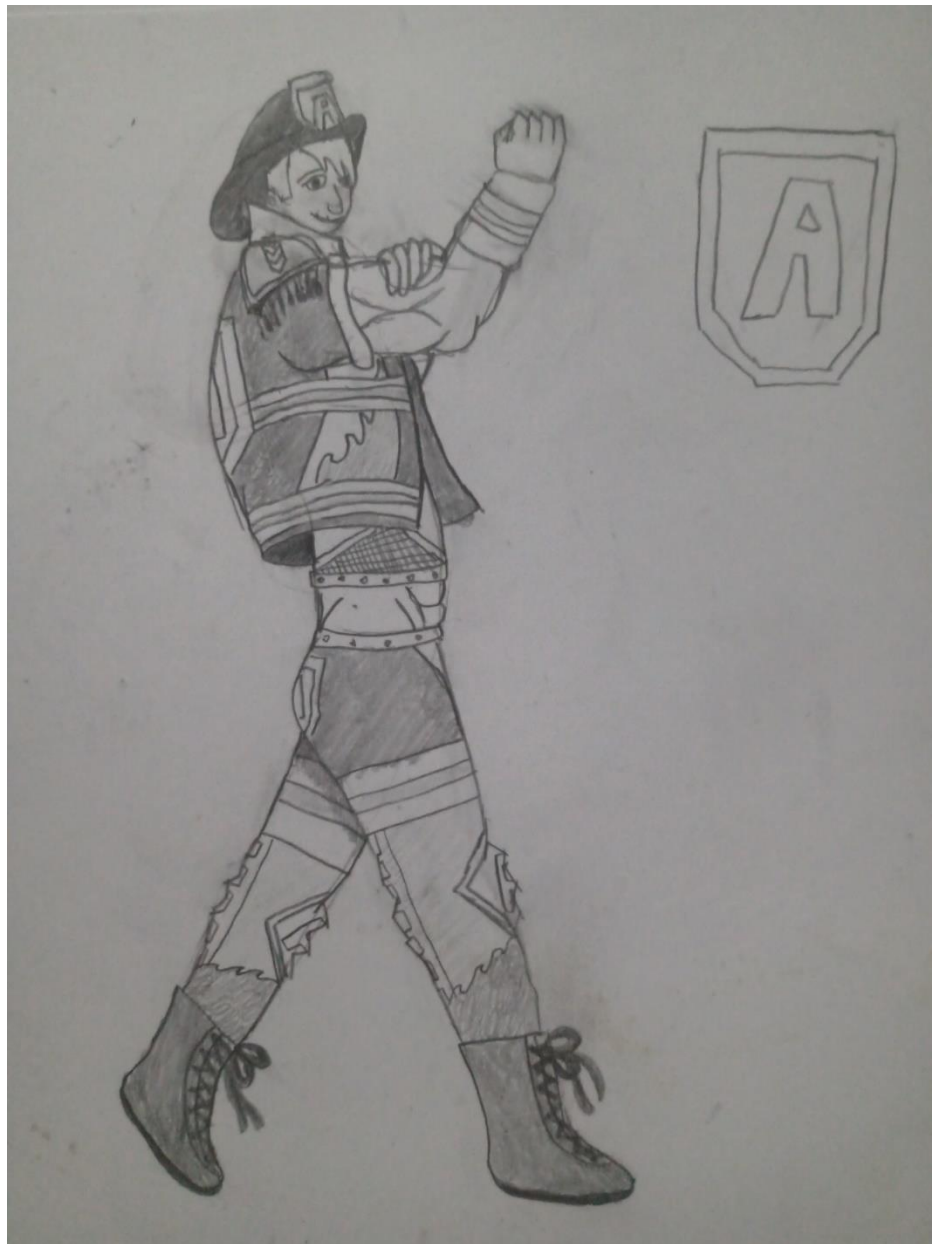
Fuente: Propia

Los bomberos son una fuerza de respuesta y salvamento principalmente para peligros relacionados a incendios, pero en otras ocasiones también se les ve sirviendo en situaciones de rescate por inundaciones o accidentes de tráfico, y que a nivel nacional, no tiene el reconocimiento que se merecen al no ser una profesión pagada, por lo que es posible afirmar que quienes hacen esta labor, lo hacen principalmente por vocación, al igual que la mayoría de los luchadores en Chile que no tienen un sueldo que los mantenga, y además, fueron uno de los protagonistas en las revueltas sociales del 2019, donde se hizo notar la aprobación de los mismos manifestantes hacia ellos durante las protestas, por lo que es coherente que en este contexto social-local de la lucha libre local, exista un personaje de estas características, y que promueva los valores positivos de ellos para ganarse al público. El hecho de que sea una capitana, además, ayuda a normalizar a las mujeres en cargos altos en este tipo de instituciones.

El ámbar es resina fosilizada de color amarillo-anaranjado, al igual que los colores principales de su traje, que también se pueden asociar llamas que están alrededor de sus equipamientos, mezclado con el negro del que están hechos los uniformes de bomberos. Esto crea un atuendo de luchador que resulta en una mezcla interesante en un personaje que se encarga de apagar el fuego, pero que su personalidad es fuerte y flameante como este, dando la posibilidad de que se inventen storylines

referentes a su posición como parte del equipo de bomberos, en contra de otras instituciones militares; junto a su personalidad brava, lo que puede funcionar como detonante de esas historias.

Primer Boceto



Fuente: Propia

Salvo las proporciones, su diseño es prácticamente el mismo. La diferencia clave en este caso está en el símbolo, el cual ha sido reformado en su versión final para combinar la A de su nombre con lo que podría considerarse el pictograma de una escalera de emergencia. Los bordes del escudo también son más gruesos y redondeados para ser visualmente más reconfortante.

Referentes

1- Traje Capitán América: combinación entre su oficio con los colores de su personaje



Fig. 35. “Capitán América en “el primer vengador”” | Fotografía
Fuente: <https://www.hobbyconsolas.com/listas/trajes-capitan-america-origen-vengadores-endgame-399945>

2- Ropa de Bomberos negra: La más icónica de los bomberos en general



Fig. 36. “Bomberos” | Fotografía
Fuente: <https://www.freepik.es/fotos-vectores-gratis/traje-bombero>

5. Poltergeist



Fuente: Propia

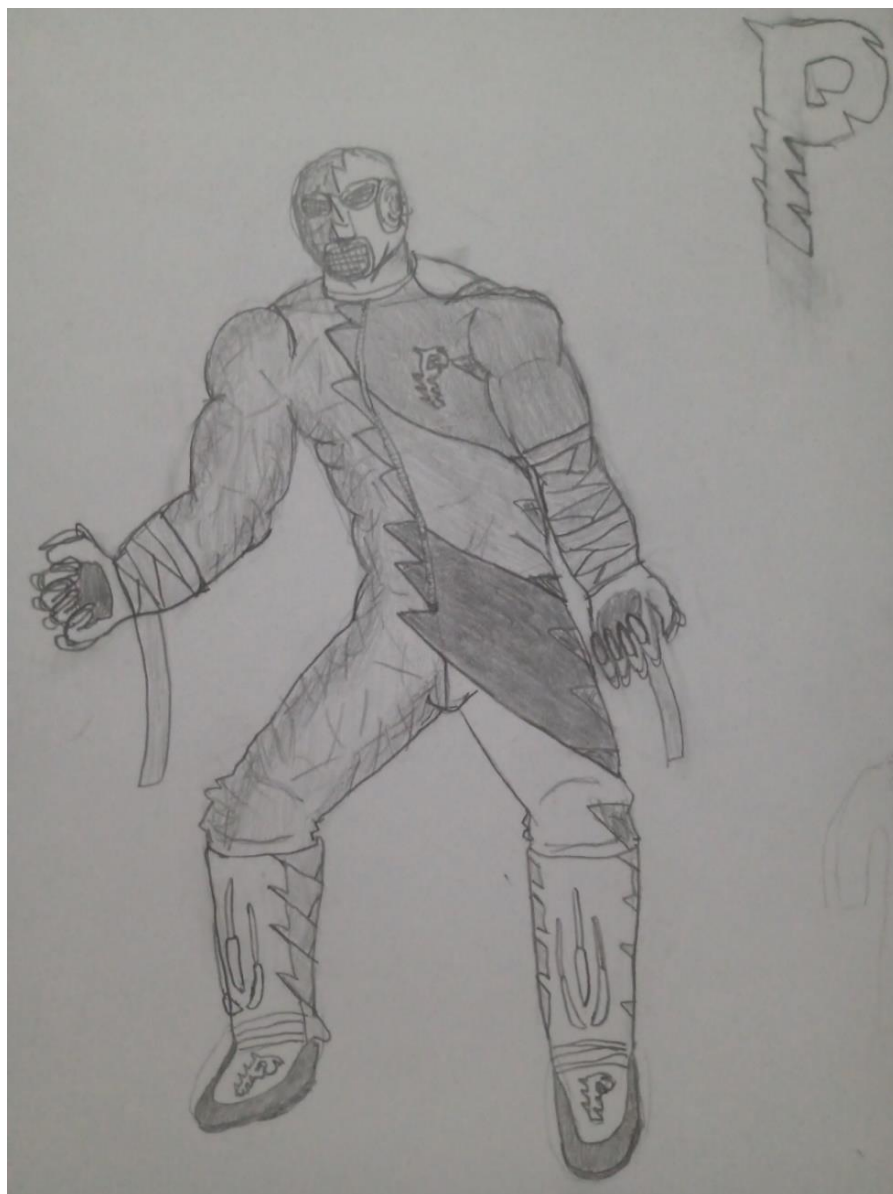
Un personaje sobrenatural que esté desligado a cualquier tipo de agrupación o vínculo con otros luchadores, más allá de la propia lucha, puede resultar en algo llamativo para unir o separar a otros luchadores, o para que estos tengan la oportunidad de demostrar qué es lo que tienen para ofrecer sin vincularse a otras historias de manera profunda. Poltergeist ha sido creado para ofrecer una experiencia más narrativa y ligada al mundo del terror y al misterio de por qué está ahí. El misterio que busca provocar en la gente es el principal gancho para generar interés en él.

Se llama Poltergeist por el fenómeno del mismo nombre, que explica el movimiento de objetos inanimados sin ningún motivo explicable, lo que está asociado a fantasmas por la opinión popular, así que la idea es darle forma sobrenatural y poco nítida que, de indicios de ser de ultratumba, mezclado con un luchador.

Su traje debe reflejar esto mismo, por lo que es importante que su cuerpo no sea visible, más allá de la musculatura propia del luchador. Los colores azulados y grises a su lado derecho buscan que sea percibido como una nube de energía más que un cuerpo sólido, por lo que los colores de su atuendo, lejos de ser planos, son difuminados y entremezclados para causar confusión sobre su naturaleza. También tiene sus colores fijos en la parte izquierda para poder representar la identidad

del mismo como luchador igualmente, con su símbolo y sus aspectos técnicos, pero que haya indicadores de lo primero, sirve para que no sea un personaje muy plano de cara al público, dentro de lo que una personalidad así puede ofrecer en el ring. Las vendas y los accesorios con volumen en sus guantes y bucaneras son precisamente para darle énfasis a su carácter de ente sobrenatural posterior a la muerte y, además de verse como un ente maligno.

Primer Boceto



Fuente: Propia

Nuevamente los cambios con la versión final no son muy grandes, a pesar de la diferencia de tonos en las bucaneras y el largo del vendaje, pero en el diseño final hay más claridad respecto a la

aparición de la sección de la “nube” del lado derecho del traje. En el boceto inicial queda ligeramente plasmada la idea, pero toma una forma mucho más factible en la versión final.

Referentes

- 1- Stardust WWE: Traje temático de cuerpo completo



Fig. 37. “Stardust burlándose de sus contrincantes” | Fotografía

Fuente: <https://bleacherreport.com/articles/2100017-stardust-gimmick-is-smart-change-of-direction-for-cody-rhodes>

- 2- Sin cara: Máscara que le oculta totalmente el rostro



Fig. 38. “Sin Cara” | Fotografía

Fuente: <https://solowrestling.mundodeportivo.com/new/85797-sin-cara-abandona-wwe>

6. Teniente Ariel



Fuente: Propia

El tema de las personas trans-género es algo que en los tiempos contemporáneos ha tomado mucha fuerza, y gracias a internet y los movimientos sociales, cada vez está siendo más aceptado por las nuevas generaciones, convirtiéndose en algo común de ver hoy en día, y qué fenómeno más revolucionario puede ser incluir esto en una institución militar, que por lo general, son de carácter ultra-conservador con los temas de género, fabricando marcadas diferenciaciones entre lo que es un “hombre” y una “mujer”. Con un personaje trans en las fuerzas armadas se busca que se genere una conversación sobre el tema de las personas trans en las escuelas militares, instaurado en un tipo de espectáculo en el cual una persona puede demostrar su fortaleza física sea del género que le plazca contra cualquier tipo de oponente que le haga frente, aunque sea de manera coreografiada, pero que si se hace bien y creíble, es más fácil que se genere la aceptación de este tipo de “fenómenos”⁵.

Su traje, al ser de un hombre trans (o sea de un cuerpo femenino con género masculino), tiene que tener elementos masculinos en cuanto a su composición. Si bien carece de composiciones asociadas a las vestimentas de las luchadoras mujeres, es vital que, aun así, algunas de sus partes

⁵ en este contexto, significa “situaciones” o “casos”

se adapten a su cuerpo femenino para evitar ropajes muy holgados o poco elásticos, pero que se compensan con la falta de accesorios que realcen sus atributos de mujer, como el busto, por ejemplo.

Primer Boceto



Fuente: Propia

Las diferencias más notables en este caso son las dimensiones del cuerpo (las cuales se adaptaron para hacerlo de un cuerpo femenino más grande y orgánico), y el nivel de detalles que tiene su símbolo con respecto al inicial. La primera propuesta distaba mucho del estilo gráfico que se estaba siguiendo con la mayoría de ellos, en donde los símbolos de todos los demás podían funcionar en un mismo color sin rellenos ni bordes, por lo que se tuvo que simplificar para adaptarse a los requerimientos que se están trabajando, para poder ser aplicado de manera similar en los distintos soportes en los que se verá aplicado.

Referentes:

- 1- Tilda Swinton interpretando a Gabriel (Constantine 2005): Actriz que logra encarnar personajes masculinos.



Fig. 39. “Tilda Swinton interpretando a Gabriel” | Fotografía

Fuente: <https://www.nacionflix.com/cine/Tilda-Swinton-estaria-de-regreso-como-el-angel-Gabriel-en-Constantine-2-con-Keanu-Reeves-20221005-0020.html>

- 2- Capitán América John Walker: Se distingue por sus rasgos patrióticos y más oscuro en el traje, los que acompañan su personalidad diferenciada del primer CA, combinándolas con algunos elementos de la primera versión del personaje.



Fig. 40. ° Capitán América John Walker” | Fotografía

Fuente: <https://www.tonica.la/series/Fanaticos-no-toleran-al-nuevo-Capitan-America-de-John-Walker-20210327-0005.html>

7. Espíritu de Libertad



Fuente: Propia

Cuando se habla de *Storylines*, *Kaybafé*, es normal ver personajes que se oponen o que critican a la autoridad o a quienes tienen poder sobre otros luchadores o que simplemente tienen poder de decisión sobre otros. Espíritu de libertad intenta representar a esa sección, la que dice lo que no funciona o que pasa a llevar a otros y combate contra ellos. Con plantear un personaje femenino como una luchadora sobrenatural que fue desterrada por Dios por oponerse a sus designios, queda más que claro que sus valores chocarán con más un luchador *Heel* en muchas ocasiones, dando pie a alianzas y rivalidades fuertes y coherentes en el mundo de la lucha libre, sobre todo con otros personajes que representan a quienes están a cargo de todo. El hecho de que sea mujer también busca entregar un mensaje feminista de lucha contra lo establecido con enfoque de género.

Por esto su traje, representado con el blanco principalmente, refleja sus ideales puros y desinteresados, con un atuendo digno de una luchadora de índole magistral, casi mitológico como de amazona o de arcángel. Las alas junto a su símbolo que representa una paloma, simboliza justamente al espíritu, al igual que en los pasajes bíblicos el "Espíritu Santo" está representado con una paloma. Esto acompaña al carácter divino que se le busca dar al personaje, para mostrar visualmente el poder que puede llegar, a través de elementos llamativos y brillantes en conjunto con posibles telas elásticas.

Primer Boceto



Fuente: Propia

Con respecto a las diferencias más notables de este boceto y el final, es que se optó por agregarle texturas a algunas partes del personaje acabado para agregarle ese toque brillante y reluciente, para destacar su origen divino, que se contrapone a su actitud. Se eliminó lo que se veía del diseño de la falda en su parte central con el objetivo de que la atención del espectador recaiga en los detalles de las muñequeras, bucaneras, la ropa del tronco, etc, y que no se alejara mucho de la línea gráfica de la mayor parte del traje, que tiene una mirada más austera y pura, como lo debe ser el personaje.

Referentes

- 1- Mujer maravilla (Gal Gadot): Traje de guerrera amazónica con protecciones. Símbolo femenino de igualdad y fuerza



Fig. 41. “Mujer Maravilla (Gal Gadot)” | Fotografía

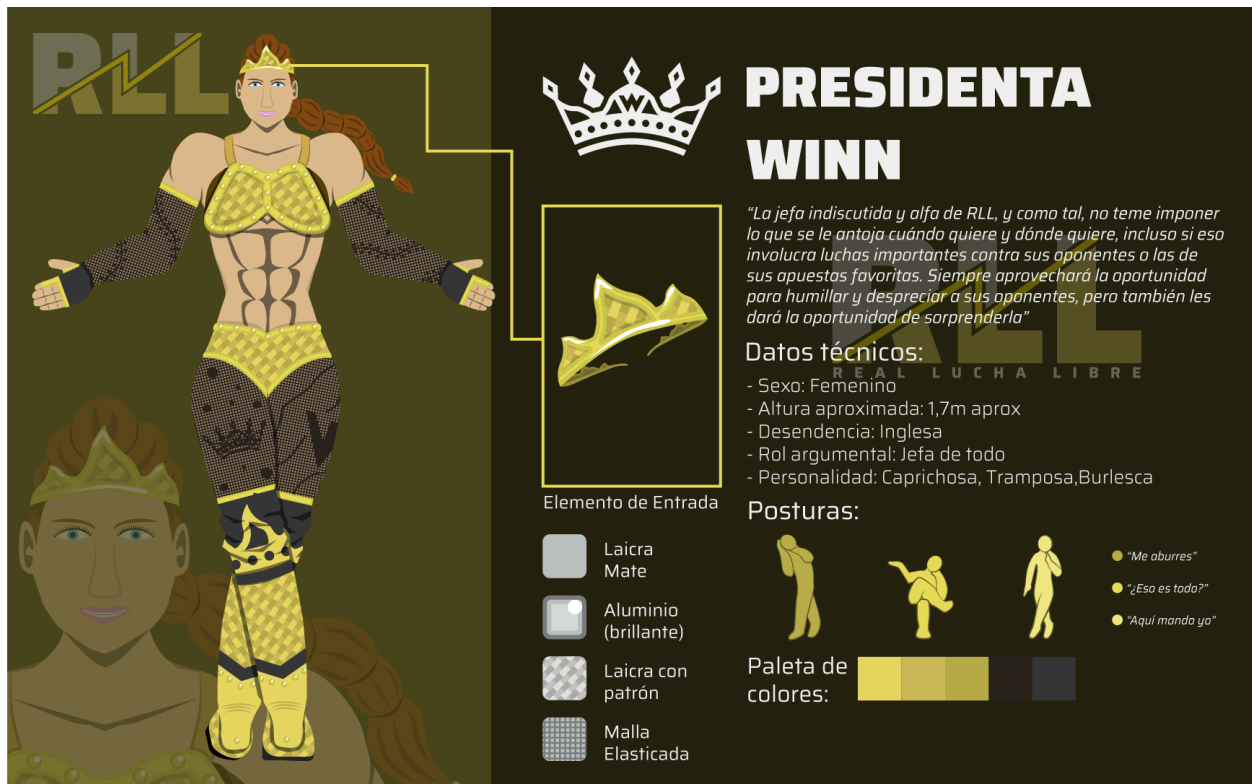
Fuente: <https://www.lavanguardia.com/de-moda/feminismo/20170610/423301369009/gal-gadot-wonder-woman-secreto-embarazo.html>



Fig. 42. “Mujer Maravilla (Gal Gadot) deteniendo a dos hombres” | Fotografía

Fuente: <https://www.glamour.mx/celebrities/gossip/articulos/mujer-maravilla-gal-gadot-tercera-pelicula-directora-patty-jenkins-detalles/18889>

8. Presidenta Winn



Fuente: Propia

La representación de la autoridad máxima en este grupo de luchadores masculinos y femeninos. Algunas marcas a nivel internacional como la WWE o la antigua ECW han tenido durante mucho tiempo sus ejemplos de esto. Vince McMahon, actual presidente de la compañía estadounidense (a la fecha de elaboración de este proyecto⁶), a veces funge como luchador o “personaje” para algunas storylines de la empresa, poniendo su propia integridad en juego con tal de generar el espectáculo, creando momentos memorables contra facciones que se encargan de retar a la autoridad de la empresa en la que están, o con quienes la apoyan y sirven como “secuaces”. La Presidenta Winn nace justamente de esto; ser una luchadora que también es la dueña de la marca de Wrestling en la que están luchando, con la finalidad de crear historias y arcos argumentales interesantes entre estos personajes tan particulares, con quien se encarga de que “todo marche bien”. Las posibilidades de caminos a los que pueden llegar son infinitas.

Su traje busca representar el nivel “alto” que tiene la luchadora como jefa del lugar, así que debe tener elementos que la categoricen como tal, como el color dorado, comúnmente asociado a la abundancia y la riqueza, combinados con sus elementos negros, como sus medias que cubren todas

⁶ Año 2022, entre marzo y octubre

sus piernas, o las que lleva en sus guantes, dándole un toque glamoroso y un poco formal, como si se tratase de una ejecutiva excéntrica, y el hecho de que en la parte superior tenga una prenda que solo cubre su busto, luciendo su abdomen y su cuerpo, también la ponen en una posición en la que se permite hacerlo porque “su cuerpo es superior”. La corona también debe ser un elemento predominante en su atuendo, reflejando su estatus de poder sobre los demás, pero no indispensable para luchar, ya que podría poner en riesgo la integridad de otros luchadores, por lo que esta queda como un elemento de entrada.

Primer Boceto



Fuente: Propia

El diseño de este traje se mantuvo prácticamente intacto, ya que los elementos presentados y su posterior aplicación de color con sus toques de materialidad fueron suficientes para representar el elitismo y elegancia de esta luchadora. Detalles menores como el diseño de la sección de las pantis se hicieron para que ese espacio fuese mejor aprovechado con algunos patrones que se podían aplicar y que no se alejaran de los ya trabajados con sus mangas. Por lo demás, algún que otro cambio está sujeto a la distinción entre trabajar el diseño del personaje a mano alzada y digitalizado con dibujo vectorial.

Referentes

- 1- Stephanie McMahon: Personalidad de la WWE quien representa constantemente a La Autoridad, al ser hija del jefe de la empresa “Vince McMahon”. Además de su cargo, ha lucido como luchadora ocasionalmente



Fig. 43. “Stephanie McMahon con traje de lucha” | Fotografía
Fuente: <https://vafloc02.s3.amazonaws.com/isyn/images/f725/img-273725-m.jpg>

2- Lacey Evans: Luchadora de la WWE de aspecto glamoroso y femenino, y de carácter rudo



Fig. 44. “Lacey Evans” | Fotografía

Fuente: <https://www.planetawrestling.com/reportes-indican-que-lacey-evans-estara-este-viernes-en-smackdown/>

Teniendo a todos los personajes definidos con todos los elementos relevantes para su presentación a la hora de proponerlos en alguna empresa objetivo, es momento de definir los trajes que serán confeccionados según el presupuesto y el nivel de detalle que se quiere mostrar. Para este caso, se escogieron los trajes de El Dragón de Occidente y Kelly, ya que son los más completos y detallados de todo el catálogo, que de por sí ya tienen elementos para generar propuestas visuales interesantes, solo que los escogidos se destacan sobre el resto.

Es necesario recordar que las etapas siguientes son parte de la puesta en escena de los diseños en el mundo real y su validación, ya que la especialidad enfocada del proyecto es el diseño y propuesta de personajes para la lucha libre, y no el diseño de vestuario con todo el nivel de complejidad que llevan sus procesos, por lo cual se contará con la ayuda de marcas que se especializan en este ámbito para poder hacer realidad lo expuesto visualmente en las propuestas, aunque sin perder su funcionalidad como vestuario deportivo de *Wrestling*.

8.2 Vestuario real de personajes

Ahora se presentarán los diseños para confeccionar los trajes de “El Dragón de occidente” y de “Kelly”, junto a los procesos involucrados en esto, en los que se incluyen los moldes de cada atuendo y el acabado de cada traje.

En primera instancia, se exponen las imágenes del diseño y pintado digital de ambos trajes (tanto el masculino como el femenino) que fueron mostrados al equipo de producción, el cual se ha dibujado y presentado por partes separadas para diferenciar cada elemento individual con facilidad.

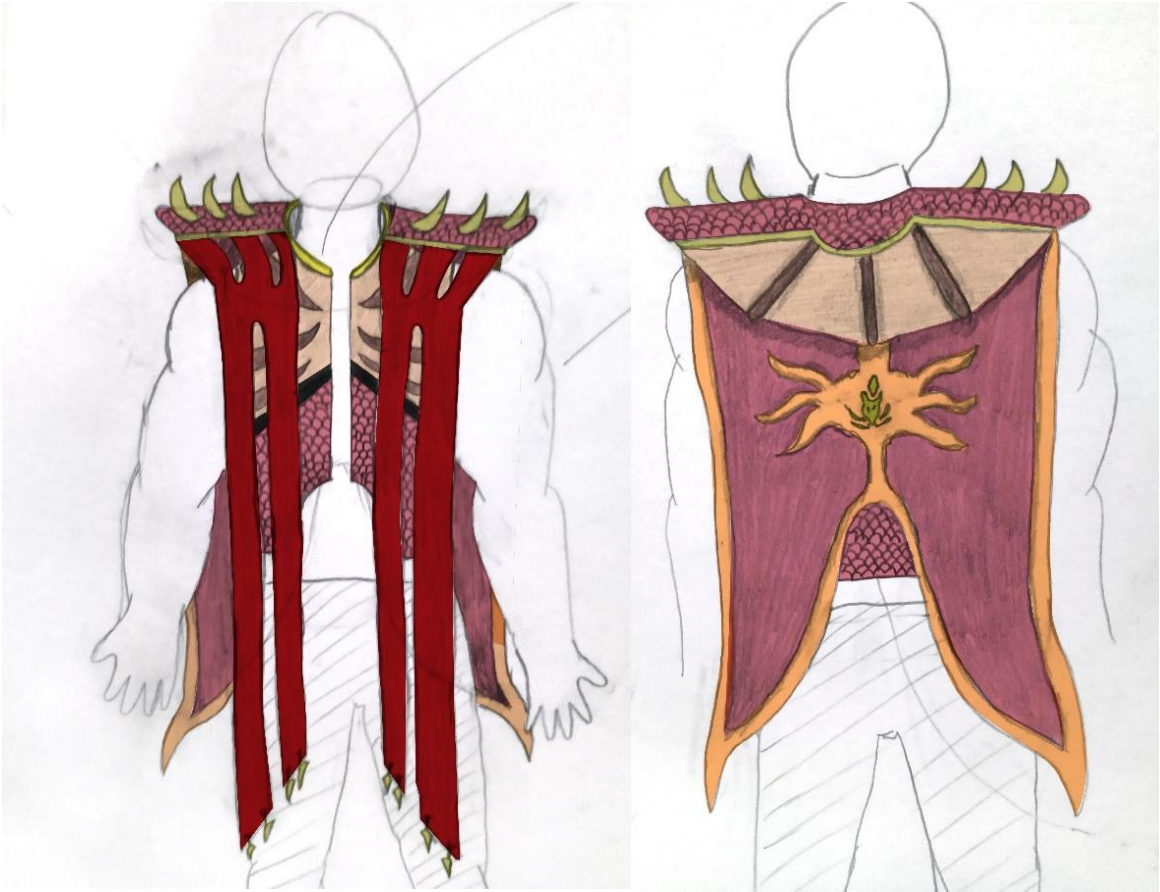
El Dragón de Occidente:

1. Máscara

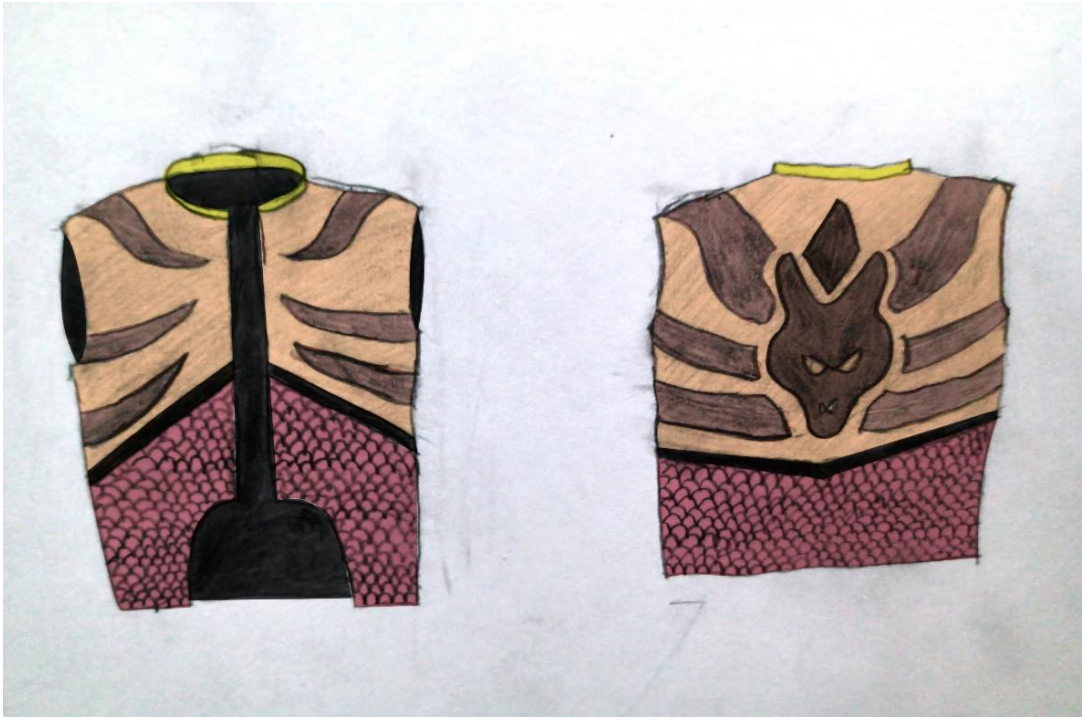


Fuente: Propia

2. Chaqueta con hombreras



Fuente: Propia



Fuente: Propia

3. Guantes



Fuente: Propia

4. Pantalón



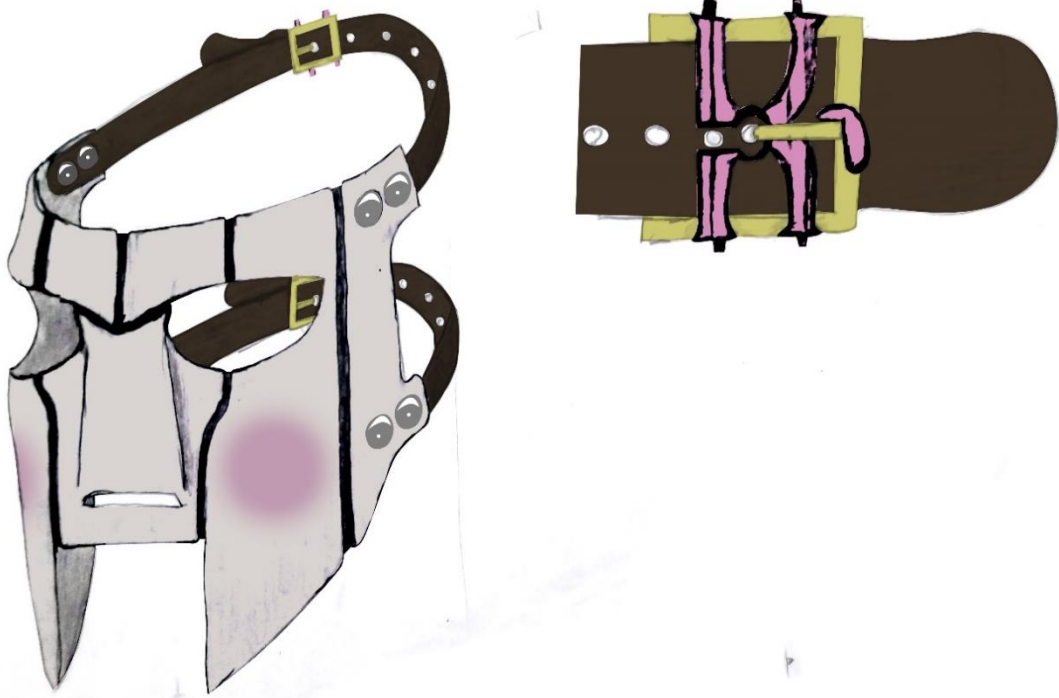
FRENTE

DETRAS

Fuente: Propia

Kelly:

1. Máscara



Fuente: Propia

2. Polera superior



Fuente: propia

3. Falda con Calza

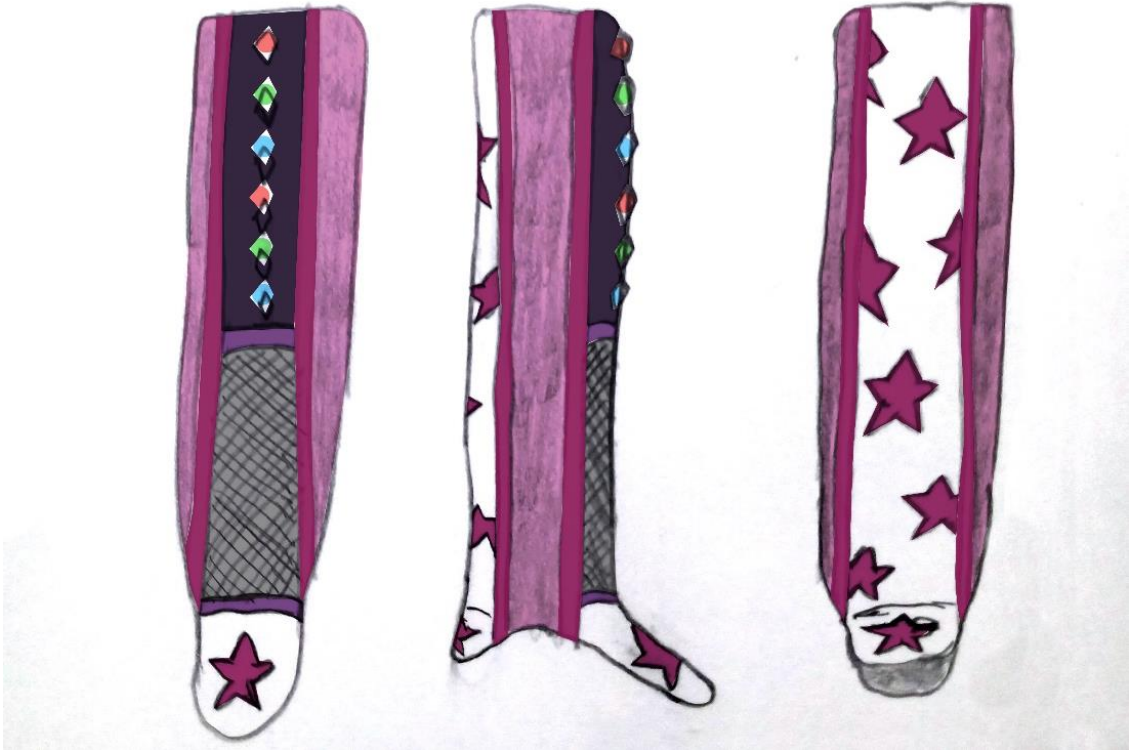


Fuente: Propia



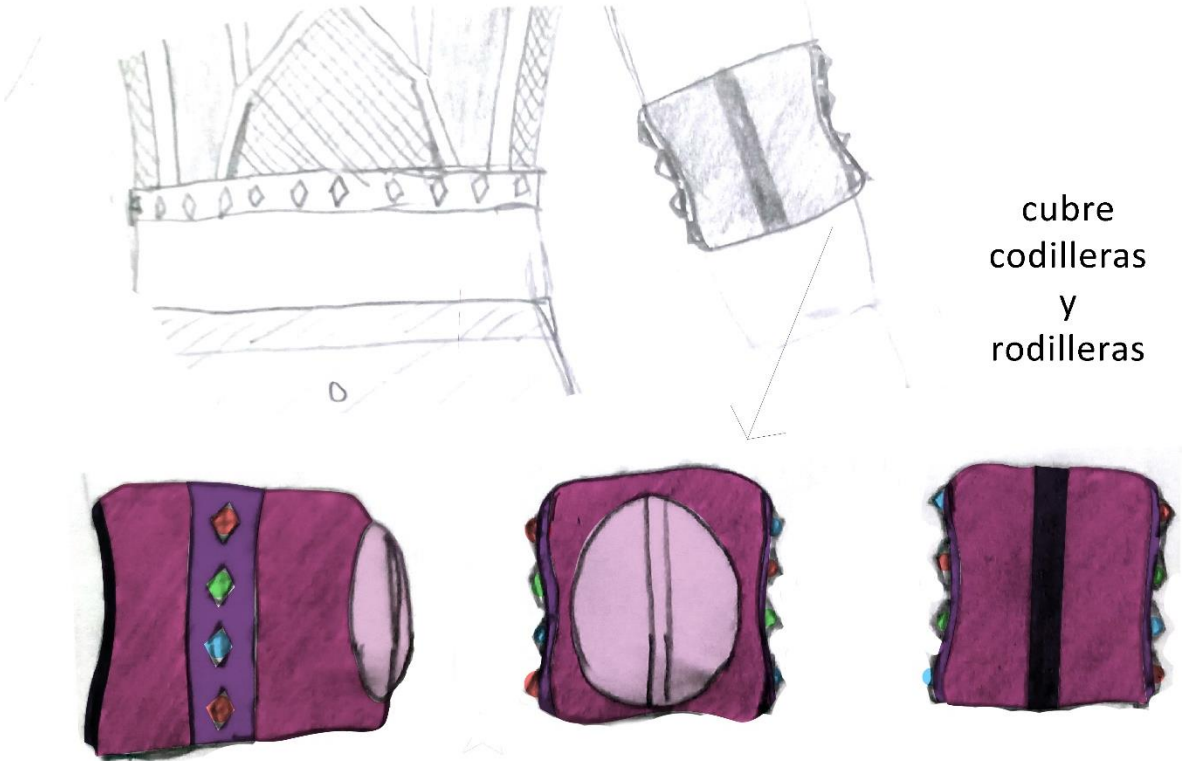
Fuente: Propia

4. Bucaneras (cubre botas)



Fuente: Propia

5. Codilleras y Rodilleras



Fuente: Propia

El diseño de cada pieza de los trajes se hizo por separado y en distintas vistas para que fuese claro a la hora de confeccionarlo. Hay algunos rasgos que se repiten por ambos sentidos en los vestuarios, por lo cual no es necesario hacer la pieza entera con todas sus vistas, ya que los moldes utilizados son los mismos, solo que cambiando el sentido en el cual se cortan una vez que se trabaja con las telas. Se ilustró principalmente con vistas frontales y posteriores pensando en que los laterales no tenían diseños particulares que requiriesen una visión más en detalle de esta (salvo el caso de la camisa de “Kelly”, que requería detalles laterales que debían ser mostrados, como el diseño de las mangas y el lateral), y para el caso de las máscaras, se usó una vista general tridimensional para representar detalles tales como las orejas en “El Dragón de Occidente” o el volumen en “Kelly”, que era lo único relevante de mostrar respecto a ese lado, ya que la parte posterior y trasera para el caso masculino, queda cubierta. En el caso de los pantalones, chaqueta, guantes y falda, se entiende que la parte lateral es la unión entre ambos sentidos del traje, por lo que lo único importante del lateral es el grosos del cuerpo, que quedará definido por la talla de ambos trajes.

8.2.1 Gestión del atuendo

Para confeccionar los trajes en físico, se contrataron los servicios de Margot Fernández, que en Instagram se puede encontrar como @margo_origenes, quien es diseñadora de vestuario, a la que le fueron presentados los diseños del traje para ser confeccionados, y esta preparó un presupuesto para cada sección del mismo.



Fig. 45. Logo de Margo Origenes | vectores con Fotografía
Fuente: Facebook “MARGO.diseño&vanguardia”

Margo Orígenes es una diseñadora de vestuario que se especializa en la reutilización de telas de ropa que ya no se usa, para realizar sus trabajos. Les da un nuevo propósito a elementos que, de otra forma, pueden perjudicar al medioambiente si no se les trata con una visión ecológica, por lo que trabajar con ella también es parte de un interés propio sobre los temas ecológicos. A pesar de que su trabajo en su mayoría involucra esta metodología, hay ciertos elementos y patrones que necesitan de una búsqueda más detallada de los materiales a trabajar para llegar al resultado más cercano posible a lo que le fue propuesto a la hora de mostrar los trajes.

Presupuesto de Margot:

1. Kelly:

- Máscara Ajustable - \$45.000
 - Polera full diseño - \$25.000
 - Falda Plisada c/ calza biker full diseño - \$50.000
 - Rodilleras y coderas - \$30.000
 - Bucaneras full diseño - \$50.000
- TOTAL - \$200.000

2. El Dragón de Occidente:

- Máscara lucha libre ajustable - \$55.000
 - Polera sin mangas full diseño - \$35.000
 - Pantalón full diseño - \$45.000
 - armadura estilo capa full diseño - \$60.000
 - Guantes lucha libre full diseño - \$40.000
- TOTAL - \$235.000

Total vestuarios: \$435.000⁷

El coste total de los trajes, incluye tela, diseño, reunión, una prueba de vestuario y confección a medida o por talla

⁷ El pago debió realizarse en dos cuotas del 50% del total. el primero, para comenzar con el trabajo, y el segundo, una vez finalizado. La primera reunión se hizo a través de una reserva horaria con un valor de \$10.000 que se descontó del precio final.

8.2.2 Proceso de fabricación

Previo al pago de los atuendos, se llevó a cabo una reunión en la cual el diseñador presentó a Margot los bocetos mostrados con anterioridad (Punto 8.2) para tener una conversación acerca de la funcionalidad de los trajes, los posibles materiales con los que se fabricaría cada pieza, y todas las necesidades y detalles que fuesen pertinentes para que una vez finalizado el trabajo, no hubiese inconvenientes con los resultados finales. Lo conversado respecto a **materialidad**, fue que las secciones hechas para el traje dentro del ring, es que debían de ser de laicra, material predilecto para la confección de ropa deportiva. La laicra garantiza que cada sección del vestuario (el pantalón y máscara en el masculino, y la polera con las calzas para el femenino) se acomode al cuerpo del luchador, y que haga resaltar su figura corporal en el ring. Además, proporciona comodidad y confort para desarrollar los distintos movimientos requeridos para sus personajes a la hora del espectáculo. Respecto a otros elementos, como la chaqueta de El Dragón de Occidente o de Kelly, se requirió de materiales específicos para estos. En el primer caso, si bien también se usará laicra, la chaqueta de presentación debe tener una apariencia rígida e imponente, para que mantenga su forma independiente de su portador, por lo que esta será acolchada. Para elementos como los cuernos en las hombreras, las hombreras y los accesorios al final de la capa delantera de la chaqueta, se usaron materiales blandos pero forrados con tela para no hacerlos dañinos, y que cumpliesen su función de espectacularidad al entrar. En el caso de la falda de Kelly, se optó por telas duras y de vestir para poder formar los pliegues. En esta situación, no era necesario que el material sea elástico ya que, con el movimiento de la luchadora, la falda tiene la capacidad de abrirse y expandirse sin limitar su movimiento. Definidos estos detalles, quedó finalizada la reunión, y se dio inicio al proceso de fabricación.

Para la construcción de estos trajes se necesitó, por parte de la diseñadora, un mes desde el primer pago del trabajo total. Durante ese tiempo, se mantuvo en contacto con el diseñador de ambos trajes para solucionar problemas relacionados con detalles específicos de los materiales y colores de las piezas.

En primera instancia, se le envió un documento PDF en el cual se podían encontrar referentes y pantones de los trajes, para que Margot los tuviera presentes a la hora de idear cada pieza, intentando que se pareciese lo más posible a lo que se tenía en mente, ya que el trabajo de ella a la hora de fabricarlo, sería la propia interpretación de la diseñadora de lo que le había enviado.

Referentes Dragón de Occ.

Dragón Europeo con alas excéntricas, cuernos, secciones puntiagudas (en el traje, los dientes que sobresalen)



Composición traje con máscara, pantalón y guantes



El símbolo es frontal y no serpenteado, para diferenciarlo del dragon oriental



Los dos dragones son muy parecidos, pero además del color, los diferencia el tamaño y forma de la cresta. Le da personalidad a cada uno y por eso el traje tiene el espacio para el cabello del luchador



Referentes Kelly

estética de muñeca mala



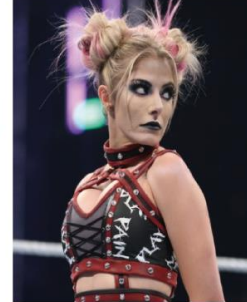
máscara con tiras en la nuca



mandíbula descubierta para que el luchador mueva la suya, como lo harían los muñecos de ventrilocuos



Decoraciones del traje y distribución de telas



Idea Global de estudiante

Fig. 46. Referentes conceptuales trajes | Collage de imágenes

Fuente: Propia. Imágenes extraídas de diversas fuentes: Domestika – La Vanguardia – Dreamstime – DeviantArt – Sketchfab – Facebook – WWE Network – Amazon – fotogramas.es



Pantone de referencia

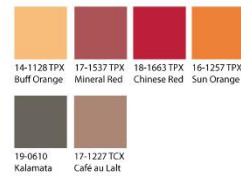


Fig. 47. Pantones de referencia traje "Dragón de Occidente" | Imagen retocada y vectores

Fuente: Propia



Fig. 48. Pantones de referencia traje "Kelly" | Imagen retocada y vectores
Fuente: Propia

Cabe mencionar que este material solamente era de apoyo para la diseñadora que construiría los trajes, por lo que fue hecho en un corto periodo de tiempo y con los detalles al mínimo para que fuesen entendibles.

Luego de esto vino el tiempo de espera, en el cual Margot y su taller trabajaron para realizar ambos trajes, para los cuales utilizó diversidad de telas, reutilizando ropa y comprando los materiales que fuesen necesarios particularmente para estos trajes. En el proceso, fue desarrollando una gran cantidad de **moldes de corte** para las distintas piezas y detalles que componen cada sección de los trajes. Dichos moldes, según la diseñadora, tenían información pertinente al elemento al cual pertenecen, cuantas veces se debe doblar la tela, y cuantos cortes deben aplicarse en ella.

Estos moldes fueron hechos de papel para reciclaje, principalmente de papel craft, el cual fue guardado una vez usado, y se llevó a un basurero de reciclaje de papeles de los que se encuentran normalmente en la ciudad (cerca de otros basureros igual dedicados para reciclar metales, plásticos, etc.). Para Margot, el reciclaje y la reutilización es muy importante. En su propia marca, con la reutilización de prendas para modificarlas y hacer unas nuevas, busca que se promueva esta conciencia social en base a la ropa y el residuo que puede generar cuando se acumula y se tira. Darles una segunda oportunidad con su trabajo ayuda a combatir un problema del cual no se habla con la importancia que se merece.



Fig. 49. Moldes de papel craft para trajes “EDDO” y “Kelly” | Collage
Fuente: Propia

Durante la confección, no hubo sesiones para conversar sobre los trajes, ni tampoco feedback constante del estado de los trajes, ya que, según la diseñadora, ese es su modo de trabajar. Aun así, en determinado momento el diseñador fue contactado por Margot para solucionar problemas puntuales con respecto a algunos detalles de los mismos. En un caso particular, se comunicó por no haber encontrado unos elementos de colores pertenecientes al traje de Kelly, lo que en las imágenes se representan como rombos de colores. Para ello, preguntó por la posibilidad de cambiar los “rombos” por “hexágonos” de los mismos colores, los cuales eran los únicos que estaban disponibles para utilizarse. Como ese elemento es puramente estético en la indumentaria, y no cumple una función que necesite estrictamente que sean rombos, se procedió con esos elementos. Así mismo con otro detalle que será abarcado al momento de presentar el atuendo. Luego de esto, no hubo más conversaciones hasta el final del trabajo, donde se fueron a recoger las piezas, junto con el pago de la segunda y última cuota del servicio.

8.2.3 Resultados finales de los trajes

Los trajes entregados por Margot, luego de un mes de trabajo y una vez realizado el pago total de estos se muestran a continuación. Se han preparado una serie de fichas para los trajes de lucha libre bajo la referencia de las utilizadas por el museo del traje de Madrid para su página oficial, utilizando el recurso de “Google Arts & Culture”, los cuales también se presentarán a modo de ejemplo:

1- Vestuarios Museo del traje de Madrid:



Fig. 50. “Vestido” de Emiliano Pucci en Museo del Traje - Madrid| Fotomontaje
Fuente: <https://artsandculture.google.com/story/igVxkKcQdcQwKw>

2- Vestuario Dragón de Occidente:



Fuente: Propia



Fuente: Propia



Dragón de Occidente: Guantes

Roberto Jofré & Margot Fernández, 2022

Cubren las manos y marca los nudillos para reflejar el contexto de lucha del personaje. El símbolo asociados al dragón se presenta encima de la muñeca.

Fuente: Propia



Dragón de Occidente: Calza Deportiva

Roberto Jofré & Margot Fernández, 2022

Porta elementos que buscan representar la unión entre Dragón y Hombre. La pierna con el patrón general es del primero y la de color anaranjado del segundo.

Fuente: Propia

3- Vestuario Kelly:



Kelly: Máscara

Roberto Jofré & Margot Fernández, 2022

Mejillas enrojecidas como las muñecas de porcelana. Las líneas intentan simular hilos de marioneta, para darle una estética macabra. El pelo y orejas quedan libres.

Fuente: Propia



Kelly: Camisa Deportiva

Roberto Jofré & Margot Fernández, 2022

Se combina el concepto de polera de lucha con el de uniforme de instituto de Estados Unidos. Las líneas rosadas continúan la propuesta de las líneas de la máscara.

Fuente: Propia



Kelly: Calza Deportiva con Falda

Roberto Jofré & Margot Fernández, 2022

Decorada con los elementos principales del vestuario. La falda ayuda a mantener la estética general, y la calza para el libre movimiento en el cuadrilátero.

Fuente: Propia



Kelly: Cubre Rodilleras/Codilleras

Roberto Jofré & Margot Fernández, 2022

El símbolo del círculo con rayas representa las uniones de articulaciones de los juguetes. Son visibles por encima de los protectores de la luchadora.

Fuente: Propia



Fuente: Propia

Si bien en términos generales se puede ver a simple vista la fidelidad con la que se hicieron ambos vestuarios, la realidad es que ambos presentaron ciertas diferencias estéticas con los bocetos originales, los cuales vale la pena detallar y explicar para que dichas diferencias se justifiquen.

En primer lugar, el traje de “EDDO” no presenta el patrón principal de escamas en las secciones rojas principales de cada pieza; en su lugar, está una tela brillante y punteada que, al reflejo de la luz, da un toque dinámico y muy llamativo visualmente. La explicación de Margot es que no pudo disponer de la tela con las especificaciones dadas en la primera reunión, y en cambio, resolvió el problema con una tela que fuese del mismo material conversado, pero con otro patrón que, sin ser igual a lo que se tenía previsto, funciona de la misma manera, ya que el patrón queda impreso de forma “sugerida” y no literal de ese rasgo. Margot aplicó una solución de diseño al problema del requerimiento con una propuesta que funciona de igual manera en términos prácticos, además que la tela solicitada y el color se mantienen como las originales, consiguiendo los mismos resultados a nivel técnico.

Otro detalle que se percibe, es que los elementos más pequeños en algunas partes del traje, su forma fue simplificada, para que la costura a mano fuese más fácil para el equipo de diseño, al igual que en el pantalón, al símbolo del personaje le faltan las cuatro extensiones del original.

Estos detalles le quitan fidelidad al traje en cuanto a la propuesta original, pero por el tipo de tela con el que se llevó todo a cabo, resultaba difícil aplicarlo en el traje. Para haberlo hecho más similar al diseño original, se habría tenido que aplicar un material más grueso e igual de resistente para esa parte, pero el color requerido para esa sección tampoco se consiguió. Por esto, se optó por simplificar dichos símbolos, y aplicarlos con el material que ya se estaba trabajando en esa paleta cromática, para no mezclar distintas tonalidades de un mismo color y que no generara un resultado caótico.

Con el traje de Kelly realmente no hay diferencias notables más allá del cambio de rombos por gemas en los bordes de algunas piezas. El único detalle visible que podría resultar poco “estético” es la aplicación de su símbolo en el traje, ya que en vez de estar Serigrafiado o impreso en la tela, fue aplicado un parche circular, dando la sensación que se ve en el diseño original.

Los materiales conversados en la primera sesión para el diseño general del vestuario, se respetaron independiente de sus diferencias visuales. El tiempo referencial se aplazó solamente una semana por requerimiento de Margot. Lo que procede ahora es que los trajes sean utilizados por personas cuyos cuerpos sean acorde a los trajes, para hacer una prueba empírica de la calidad y confort del vestuario

8.3 Personas reales con los trajes

Para mostrar cómo se verían los trajes en el mundo real, y si cumplen con los requerimientos específicos para ser usados como vestuario deportivo, se utilizará el apoyo de dos individuos, uno masculino y otro femenino, para una sesión fotográfica con los atuendos. En esta sesión, ellos posarán e interpretarán a estos personajes, para generar la atmósfera que buscan generar en el espectador.

A continuación, se mostrarán fotografías con los individuos vistiendo los trajes de El Dragón De Occidente y Kelly, en la sesión de fotografías preparada para la ocasión. Para tomar las fotografías, se cuenta con el apoyo de Aracely Ortiz, estudiante de Diseño mención visualidad y medios de la Universidad de Chile, quien tiene conocimientos técnicos mucho más especializados acerca de la fotografía y los elementos físicos del estudio.

1- El Dragón de occidente (Interpretado por Álvaro Asalgado)



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz

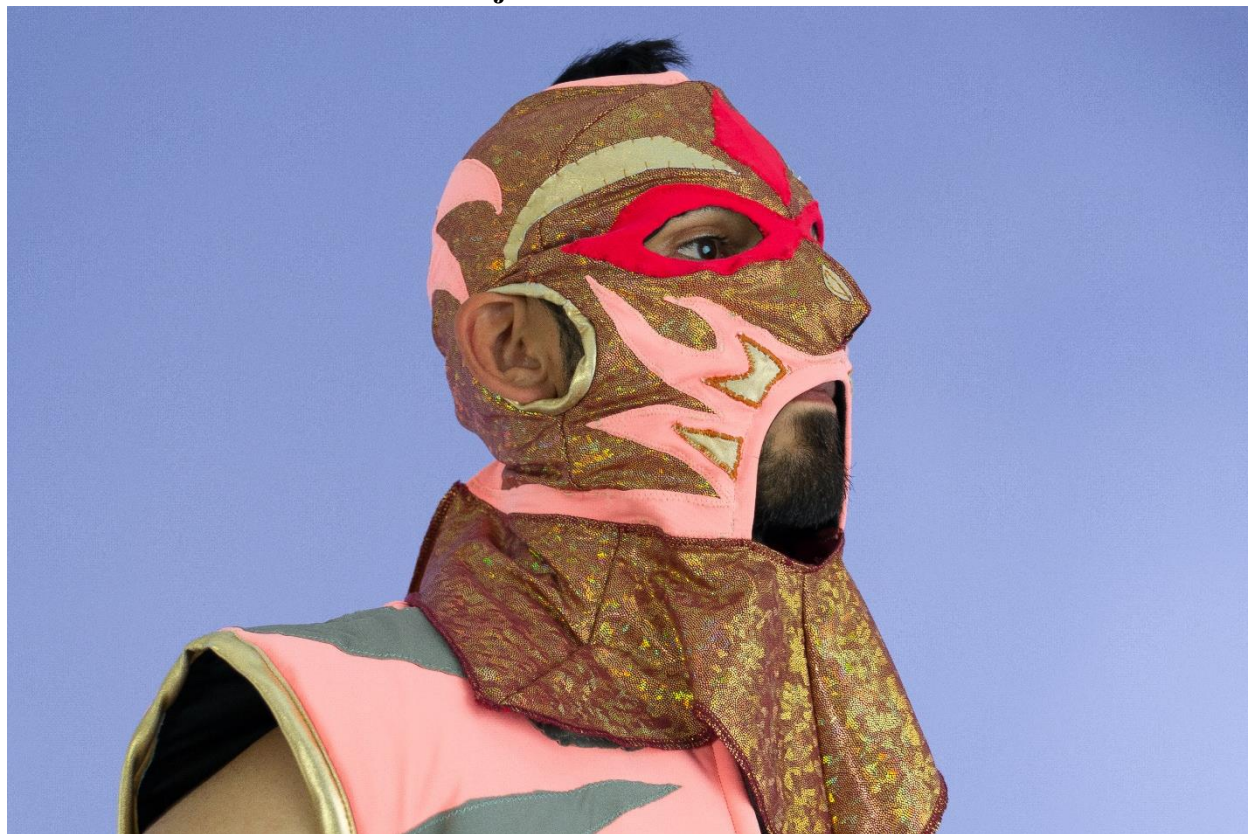


Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz

Planos cercanos de secciones del traje:



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz

2- Kelly (Interpretada por María Terraza)



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz

Planos cercanos de secciones del traje:



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz

3- Luchadores de RLL



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz



Fuente: Aracely Ortiz

4- Opiniones de los modelos

Para conocer las sensaciones que ambos trajes causan en los portadores, se les preguntó sobre su experiencia al realizar sus movimientos con cada elemento del vestuario. Este *feedback* ayuda a confirmar o invalidar las decisiones de diseño (tanto de personajes como de vestuario) para este proyecto.

Comentarios EDDO:

- Traje cómodo, que permite un libre movimiento al portarlo
- En ningún momento hubo sensación de que el traje le limitase
- Los guantes un poco grandes de la manga, pero no se sueltan ya que son apretados de las manos

Comentarios Kelly:

- Traje cómodo, ajustado al cuerpo, pero no apretado en las secciones principales
- Las rodilleras un poco apretadas y cortas, pero no incómodas
- A pesar de que el traje le quedó ligeramente largo, no se sintió molesto para posar o moverse

Luego de esto, las imágenes han sido compartidas en las redes sociales de las personas involucradas para hacer observar las reacciones de las personas que puedan verlos aplicados con estos.

8.4 Difusión en redes sociales

Las presentes imágenes muestran a los individuos en sus redes sociales con los trajes puestos. se adjuntan junto a los comentarios de la gente sobre los atuendos de lucha, en caso de que estos lo posean. Es importante recordar que, por lo general, las publicaciones de *Instagram* (donde serán publicadas en esta ocasión, por la actividad que tiene hoy en día sobre otras redes) de cuentas no masivas, suelen tener valoraciones e interacciones máximo hasta 2 días después de la publicación original, por lo cual las imágenes serán tomadas un par de días después de la fecha de publicación.

La difusión en redes sociales es importante para analizar la recepción con un posible público interesado en los personajes, y para acercar las propuestas al ojo de futuros inversores en estos gracias a la masificación de información que, al día de hoy, permiten las redes sociales.

“El Dragón de Occidente” en el perfil de Álvaro Asalgado



Fuente: Propia



Fuente: Propia

“Kelly” en el perfil de María Terraza



Fuente: Propia

En ambas publicaciones se observa un público mayoritariamente pasivo, ya que la principal forma de interacción de las personas al ver a los personajes, es a través del botón de “Me gusta” que ofrece *Instagram*, y se ven pocos comentarios respecto a estos. El personaje de “El Dragón de Occidente” es el que más interacción a través de comentarios ha tenido, pero quien más Me Gusta ha acumulado es Kelly. Esto no está principalmente vinculado a quién de los dos tiene más impacto en el espectador que el otro, porque aquí entran distintos factores anexos a los diseños que determinan el tipo de interacción del espectador: Si la cuenta es pública o privada, los intereses de quienes siguen a estas cuentas, el llamado y/o mensaje que entrega el mismo intérprete para invitar a su público a reaccionar, entre otros. Aun así, como fue declarado previamente, esto ayuda a hacerse una idea del tipo de recepción que han recibido los personajes. Para el tipo de cuenta que ellos manejan, que es de carácter más privado, la recepción a través de Me Gusta de ambos luchadores ha sido positiva en su mayoría. Es difícil declarar algún tipo de reacción negativa a los trajes cuando el público objetivo reacciona de forma pasiva a estos. Sin embargo, a falta de comentarios que demuestren algún tipo de disgusto o no aceptación a los personajes (por el contrario, tienen un gran número de reacciones positivas en ambas cuentas), se puede concluir que los personajes fueron aceptados por el público a quien le fueron mostrados.

Y para proponer un tipo de aplicación distinta a la más intuitiva proveniente de este proyecto, que sería directamente usarla por luchadores en una empresa de lucha libre profesional, se realizará

una “tienda online” en la que se vendan los personajes bajo su misma marca, la cual puede estar orientada a la ropa deportiva, para abarcar un posible mercado más amplio.

8.5 Tienda virtual (marca de los trajes, subidos en un Instagram, dibujos y reales)

La presente tienda virtual es una simulación de cómo se pueden presentar los trajes y el merchandising de los personajes bajo una marca particular dedicada a la venta de ropa en el ámbito deportivo. La finalidad de esto, como fue expuesto con anterioridad, es proponer una aplicación alternativa al diseño de personajes para lucha libre, y acomodar el proyecto en otro ambiente aplicable. Los trajes estarán dentro un catálogo que muestra ropa para hacer deportes, entre las que se encuentra obviamente la lucha libre. Los personajes en este caso serán expuestos como la “inspiración” para otras prendas, dando la posibilidad de que la tienda se dedique también a realizar ropa deportiva para más de un rubro, inspirada en los diseños de personajes del mundo del entretenimiento, por ejemplo, camisetas de running con sus marcas o rasgos distintivos, zapatillas con los colores de los personajes, etc.

1- Página de la tienda en *Instagram* (Página adjuntada en el ANEXO):

The screenshot shows the Instagram profile for 'realluchalibrestore'. The profile picture is a circular logo with 'PLL STORE' in yellow and black. The bio reads: 'Real Lucha Libre Store. Artículos asociados a la ropa deportiva con merchandising de los personajes de Real Lucha Libre. Aquí podrán encontrar trajes de lucha, poleras, y más'. The post grid features three items:

- Shorts Deportivos "Teniente Ariel"**: Tallas XL - L - M - S (Elastica). Precio: \$5000. Descripción: Material: Poliéster, Tejido: Jacquard, Bultillo: 80, Hermandad: Venas, Hecho en Chile.
- Traje de Lucha Libre "Kelly" Réplica**: Talla Única M. Precio: \$50000. Descripción: "La oportunidad de ser la muñeca viviente está en tus manos". Características: Diseño: Real, Inspirado en el diseño gráfico de Kelly, Diseño: Lucha Libre Profesional, Lucha Libre Profesional, Hermandad: Venas, Hecho en Chile.
- Poleras "El Dragón de Occidente"**: Tallas XL - L - M - S. Precio: \$5000. Descripción: Características: Diseño: Real, Inspirado en el diseño gráfico de Kelly, Diseño: Lucha Libre Profesional, Lucha Libre Profesional, Hermandad: Venas, Hecho en Chile.

At the bottom, there is a navigation bar with links: Meta, Información, Blog, Empleo, Ayuda, API, Privacidad, Condiciones, Cuentas destacadas, Hashtags, Ubicaciones, Instagram Lite, Subir contactos y no usuarios. The footer includes 'Español' and '© 2022 Instagram from Meta'.

Fuente: Propia

Se reutiliza la marca de RLL, pero con el apellido “Store” para vincular directamente esta ropa con los personajes, posibilitando la opción de que los compradores conozcan a estos desde la visualidad, y se pueda condicionar un futuro interés en ellos. Además de esto, vincular la marca de lucha libre con la venta de productos para el público, genera una sensación de seguridad en los compradores, ya que independiente del precio, estando presente la marca oficial en los productos, ellos intuyen, o saben, que lo que están comprando no es una imitación ilegal, y por ende, la calidad del producto será más fidedigna.

2- Ejemplos de productos:

a. Ropa deportiva: Shorts y poleras

The image displays two screenshots of Instagram posts from the account 'realluchalibrestore'. Both posts feature a product advertisement for 'Shorts Deportivos Teniente Ariel' and a corresponding Instagram post interface.

Top Post:

- Product Ad:** Titled 'Shorts Deportivos "Teniente Ariel" Tallas XL - L - M - S (Elástico)'. It lists specifications: Género: Hombre; Material: Poliéster; Deporte: General; Bolsillos: No; Temporada: Verano; Hecho en: Chile. The price is \$5000. It shows three pairs of shorts (camouflage, white, and black) and a character in a military-style uniform.
- Instagram Post:** The caption reads: '¡Lleva tus shorts deportivos del Teniente Ariel ahora mismo, y que el poder de la persistencia y disciplina te acompañen en esos troles!'. It states the price is \$5000 each, available in 3 varieties. It repeats the specifications and availability information.

Bottom Post:

- Product Ad:** Titled 'Versión a Color', it shows a close-up of a camouflage-patterned pair of shorts with the 'TENIENTE ARIEL' logo and the 'RLL STORE' logo.
- Instagram Post:** The caption is identical to the top post: '¡Lleva tus shorts deportivos del Teniente Ariel ahora mismo, y que el poder de la persistencia y disciplina te acompañen en esos troles!'. It repeats the price, varieties, specifications, and availability information.

Fuente: Propia

Versión Blanca (detalles oscuros)

realluchalibrestore

realluchalibrestore ¡Lleva tus shorts deportivos del Teniente Ariel ahora mismo, y que el poder de la persistencia y disciplina te acompañen en esos trotes!

A tan solo \$5000 cada uno, disponible en sus 3 variedades

Especificaciones

- Género: hombre
- Material: Poliéster
- Deporte: General
- Bolsillos: No
- Temporada: Verano
- Hecho en: Chile

Disponibilidad de envío a toda la región metropolitana. En breve, disponibilidad Nacional

12 m Ver traducción

Sé el primero en indicar que te gusta esto

HACE 13 MINUTOS

Agrega un comentario... Publicar

Fuente: Propia

Poleras "El Dragón de Occidente"
Tallas XL - L - M - S

Especificaciones:

- Género: Hombre
- Material: Poliéster
- Deporte: General
- Manga: Corta
- Temporada: Verano
- Hecho en: Chile.

\$5000

realluchalibrestore

realluchalibrestore Polera deportiva con temática "El Dragón de Occidente" disponibles en talla XL - L - S - M, por el precio de \$5000 la unidad

Especificaciones:

- Género: Hombre
- Material: Poliéster
- Deporte: General
- Manga: Corta
- Temporada: Verano
- Hecho en: Chile

¡Envíos sólo a la Región Metropolitana! Pronto nos extendemos a otros sectores, así que estén atentos

#ropa #deportiva #realluchalibre #emprendimiento #dragondeoccidente #ficción #narrativa

19 h Ver traducción

Sé el primero en indicar que te gusta esto

HACE 19 HORAS

Agrega un comentario... Publicar

Versión a Color

realluchalibrestore

realluchalibrestore Polera deportiva con temática "El Dragón de Occidente" disponibles en talla XL - L - S - M, por el precio de \$5000 la unidad

Especificaciones:

- Género: Hombre
- Material: Poliéster
- Deporte: General
- Manga: Corta
- Temporada: Verano
- Hecho en: Chile

¡Envíos sólo a la Región Metropolitana! Pronto nos extendemos a otros sectores, así que estén atentos

#ropa #deportiva #realluchalibre #emprendimiento #dragondeoccidente #ficción #narrativa

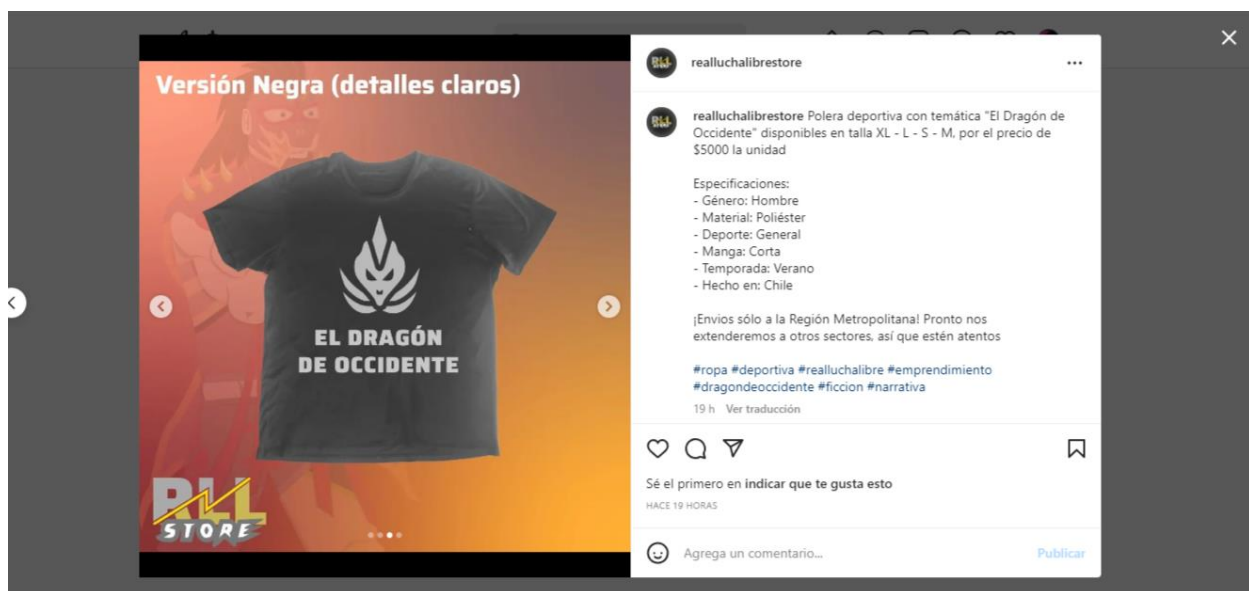
19 h Ver traducción

Sé el primero en indicar que te gusta esto

HACE 19 HORAS

Agrega un comentario... Publicar

Fuente: Propia



Fuente: Propia

La ropa presentada está orientada para el público general, para que así puedan adquirir elementos cotidianos con la imagen representativa de algunos personajes, y de esta forma, generar publicidad a través del tránsito casual de la fanática y seguidores de los luchadores, o simplemente de quienes les pueda gustar el diseño de las prendas. Se presenta un diseño único con los colores y/o elementos de los personajes correspondientes, y junto con estos, alternativas en blanco y negro del diseño, para quienes no les gusten la propuesta original. Cabe resaltar que se escogen estos colores para las alternativas porque son de los colores más genéricos, y los más utilizados por la gente a la hora de escoger su vestuario, sobre todo las prendas de color negro, que son muy utilizadas por el público en general, además de ser un buen color de soporte para los diseños de las camisetas y shorts deportivos, ya que los elementos resaltan mucho más por el contraste generado por el blanco y por el negro.

La información en el primer panel de la publicación es la necesaria para que los internautas se interesen por el producto, teniendo la posibilidad de contactarse con la tienda por la sección de comentarios, o los mismos mensajes directos. Las imágenes que le suceden solo muestran el producto en más detalle, para que puedan apreciar cómo es en más detalle, sin ser redundantes con la información.

b. Ropa deportiva: Lucha libre

Traje de Lucha Libre "Kelly" Réplica
Talla Única M

"La oportunidad de ser la muñeca viviente está en tus manos"

Especificaciones:

- Género: Mujer
- Material: La mayor parte de licra
- Deporte: Lucha Libre Profesional
- Lavado: En Máquina (normal)
- Temporada: Todo el Año
- Hecho en: Chile

\$50000

Accesorios:

- Máscara
- Polera
- Calzas cortas con falda
- Bucaneras
- Cubre Rodilleras y codill.

realluchalibrestore

¡Obtén una réplica ORIGINAL del traje de la luchadora Kelly de RLL por un precio accesible para todos!

"la oportunidad de ser la muñeca viviente está en tus manos"

Contenido:

- Máscara de Kelly
- Polera con sus detalles
- Calzas cortas con la falda adherida
- Bucaneras cubre botas
- Cubre rodilleras y codilleras

POR TAN SOLO \$50.000

Especificaciones:

- Talla: M
- Género: Mujer
- Material: Laicra en su mayoría

Sé el primero en indicar que te gusta esto
HACE 4 HORAS

Agrega un comentario... [Publicar](#)

Polera

Frontal Posterior

realluchalibrestore

¡Obtén una réplica ORIGINAL del traje de la luchadora Kelly de RLL por un precio accesible para todos!

"la oportunidad de ser la muñeca viviente está en tus manos"

Contenido:

- Máscara de Kelly
- Polera con sus detalles
- Calzas cortas con la falda adherida
- Bucaneras cubre botas
- Cubre rodilleras y codilleras

POR TAN SOLO \$50.000

Especificaciones:

- Talla: M
- Género: Mujer
- Material: Laicra en su mayoría

Sé el primero en indicar que te gusta esto
HACE 4 HORAS

Agrega un comentario... [Publicar](#)

Cubre Codilleras y Rodilleras

Rodillas Codos

realluchalibrestore

¡Obtén una réplica ORIGINAL del traje de la luchadora Kelly de RLL por un precio accesible para todos!

"la oportunidad de ser la muñeca viviente está en tus manos"

Contenido:

- Máscara de Kelly
- Polera con sus detalles
- Calzas cortas con la falda adherida
- Bucaneras cubre botas
- Cubre rodilleras y codilleras

POR TAN SOLO \$50.000

Especificaciones:

- Talla: M
- Género: Mujer
- Material: Laicra en su mayoría

Sé el primero en indicar que te gusta esto
HACE 4 HORAS

Agrega un comentario... [Publicar](#)

Fuente: Propia

Para presentar este producto, se opta por mostrar una de las fotografías de los modelos con el vestuario para que haya un acercamiento del comprador al producto real con detalles fidedignos de cómo puede quedar en una persona cuyas dimensiones son las adecuadas para el traje. Con el apoyo de algunas frases como “la oportunidad de ser la muñeca viviente está en tus manos” se busca crear la ilusión del comprador de poder representar a un personaje que le interesa comprando ese producto. Obviamente debe ser presentado como una réplica oficial, y no como el traje original, ya que en la situación hipotética de que la tienda esté funcionando para la marca, si alguien adquiere el producto original, lo más lógico es que el personaje se acabe, o se renueve innecesariamente.

Al igual que en los otros casos, los elementos se presentan en más imágenes en la publicación, solo que esta vez se presentan con vistas frontales y posteriores, ya que el nivel de detalle de ese vestuario requiere ser observado con mayor detenimiento (además de ser, momentáneamente, el producto más caro del catálogo), y el comprador debe saber qué está (valga la redundancia) comprando exactamente.

Ya presentado esto, es posible validar el desarrollo y aplicación del proyecto en distintos rubros del mercado del mundo del deporte y del entretenimiento principalmente, gracias a la gran cantidad de posibilidades que ofrece a nivel de originalidad y de posible cercanía con quienes deseen adquirir productos con estas temáticas.

8.6 Comentario finales

Diseñar personajes para la lucha libre requiere de una visión estilística y funcional que debe desarrollarse y tenerse presente en todo momento. A diferencia del diseño de personajes puramente digitales, o el diseño de ropa deportiva puramente funcional, aquí debe haber un equilibrio entre lo que se ve llamativo y lo que es práctico. Se puede inclinar hacia uno de los lados de la balanza y hacer algo más especializado, pero lo importante es no caer en lo genérico o lo básico, ya que un resultado que no genera interés, puede hacer caer un producto desde su entrada. Para ejemplificar esta afirmación, se tomará como ejemplo este mismo informe ya que, en determinado momento, los trajes que serían presentados presencialmente para construirlos, fueron presentados a Roma a modo de buscar sugerencias de alguien que vive activamente en este rubro (y de paso,

tener la validación o la corrección de otra persona inmersa en el diseño de vestuario de lucha libre), y se le presentó las siguientes imágenes:



Fig. 51. Primeros diseños “EDDO” y “Kelly” | Dibujo a mano con pintado digital
Fuente: propia

Los dibujos eran los primeros procesos de dos de los trajes que serían presentados para el catálogo de personas, los que son “El Dragón De Occidente” y “Kelly”, los cuales ya estaban siendo considerados para buscar a quien pudiese fabricarlos para este proyecto. Sin embargo, y para fortuna del resultado final, los comentarios de Roma fueron bastante certeros y directos: Estos trajes parecen Amateur y poco profesionales.

Me recomendó seguir explorando referentes internacionales (principalmente la WWE), para tomar mejores decisiones de diseño para cada traje, donde lograse combinar algo que fuese funcional, con algo que tuviese rasgos llamativos, como elementos brillantes, por ejemplo. Los comentarios de Roma ayudaron bastante al desarrollo de lo que serían estos trajes y los 6 acompañantes, por lo cual, desde este informe, se le agradece por sus comentarios honestos y precisos.

La aplicación de los diseños en el mundo real, aunque se escapan ligeramente de la especialidad a la que se apunta con este informe, es necesaria para conocer las limitaciones y oportunidades que

se pueden tener en cuenta a la hora de diseñar personajes para lucha libre. El diseño de vestuario de estos tiene que contemplar la función de cada accesorio y tenerla clara desde el inicio, principalmente siendo honestos con uno mismo y no buscar ser pretencioso con las propuestas: Si un elemento es puramente estilístico, establecerlo desde el inicio, y si otro elemento es necesario para complementar la funcionalidad del traje, también debe aclararse desde un inicio. Saber qué vale la pena mantener firmemente, y qué se puede cambiar, es importante para avanzar, y escuchar a quienes tienen más conocimiento que uno en dicha área, es crucial para llegar a resultados satisfactorios para quienes participan en su elaboración, y para el público al que van dirigidos.

9. PROYECCIONES DEL PRODUCTO DE DISEÑO

El producto de diseño realizado para este proyecto, busca como último fin atreverse a innovar en la lucha libre local, entregando una alternativa de personajes ficticios de carácter narrativo para la industria, y así explorar las posibilidades que existen en la lucha libre de generar interés a través de individuos que cuenten historias además de hacer acrobacias y piruetas para entretener al público. La búsqueda continua por entregar material interesante y llamativo para quienes disfrutan del show del wrestling, es algo que, a nivel de industria, es necesario que se investigue, porque la monotonía en la forma de hacer las cosas, a largo plazo termina por agobiar a la gente, estancando un posible mercado que ha ido en alza en Chile según los propios luchadores.

Es por esto que presentar un producto que se aleje de lo ya visto en las empresas de lucha locales, no solo visualmente, sino que también en la propuesta conceptual de esos personajes, es indispensable para que el negocio crezca, o que por lo menos, se diversifique, porque así se permite profundizar en el interés de las personas, y así, se puede llegar a un producto definitivo que logre llegar al mayor número de personas posible, por lo que, si en la práctica, el impacto de los luchadores-personajes no resulta ser exitoso a largo plazo, estos resultados quedan como antecedentes para tomar futuras decisiones con seguridad y respaldo por un documento que lo intentó previamente, y de lo contrario, si consigue ser tan exitoso que la industria empieza a ser un medio seguro para generar dinero, de igual manera se podrán tomar decisiones con un *background* que le informe a los nuevos proyectos que es una apuesta segura para avanzar por el camino que se ha trazado desde la confección de este informe.

El mercado de la lucha libre en Chile, y el diseño de personajes aplicado a esta, se encuentra en una etapa que permite la experimentación y la búsqueda por incluir elementos que no se ven con mucha frecuencia ahora, pero que podrían transformarse en elementos característicos de la lucha libre local, así como lo hicieron en México con los luchadores enmascarados, o en Japón con lo visceral de sus enfrentamientos. Si profundizamos en un enfoque de la lucha libre más espectacular localmente, podemos encontrar elementos que definan este espectáculo en esta parte del mundo, y se puede aprovechar para proponer ideas frescas e interesantes, a partir de una visión de esta industria que ya sabemos que, en los países del primer mundo, tiene mucha más repercusión.

10. CONCLUSIONES FINALES

El espectáculo de la lucha libre ofrece un montón de oportunidades a las cuales se les puede sacar provecho si se busca introducirse profesionalmente a trabajar en esta. Quizás ese espacio al día de hoy en Chile no está desarrollado al punto en el cual podemos dedicarnos de lleno a él, pero esto ofrece la oportunidad de buscar en aquellos aspectos en los cuales no hay mucha gente que aún se atreve a meterse. El diseño de personajes aplicado a esto, está tomado en cuenta por gente que se dedica a practicar la lucha libre, a verla y a vivirla, pero pareciese que quienes manejan el dinero en esta industria no están interesados en explorar más allá, o con miedo a salir de su zona de confort. Fuese el motivo que fuese, es ahora el momento en el cual se puede experimentar con la implementación de artes escénicas a las luchas, y con el desarrollo de personajes con un valor narrativo e histórico, que logren ser atractivos para distintos públicos objetivos, quienes buscan que el producto sea entretenido e identificable con cada uno, para asignarles un valor que va más allá de lo que pueden ver en cuanto a luchas. Tener una figura con la que un muchacho se puede ver reflejado, a quien puede admirar o, por el contrario, a quien reprochar, genera un valor inconmensurable del cual, como espectadores, nos damos cuenta al momento de crecer, cuando somos reflexivos de los personajes con los que crecemos y que nos acompañan hasta el punto donde se forja la personalidad individual.

A través de las distintas etapas que tiene este proyecto, es posible sacar varias conclusiones que aluden a la importancia y vigencia que tiene la práctica de la narrativa en el Wrestling, siendo la más importante de ellas que al día de hoy, el desarrollo de personajes para el espectáculo de la lucha libre está más vigente que nunca, y que hay que buscar la forma de implementar esta fórmula con mayor regularidad, para que así el público objetivo también crezca, y con ello, provocar que a nivel de mercado, sea mucho más rentable.

Partiendo por la encuesta a las personas que ven lucha libre, que son finalmente quienes le dan vida a este mundo y por quien los luchadores dan lo mejor de sí (ya que de esto depende su valor en como figuras públicas), se rescata el valor de la construcción de lazos que pueden crear luchadores con sus espectadores desde edades tempranas. Esto no exclusivamente por parecerse en personalidad con ellos, sino que los que han logrado crear lazos con sus fans, lo han hecho a través de su recorrido y las experiencias que les han hecho vivir al presentarse en el cuadrilátero como los héroes del momento, los grandes villanos que buscan acabar con todos sus oponentes, o

también los acróbatas con sus movimientos voladores y bien ejecutados. Normalmente estos personajes suelen durar mucho tiempo porque tienen algún elemento que es llamativo para el espectador, y así logran retener a un público fiel que los ve cada semana en sus respectivos programas, o en eventos ocasionales en vivo, y en sus perfiles de redes sociales, es donde se puede hacer una predicción más o menos fiel de la cantidad de personas que son capaces de alcanzar con su sola apariencia. Algunos llegan a trascender las limitantes del ícono al que representan, ganándose el cariño de la gente por su trabajo como personas reales detrás del personaje, lo que les brinda un grupo de seguidores que serán mucho más receptivos que el público común ante cualquier cambio de narrativa, pero no hay que contar siempre con esta posibilidad, ya que aquellos que lo consiguen son muy pocos. Apostar por la caracterización individual e icónica de un personaje para un luchador, si se hace correctamente, garantiza que su sola presencia ya adquiera un valor económico que vale la pena aprovechar para hacer surgir una industria como la tratada en este proyecto.

Con las entrevistas a los luchadores chilenos, queda aún más en evidencia la importancia de hablar de la lucha libre como un medio de entretenimiento con toques de ficción y de fabricación de mundos ficticios. Saber que quienes se dedican a esto, lo hacen porque tienen un estilo de vida que se los permite, y que es indispensable para que así lo sea, recalca la necesidad de explorarla como lo hacen en Estados Unidos o Japón principalmente. El espectáculo vende en todas las áreas creativas, en conjunto a una historia bien estructurada y escrita con intención de hacerla memorable. Si bien el apartado técnico es muy importante para que no sucedan accidentes y que la lucha en sí sea llamativa por lo creíble que puede llegar a ser, no debe descuidarse el lado que está ligado al *Kaybafé*, porque si no, la misma industria se vuelve monótona, repetitiva, y a menos que suceda un imprevisto dentro del cuadrilátero, o que se tome algún riesgo muy poco cotidiano, el interés de la gente se difumina de a poco, hasta el punto donde ya no queda otra que hacer las cosas de distinta manera si se quiere mantener a flote ese medio. Así también es más fácil para el espectador conocer la historia del luchador, por muy fantasiosa que sea, y así el vínculo se crea con mayor facilidad.

En cuanto a la aplicación de los trajes en el mundo real, también hace dar cuenta de lo que significa traspasar un producto de la mente a lo digital, y lo digital a lo real. El proceso debe estar claro desde el inicio para que en el camino no hayan dudas acerca del destino al que se quiere llegar. Los portadores de los trajes no podían ser iguales a los portadores de las fichas, por una cuestión

estilística del diseñador y de anatomía real de los intérpretes, y eso fue considerado a la hora de fabricarlos, y es algo que puede parecer menor, pero que también se debe tener en cuenta, para que los mismos trajes sean realistas y ganen el interés de quienes pueden llegar a tener un interés por estos en un futuro. Pensar desde un inicio del destino final de los diseños, es una práctica que debe servir a los diseñadores para ejecutar correctamente sus productos, sean digitales o físicos, porque de lo contrario, un diseño muy poco viable a escala real, en el papel queda espectacular, pero al no ser aplicable, pierde toda validez de ser puesto a prueba, y por ende, queda en un ejercicio teórico fallido, y aunque no inútil, no rinde ningún beneficio posterior, más allá de saber que ese no era el camino por el cual tenían que avanzar desde el inicio.

El recorrido histórico también nos señala que la libertad creativa de la lucha libre, debe quedar en manos de gente especializada en la narrativa, como lo es el guionista para una película, y se les debe dejar explorar y experimentar con decisiones que sean apoyadas por los mismos luchadores, quienes viven con regularidad la lucha, tienen mayor contacto con el público y saben qué es lo que quieren. Ya se revisó que la época de la dictadura fue muy perjudicial para la lucha libre en Chile, y los años posteriores donde intentó saltar a la gran pantalla, pero recibiendo la censura de ejecutivos conservadores que buscan hacer un deporte de contacto, un “espectáculo” que carece de toda el alma que los llevó a llegar hasta ese punto en primer lugar, y no tiene que ver con que esté dirigido para un público más amplio e infantil, porque como fue el caso de los Titanes en el Ring de Argentina, ese programa estaba dirigido para niños y tuvo una muy buena recepción; pero cuando no lo pretende ser, y se fuerza a censurarlo para llegar a otro tipo de audiencia, la realidad es una muy distinta. Esto tiene que ver con lo expuesto anteriormente sobre la honestidad a la hora de hacer un producto: que, si va a ser para niños, que se haga para niños desde la base; que, si va a ser para un público joven-adulto, que no se limite con ciertos elementos que ellos están más que preparados para ver, sabiendo que es un show, además.

Desde la narrativa, cada personaje cuenta su propia historia y va dirigida para un cierto tipo de público en general, y a un contexto social global. Escoger un *background* a un luchador para desarrollar su visualidad y también los elementos que tendrá a la hora de presentarse, es un buen punto de partida para generar propuestas interesantes. Los ejemplos más a la mano que tenemos son la máscara de Kane, que no fue puesta al azar y aumentó el interés de la gente por la identidad oculta de este, o la ropa de The Undertaker, que lo hacen ver como un personaje que fuera del ring tiene una vida, por muy oscura y macabra que parezca. Aquellos que no lo hacen desde una

caracterización muy definida, lo hacen desde sus cualidades y aptitudes en el ring, lo que también es valorado por el público que los ve cada semana, y el diseño de un traje funcional que les permitan destacarse así, también fabrica consciente o inconscientemente un molde para ese tipo de luchadores, y que sean reconocidos por su estilo de pelea antes que al propio luchador en sí. Lo que hay que evitar desde este apartado es hacer personajes planos y sin relevancia argumental en el mundo del *Wrestling*, que tampoco puedan ser trasladados al mundo real, o que sus trajes no digan nada interesante si tampoco se destacarán por su habilidad de lucha. Las personas están atentas a todos esos detalles y de eso depende el cómo recordarán a sus superestrellas favoritas, y en el peor de los casos, olvidarlas para siempre y que sean intrascendentes.

Desde la visualidad, entendiendo esta tanto lo que podemos ver como oír (percibir), lo más importante es que sea coherente con el rol que va a cumplir en el ring y en la sociedad actual, ya sea como personaje o como luchador técnico, porque incluso si llega a ser de actitud desagradable o que no logre encajar con las exigencias del público, puede ser recordado por estas cosas que sí lograron destacar. Es importante recordar siempre que lo primero que veremos de los personajes es su composición visual y escucharemos la música con la cual nos lo presentan. Escoger el tema adecuado para un luchador junto a una vestimenta coherente a su función en este mundo, conseguirá desde el inicio generar un interés, y que, si no lo hace, puede ser demasiado tarde intentarlo con la historia, culminando en el fracaso de un luchador, o implicando una renovación total, que requerirá de tiempo y dinero que se podría evitar, dándole un trato digno a los personajes desde el inicio, y estando atentos a las exigencias del contexto en el cual vivimos ahora.

Hablando más concretamente de los objetivos de este trabajo, se procede a revisar si estos se cumplen o no con el desarrollo del informe.

En primero lugar, tenemos el objetivo general, cuyo principio era **destacar** la relevancia y vigencia del desarrollo de personajes en la lucha libre a nivel local mediante el diseño y desarrollo de una serie de ocho personajes y sus trajes. Este objetivo se cumple, ya que a través de las entrevistas al público, a los luchadores, y a la recepción por parte de quienes vieron los trajes del proyecto aplicados en el mundo real, se puede decir con total seguridad que hay un interés en la gente por este tipo de personajes para la lucha libre, y no solo es un interés actual, sino que siempre lo ha estado, y ese mismo trabajo ha sido el que ha conseguido que algunos luchadores pasen a la historia y a ser reconocidos por los personajes que interpretaron.

Para comenzar con este proceso, se debe reconocer la relevancia del desarrollo de personajes ficticios en el mundo de la lucha libre, lo cual se explicó en el punto anterior. Con esta investigación queda demostrado que, si es relevante, si se desea hacer de la lucha libre un producto exitoso y de orden masivo.

Además, es importante Relacionar los elementos de diseño presentes en el perfil de personajes de distintos medios del entretenimiento (cine y lucha libre internacional) con los elementos de la lucha libre local, y esto se hace al momento de hacer el análisis y la comparación de los trajes de personajes como Black Panther con luchadores como The Fiend, Roma o Cami Love, y tomarlos como referentes para la posterior creación e ideación del catálogo de personajes para este proyecto.

Teniendo eso claro, se procede a analizar la caracterización de personajes de lucha libre en estados unidos y del cine de superhéroes y compararla con la caracterización a nivel local, y por extensión del objetivo anterior, se cumple, ya que dicho análisis permitió como resultado el producto de diseño fabricado para el informe.

Todo esto nos permite relevar el diseño de personajes de lucha libre con identidad local en una posición de mayor notoriedad e importancia para el espectáculo del *wrestling*, ya que, en este informe, se entregan los fundamentos pertinentes para que así sea, a través de la investigación realizada por medio de entrevistas y encuestas a diversos sectores del medio.

Y como último punto, solo queda validar el impacto comercial del desarrollo de personajes en la lucha libre a escala global para aplicarla a nivel local, lo cual se hace a través de toda la investigación, ya que los mismos referentes a nivel global que han sido usados a modo de ejemplo, son parte de aquello a lo que se apunta con este proyecto una vez puesto en el mercado de la lucha libre a través de luchadores que lo utilicen y masifiquen con su audiencia, asignándole un valor de mercado más allá del que ya tienen por ser piezas únicas de diseño, pero que al ser utilizados por figuras públicas, permiten posteriormente crear *merchandising* de ellos, del que deriva otro proceso de mercado que permite generar un ingreso importante más allá de lo trajes en sí, o del valor que paga un espectador a una sesión de lucha.

Habiendo cumplido con los objetivos propuestos, es posible resaltar la importancia y la necesidad de vincular la lucha libre con el diseño y desarrollo de personajes en una época en la cual se necesita generar un verdadero interés en el espectador en base a la originalidad y el valor de atreverse a salir de la zona de confort de “lo que funciona”. Chile tiene el potencial de ser la cuna de grandes estrellas de la lucha libre, y como se ha visto a nivel mundial, ellos son tratados como algo mucho mayor que solo el ser atletas; son símbolos de lo que está bien y de lo que está mal, de lo que hay que seguir y lo que hay que evitar, de lo que el espectador puede llegar a ser y lo que deben evitar convertirse. Los grandes y más recordados luchadores, lo han hecho porque han logrado captar la atención del público, y ninguno de ellos lo ha hecho por el camino de lo genérico y lo “evidente”, y todos los casos de éxito han sabido aprovechar las oportunidades que se han generado gracias a su sacrificio y originalidad en el cuadrilátero. Si la industria a nivel nacional desea ser mediocre y quedarse en lo que vende, pero que no crece, debe seguir por el camino que siempre ha tomado, pero si quiere progresar, acaparar miradas de otros lados, y volverse lo suficientemente lucrativo para depender de sí misma en el mercado, debe atreverse a ser creativa y proponer nuevas figuras y estrellas a su repertorio, y el camino adecuado, es el desarrollo de personajes en la lucha libre, y el presente documento estará disponible para que reflexionen y analicen los futuros caminos de un deporte/entretenimiento tan bello y versátil como lo es la lucha libre. Es así como finaliza este proyecto de diseño de personajes para el *wrestling* nacional.

BIBLIOGRAFÍA

Autor invitado. (2018). *¿Qué es la Economía Naranja y cómo emprender en esta industria?* Enero, 5, 2021, de Emprendices Sitio web: <https://www.emprendices.co/economia-naranja/>

Binfa. P. (s.f). *Elección de calzado de Trekking*. Febrero 8,2021, de Tadoo. Sitio web: <https://tadoo.ws/cl/p/eleccion-de-calzado-de-trekking/2103>.

Buitrago. F. & Duque. I. (2013). *La Economía Naranja: Una oportunidad Creativa*. Bogotá, Colombia; Washington, DC, EE.UU: Inter-American Development Bank.

Campbell. J. (1949). *El Héroe de las mil caras*. New York: Bollingen Foundation Inc.

Castillo. E. (2013). *El coliseo de roma, gladiadores y luchas de fieras*. Enero 15, 2021, de National Geographic Sitio web: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/coliseo-roma-gladiadores-y-luchas-fieras_7275

Cultura Asiática. (2019). *ÓPERA CHINA*. Febrero 7, 2021, de Cultura Asiática Sitio web: <https://www.culturaasiatica.com/opera-china/>

(s.af). *¡El gladiador que murió por un error arbitral!* (2017, 18 de enero). “UNA DE ROMANOS” ... historias que hacen historia!!!. Sitio web <https://unaderomanos.wordpress.com/2017/01/18/el-gladiador-que-murio-por-un-error-arbitral/#more-3303>

Federación Argentina de Catch. (s.f.). Inicio [Canal de YouTube]. Obtenido de https://www.youtube.com/channel/UC_Y2g61olLhZZnf_r7ItyUw

Federación Argentina de Catch [@federacionargentinadecatch_]. (s.f.). Publicaciones [Perfil de Instagram]. Instagram. Recuperado el 20 de noviembre de 2021 de https://www.instagram.com/federacionargentinadecatch_

Federación Argentina de Catch - Lucha Libre/Wrestling. (s.f.). Inicio [Página de Facebook]. Facebook. Recuperado el 20 de noviembre de 2021 de <https://www.facebook.com/FACatch/>

Federación Nacional de Lucha Libre. (s.f.). Inicio [Página de Facebook]. Facebook. Recuperado el 20 de noviembre de 2021 de <https://www.facebook.com/Federaciondeluchalibre>

Frías. L. (2019). *Avatares de la lucha libre femenil en México*. Septiembre 30, 2019, de Gaceta UNAM Sitio web: <https://www.gaceta.unam.mx/avatares-de-la-lucha-libre-femenil-en-mexico/>

Gil. L. & Ecos de Asia. (2014). *Introducción a la ópera china*. Febrero 7, 2021, de Ecos de Asia Sitio web: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/introduccion-a-la-opera-china/>

Legión Lucha Libre. (s.f.). Inicio [Canal de YouTube]. Obtenido de <https://www.youtube.com/c/LegionLuchaLibre>

Liñares. R. (2016). *Wrestling a través del tiempo*. Enero 26, 2021, de Solo Wrestling Sitio web: <https://solowrestling.mundodeportivo.com/new/53512-wrestling-a-traves-del-tiempo>

Long Strategic Consultancy. (2015). *La ópera de Pekín*, otra fusión de las bellas artes. Febrero 8, 2021, de Long Strategic Consultance Sitio web: <https://www.longstrategy.com/blog/la-opera-de-pekin-otra-fusion-de-las-bellas-artes/>

Piñeiro. A. (2021). *Lucha Libre Mexicana en la Actualidad* [Video]. Noviembre 3, 2021. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=iNAQFoOYzRM>

Real Academia Española. (2021). *Diccionario de la lengua española [Dictionary of the Spanish Language] (23a ed.)*. Madrid, España: Autor. Recuperado de: <https://dle.rae.es/ocio>

Serrano. J. (2014). *Breve historia de la lucha libre profesional #2*. enero 26, 2021, de Solo Wrestling Sitio web: <https://solowrestling.mundodeportivo.com/new/40661-breve-historia-de-la-lucha-libre-profesional-2>

Serrano. J. (2014). *Martín Karadagián y sus "titanes en el ring" (1 de 2)*. Octubre 7, 2014, de Solo Wrestling Sitio web: <https://solowrestling.mundodeportivo.com/new/41272-martin-karadagian-y-sus-titanes-en-el-ring-1-de-2>

Serrano. J. (2014). *Martín Karadagián y sus "titanes en el ring" (2 de 2)*. Octubre 16, 2014, de Solo Wrestling Sitio web: <https://solowrestling.mundodeportivo.com/new/41272-martin-karadagian-y-sus-titanes-en-el-ring-2-de-2>

S.f. (2019). *Una introducción al pensamiento de Judith Butler*. Abril 8, 2019, de Mundo UTREFF Sitio web: <https://www.untref.edu.ar/mundoutref/introduccion-teoria-judith-butler>

T13 (2021). *Vuelve la lucha libre chilena después de meses inactiva por la pandemia* [Video]. Septiembre 30, 2021. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=UtzSiLWmkeE>

Thehoju. (2014). *Historia de NJPW I: Primeros pasos (1970s)*. Marzo 1, 2021, de Solo Wrestling Sitio web: [https://solowrestling.mundodeportivo.com/new/35913-historia-de-njpw-i-primeros-pasos-\(1970s\)](https://solowrestling.mundodeportivo.com/new/35913-historia-de-njpw-i-primeros-pasos-(1970s))

Valdés. A. (2020). *¿Quién es el Santo? Leyenda de la lucha libre mexicana*. Marzo 1, 2021, de La noticia Sitio web: <https://www.lanoticia.com/quien-es-el-santo-leyenda-de-la-lucha-libre-mexicana/>

Valdés. A. (2020). *¿Quién fue Blue Demon? Leyenda de la lucha libre mexicana*. Marzo 1, 2021, de La noticia Sitio web: <https://www.lanoticia.com/quien-fue-blue-demon-leyenda-de-la-lucha-libre-mexicana/>

Valenzuela. S. (2015). *Imagen Lucha Chilena. Aspectos gráficos plásticos y utilitarios empleados en la historia de la lucha libre chilena* (Tesis de pregrado). Universidad de Chile, Santiago, Chile.

Viaje China Experto. (s.f.). *Ópera de Pekín*. Febrero 28, 2021, de Viaje China Experto Sitio web: viajechinaexperto.com/cultura-china/arte-china/opera-de-pekín.html

Vogler. C. (2002). *El viaje del Escritor*. Estados Unidos: Ma Non Troppo.

(s.f). *POLERAS PARA CORRER*. Febrero 8, 2021, de Run Store. Sitio Web: <https://www.runstore.cl/poleras-para-correr/>

ANEXOS

Preguntas ítem 1

- 1- De los siguientes ejemplos, ¿Cuáles son los que más parecen luchadores? Elija 3
- 2- De los siguientes ejemplos, ¿Cuáles son los que parecen más personajes de ficción? Elija 3
- 3- De los siguientes ejemplos, Elija a los personajes que logra reconocer
- 4- De los siguientes ejemplos, Elija a los personajes que más te llamen la atención
- 5- De los siguientes ejemplos, Elija a los personajes que te resulten más desagradables
- 6- De los siguientes ejemplos, Elija a los personajes que crees que, según su apariencia, cumplen el rol de "buenos" (face)
- 7- De los siguientes ejemplos, Elija a los personajes que, según su apariencia, crees que cumplen el rol de "malos" (heel)
- 8- De los siguientes ejemplos, elije al personaje con el que te sientas más identificado /más cercanía contigo

Preguntas ítem 2

Todos los luchadores:

- 1- Visualice al siguiente personaje (imagen del luchador)
- 2- ¿Qué elementos de su vestimenta y/o su cuerpo destacaría más? Justifique
- 3- ¿Qué conceptos, ideas, palabras le traen a la mente los colores del atuendo?
- 4- Escuche el tema de entrada del luchador (si no se ve, apretar donde dice "mirar en youtube") (música del luchador desde youtube)
- 5- ¿Qué sentimientos le hace sentir la música? Justifique
- 6- ¿Por qué te sientes identificado con el personaje?

Luchadores específicos

- 1- The Undertaker
 - ¿Qué sensación/es le produce a usted la capa y el sombrero del luchador?
 - El brillo de la ropa, ¿le comunica alguna idea? ¿Cuál/es?
- 2- The Undertaker (Traje Debut)
 - ¿Qué ideas se le vienen a la mente con el maquillaje que el luchador tiene en el rostro?
 - El estilo de la gabardina y la corbata, ¿Qué sensación le da sobre el personaje?
 - ¿Qué le inspira el tamaño del personaje en conjunto con su atuendo?
- 3- Stardust
 - ¿Qué rasgos como personaje crees que le aporta el color de ojos? y su maquillaje?
 - ¿Qué sensaciones le produce a usted el traje brillante del luchador?
 - Las estrellas del personaje, ¿Las puede asociar a alguna idea en particular? ¿Cuál/es?

- 4- Cody Rhodes
 - ¿Qué características como personaje cree que le agrega la chaqueta a este?
 - Según la contextura física del luchador, ¿Cuál cree que es su principal característica?
- 5- Dr. Isaak Yankem
 - ¿Qué sensación le produce la dentadura del personaje?
 - ¿Cómo le beneficia o perjudica al personaje su contextura física según usted?
- 6- Kane
 - La predominancia de rojo con el negro, ¿A qué lo puede asociar?
 - ¿Qué sensaciones le produce la máscara del personaje?
 - Los elementos con tachuelas metálicas, ¿Qué características le dan al personajes según usted?
 - ¿Cómo cree que beneficia o perjudica la contextura física del luchador a su personaje?
- 7- Husky Harris
 - ¿Cuál crees que es su principal cualidad como luchador según su contextura física?
- 8- Bray Wyatt
 - ¿Qué sensaciones le causa a usted el sombrero de paja y la camisa estilo tropical del luchador?
 - ¿Qué ideas se le vienen a la mente con la contextura física del personaje?
 - ¿Cómo afectan los tatuajes al cómo usted percibe al personaje? Justifique
- 9- The Fiend
 - ¿Qué le hace sentir a usted la máscara del luchador?
 - La chaqueta brillante del luchador, ¿A qué lo puede asociar?
 - ¿Qué sensación le producen los pantalones del luchador?

Música Escogida ítem 2

- 1- The Undertaker
https://www.youtube.com/watch?v=HBA4fFu_n8
- 2- The Undertaker (Traje Debut)
<https://www.youtube.com/watch?v=VOJumJmlRZY&t>
- 3- Stardust
https://www.youtube.com/watch?v=_KpMXRv4iUo
- 4- Cody Rhodes
<https://www.youtube.com/watch?v=QeGf0YUqXBM>
- 5- Dr. Isaak Yankem
<https://www.youtube.com/watch?v=NGdhVIG37rI&t>

- 6- Kane
<https://www.youtube.com/watch?v=l9e4FToaASc>
- 7- Husky Harris
<https://www.youtube.com/watch?v=zsliRqm9jd0>
- 8- Bray Wyatt
<https://www.youtube.com/watch?v=9psDkhyh28A>
- 9- The Fiend
<https://youtu.be/aNzAWEbCdMw?t=9>

Entrevistas completas (transcripciones)

- 1- Cami Love: <https://docs.google.com/document/d/1eB6Og-7fWqGQPgmz3DwD3fJMXSk8GAOi/edit?usp=sharing&oid=101179228184495150374&rtpof=true&sd=true>
- 2- Roma: https://docs.google.com/document/d/1lh69h_HRb-nqnTUD8W15eDFFBJDyBKFY/edit?usp=sharing&oid=101179228184495150374&rtpof=true&sd=true

Constelaciones alta resolución

- 1- Black Panther:
https://drive.google.com/drive/folders/1Rf3hqwkc_Lwz_PhRJ4OF6oJ10Hf0txS?usp=sharing
- 2- WWE: https://drive.google.com/drive/folders/127Z9Xfc7glrD5ZF0Z-_ncYydsp-W2BL4?usp=sharing
- 3- Legión Lucha Libre:
https://drive.google.com/drive/folders/1bJEcyIzjKjQREGI8BJWmm_KKLSVBvBXz?usp=sharing

Página de Instagram de la tienda

<https://www.instagram.com/realluchalibrestore/>