

“La lucha libre mexicana. Su función compensatoria en relación al trauma cultural”

VÍCTOR MANUEL LÓPEZ G.

La lucha libre mexicana se deriva del *catch-as-catch-can* francés de los años 30, que combina la lucha grecorromana con el *wrestling* estadounidense. Originalmente relacionado con el *pancracio*¹, esta forma de lucha ha trascendido fronteras. La lucha libre ha dado el salto de los cuadriláteros a las páginas de las revistas deportivas, la televisión, el cine y las fotonovelas, consagrando un subgénero cuyos protagonistas se han convertido en héroes icónicos, tal como lo demuestra el siguiente extracto tomado de una narración, transmitida por televisión mexicana en septiembre de 2008.

Anunciador: la pelea será a dos de tres caídas sin límite de tiempo. En la esquina de los técnicos tenemos al Dr. Planeta, y en la de los rudos, al Sr. Calavera. ¡Y comienza la pelea! Calavera lanza una patada voladora a su oponente, quien se retuerce de dolor. Calavera inmoviliza a su rival contra el suelo y le mete el dedo en el ojo. Esta es una estratagema ilegal.

Público: ¡Auch! ¡Tramposo! ¡Castíguenlo! ¡Llamen a la policía! (Chiflidos e insultos dirigidos al Sr. Calavera.)

Anunciador: Planeta huye de la golpiza. Se para y corre hacia las cuerdas. Calavera lo persigue y lanza otro golpe ilegal contra Planeta, que lo evade. Frustra a Calavera usando un candado de cangrejo. Planeta domina a Calavera por un momento, pero éste recurre a un golpe bajo, propinándole tremenda golpiza. ¡El público está a punto de hacer pedacitos al réferi, al parecer el único que no ha visto esta jugada ilegal!

Público: ¡Réferi ratero! ¡Necesitas lentes, cabrón!

Esto es drama en su mejor nivel. En los años 60 y 70, durante la edad de oro de las películas de lucha libre en México, el luchador-actor por excelencia era *El Santo*, el gladiador más famoso de América Latina. Una leyenda de culto, el personaje de El Santo frecuentemente se veía involucrado en críticas batallas entre las fuerzas del bien y del mal. Los títulos de sus películas hablan por sí solos: *Santo contra el cerebro del mal* (1958), *Santo contra los zombies* (1961), *Santo contra las mujeres vampiro* (1962), *Santo contra la mafia del vicio* (1970). El Santo era un superhéroe. Luego de aparecer como estrella de un cómic, se convirtió en un héroe popular local. Hasta se podría decir que es el Superman mexicano. A través de sus películas y cómics, los admiradores de El Santo se podían relacionar con él como campeón de buenas acciones.



FOTO

"Dos luchadores volando"

(cortesía del Consejo Mundial de Lucha Libre, www.cml.com)

La lucha libre mexicana prosperó y se volvió única cuando su iconografía, tan colorida como *kitsch*, empezó a proveer a sus seguidores de una gran teatralidad catártica mediante sus dimensiones simbólicas. El drama era proporcionado por el histrionismo de los luchadores en el cuadrilátero. Este deporte --mezcla de circo, maroma y teatro-- tiene muchos admiradores, la mayoría de ellos de nivel socioeconómico medio y bajo², y se ha convertido en un deporte cuya popularidad está apenas debajo de la del fútbol (Morales, Fuentes y Aurrecoechea 2005).

La lucha libre mexicana profesional es conocida en todo el mundo y tiene un estilo muy definido. Los duelos mexicanos pueden ser uno vs. uno, también llamados "mano a mano" o "máscara contra cabellera"; otros son de dos vs. dos, llamados "relevos sencillos", y de tres vs. tres o "relevos australianos". Los encuentros casi siempre se dividen en tres etapas o "caídas", que se definen como "cada uno de los períodos de combate en un encuentro de lucha libre, el cual es sin límite de tiempo y termina cuando se logra la rendición del oponente por cualquiera de las formas permitidas en este deporte" (Vallejo y González 2008, 6). Una de las maneras en que se gana una caída es cuando uno de los luchadores logra poner a su rival de espaldas sobre la lona y mantenerlo así durante tres segundos, mismos que deben ser contados por el réferi en voz alta mientras da golpes sobre la lona.

Los luchadores se han ido identificando, según su estilo de lucha y personalidad, en dos bandos: *rudos* y *técnicos*. Los contendientes del bando de los *rudos* generalmente asumen el papel de villanos, intentando infligir daño al oponente con sus simulaciones de sacarle los ojos, retorcerle los dedos y otras técnicas ilegales, mientras que los *técnicos* se apegan a las técnicas ortodoxas y legales, ganándose así la simpatía de los espectadores.

Las funciones de lucha libre incorporan diversos elementos de vestuario, escenografía, colorido, iluminación, llaves, contrallaves, lances, sensuales edecanes y mucha actitud y técnicas teatrales por parte de los protagonistas; todo esto acompañado por las porras, tambores, lonas, matracas, gritos, abucheos, insultos y chiflidos de los eufóricos espectadores que acuden a la arena para divertirse y entretenerse pero también para desahogar sus sentimientos y energía durante el enfrentamiento constante entre *rudos* y *técnicos* (Vallejo y González 2008).

Los admiradores de estos gladiadores los elevan al rango de seres fantásticos de carne y hueso, con fuerzas y poderes especiales. Héroes, villanos, santos, demonios, animales humanizados y entes mitológicos son algunas de las personificaciones que llevan a los espectadores a un universo distinto. La personalidad del luchador evoca magia y fantasía a través de su vestuario, su porte y su carisma. Algunos famosos luchadores son queridos por quienes son y por lo que representan para sus seguidores. Mediante su reputación, trascienden el mundo de las luchas, convirtiéndose en modelos a seguir y hasta íconos que transmiten a la gente un mensaje social y a veces educativo.

El papel de la máscara en las luchas: evocación del inconsciente cultural

Al igual que los mexicanos nativos de la antigüedad, los luchadores han descubierto el potencial mágico de las máscaras. El uso de esta magia permite al luchador disfrazar su personalidad por un momento, o tomar lo que desea por imitación o tal vez dominio sobre su medio. El sentimiento colectivo establecido por las máscaras hace que la lucha libre mexicana sea singular y distinta. La máscara, que al principio era sólo una parte de un disfraz, ha evolucionado hasta convertirse en un elemento necesario, similar a la cabellera de aquellos que no usan careta. La máscara no sólo sugiere misterio y carácter esquivo sino también soledad y sacrificio. Con frecuencia, los personajes que usan la simbólica máscara tienen importancia excepcional en México (Black 1999; en Vallejo y González 2008, 8). La popularidad de la

máscara ha crecido tanto que se ha convertido en objeto de desafíos y apuestas. En encuentros de campeonato, el luchador vencido no sólo pierde su máscara o su cabellera; también pierde gran parte de su reputación y su estatus como celebridad. La máscara y la cabellera definen la fuerza del héroe. Al perder cualquiera de ellas, su fuerza disminuye. En el caso de los enmascarados, la pérdida es aún mayor pues la máscara es su verdadero rostro y, metafóricamente hablando, al perderla son denigrados, llegando a perder su reputación y hasta su identidad profesional (Ferro 2001, 56).

El uso de las máscaras está profundamente enraizado en la historia prehispánica de México. Cuando Hernán Cortés (conquistador español del imperio azteca) llegó a México, uno de los obsequios más notables que recibió de Moctezuma (también conocido como *huey tlatoani*, emperador de los mexicas, 1502-1520) fue una máscara de jade. La relación de los antepasados con el mundo de las máscaras es clara a través de los siglos, partiendo con los olmecas en el año 3000 a.C. La civilización olmeca floreció en el Golfo de México y sus máscaras destacan por su gestualidad, con rasgos algo deformados que sugieren la transfiguración en aves, saurios y felinos (Carrasco 2000, 212).



FOTO
"Máscara emplumada"
(cortesía del Consejo Mundial de Lucha Libre, www.cml.com)

Las máscaras también fueron importantes en Teotihuacán, la cultura urbana del altiplano mexicano, donde se especula que su uso estuvo relacionado con las ofrendas funerarias (González-Torres 1994, 8). Sin embargo, estas máscaras se circunscribían más al reino humano, con gestos que conferían semblantes serenos, a veces indescifrables (1994). Los chamanes también usaban máscaras a modo de invocar poderes sobrenaturales los cuales se creía provenían de la fuerza de los animales que representaban. En la civilización maya, las máscaras eran usadas para representar la autoridad de los gobernantes y recordaban al pueblo de este poder también a través de su uso como elementos decorativos en la arquitectura (Carrasco 2000).

Es claro que las máscaras también nos recuerdan al uso que Jung da al término *persona*, tomado de las máscaras usadas por los actores en el teatro griego y romano para designar un rol específico en la obra. *Persona* se refiere a nuestro rostro externo, nuestra máscara social y, con frecuencia, la *persona* adoptada por un individuo es una representación colectiva del rol social apropiado (Stein 1998). Jung escribe en *La persona como recorte de la psique colectiva*:

"Al analizar la persona, disolvemos la máscara y descubrimos que lo que aparentaba ser individual es en el fondo colectivo; que la persona, en otras palabras, era únicamente la máscara de la psique colectiva. En términos rigurosos, la persona no es en absoluto real. La persona es un compromiso entre el individuo y la sociedad que tiene por objeto lo que cada uno de nosotros aparenta ser. Cada uno de nosotros adopta un nombre, adquiere un título, ejerce una función, y es esto o aquello. Como es natural, todas estas cosas son hasta cierto punto reales, pero en comparación con la individualidad del sujeto en cuestión su realidad es sólo secundaria, un mero compromiso en el que en ocasiones los demás participan en mucha mayor medida que él. La persona es una mera apariencia, lo que, hablando en broma, cabría bautizar como una realidad bidimensional." (1916/1928, CW 7, ¶246)

En contraste, podríamos pensar en la *sombra* en términos de una subpersonalidad que se esfuerza por lograr lo que la persona no permite. Todo lo que la conciencia del ego rechaza tiene el potencial de convertirse en sombra.

La herida trágica en la psique mexicana

Al principio, el contacto entre el Viejo y el Nuevo Mundo generaron perplejidad, miedo y sospecha entre los grupos enfrentados. ¿Eran los "otros" superiores, sólo distintos, o dignos de desprecio?

Sustentados en mitos y presagios, los mexicanos creyeron que los recién llegados eran sobrehumanos; dioses potenciales que cumplirían las antiguas profecías (Warman 2003). Entre los aztecas surgió una percepción teñida de mitología: el retorno de Quetzalcóatl, la Serpiente Emplumada y una deidad importante del panteón azteca. Se creyó que los invasores harían realidad esta profecía. El regente azteca Moctezuma y su pueblo estaban preocupados y llenos de pavor (León-Portilla 1959/1992, 14). Moctezuma envió a los visitantes extranjeros joyas, alimentos y prisioneros para ser sacrificados en su presencia, pero la crueldad y codicia de los españoles muy pronto echaron por tierra todas estas expectativas, sobre todo después de las matanzas de Cholula y del Templo Mayor de Tenochtitlán³, que demostraron que los conquistadores no eran más que *popolocas*, bárbaros que apenas si merecían ser considerados humanos (Warman 2003, 36).

La Conquista de la Nueva España, a manos del conquistador Hernán Cortés fue un cataclismo de proporciones difícilmente imaginables para los pobladores originarios del Nuevo Mundo. La ruptura y discontinuidad alcanzaron virtualmente todos los aspectos de la vida diaria que ellos conocían. A las brutales bajas humanas causadas por la guerra se sumaron otras causas, como las epidemias provocadas por enfermedades traídas por los invasores, desconocidas en el mundo precolonial. Las condiciones impuestas por los colonizadores incluyeron la esclavitud y el trabajo forzado, sometiendo a los nativos a un desgaste agotador e implacable. La violencia en todas sus formas fue usada para someter a la población indígena al dominio de los blancos; violencia persistente y profundamente arraigada que aún tiñe la vida del México independiente y contemporáneo (Bonfil 1987, 22). La población indígena se redujo en un 90 por ciento durante el primer siglo después del contacto (Warman 2003, 35). Zoja sugiere que el hecho histórico de la Conquista podría ser el cataclismo más grande de toda la historia humana (2001, 45). A pesar de no ser un trauma personal, fue un colapso de la psique colectiva. Los pobladores nativos habían sido abandonados por su rey, sus profecías y sus dioses, fragmentando así su visión cosmológica (Michán 2003, 34).

Durante el período de colonización, los conquistadores se convencieron de la inferioridad de la población indígena, racionalizando así su servidumbre y segregación por casta y raza. La segregación racial fue un principio fundamental y predominante de la sociedad colonial. Hubo prominentes historiadores europeos del siglo XVIII, tales como Buffon, De Pauw, Raynal y Robertson que incluso llegaron a decir que el Nuevo Mundo era naturalmente inferior (Warman

2003). Para empeorar las cosas, estos autores dijeron que la gente nacida en América era inferior en naturaleza y humanidad, pero también afirmaron que los inmigrantes europeos se había degenerado gracias a los efectos nocivos del ambiente y sus "humores" (2003, 36).

En la era colonial, la tutela fue confundida con el dominio, por lo que resulta muy difícil distinguir entre las medidas tomadas para proteger y las destinadas a someter y explotar. Se crearon aldeas diferentes para la población mexicana y la europea, estableciendo una segregación física para prevenir la "contaminación" recíproca. La convivencia entre grupos de distinto origen y posición pronto originó nuevos conjuntos que trataron de ordenarse en un rígido sistema de castas que otorgaba derechos diferenciados a cada una. En su cúspide estaban los españoles y sus descendientes "puros"; en medio, los grupo mezclados con claras ventajas para aquellos más cercanos a los españoles, y abajo quedó la población indígena, bajo la supuesta tutela protectora de los niveles superiores (Warman 2003).

En lo que concierne a la religión, en Mesoamérica no había autoridad religiosa alguna por encima de los señores de los *altepeme*⁴ y sus confederaciones. La Conquista no provocó un enfrentamiento entre las dos iglesias, pero sí lo causó entre la Iglesia Católica española unificada y los varios sistemas religiosos mesoamericanos. A principios del siglo XVI, los templos mesoamericanos fueron abandonados o destruidos y a menudo en su lugar se levantaron conventos e iglesias católicas, deliberadamente usando las piedras de los antiguos templos demolidos. Los cultos mesoamericanos fueron prohibidos y el sacrificio humano ya no se practicó. El sacerdocio prehispánico fue desarticulado y dispersado, junto con su memoria, su sabiduría y la representación física de su cultura y sus símbolos (imágenes o ídolos, estelas, códices, observaciones astronómicas, vestimenta ritual y ornamentos). El predominio del catolicismo y su Iglesia quedó firmemente establecido. De esta manera, los nativos mexicanos fueron obligados a abandonar sus creencias religiosas a cambio del privilegio de convertirse al catolicismo y servir a sus eclesiásticos. Después de ejemplares actos de fe, quedaron exentos del escrutinio y los castigos del Santo Oficio de la Inquisición (Bonfil 1987, 21).

Se dice que la historia es escrita siempre por los vencedores. Afortunadamente, los mexicas y otros pueblos náhuatl⁵, valiéndose de signos glíficos y del alfabeto español (que habían aprendido de los frailes misioneros), nos dejaron testimonios de este traumático evento desde el punto de vista de los vencidos. No es exagerado afirmar que en los relatos de los náhuatl hay pasajes de un dramatismo comparable al de las grandes epopeyas clásicas. Los escritores indígenas supieron transmitir los momentos más significativos de la Conquista. Valga el ejemplo, en breves líneas, de la descripción de la terrible matanza del Templo Mayor perpetrada por Pedro de Alvarado:

Inmediatamente cercan a los que bailan, se lanzan al lugar de los atabales; dieron un tajo al que estaba tañendo, le cortaron ambos brazos. Luego lo decapitaron, lejos fue a caer su cabeza cercenada. Al momento todos acuchillan, alancean a la gente y le dan tajos, con las espadas los hieren. A algunos les acometieron por detrás; inmediatamente cayeron por tierra dispersadas sus entrañas. A otros les desgarraron la cabeza; les rebanaron la cabeza, enteramente hecha trizas quedó su cabeza. Pero a otros les dieron tajos en los hombros, hechos grietas, desgarrados quedaron sus cuerpos. Todas las entrañas cayeron por tierra. Y había algunos que aún en vano corrían, iban arrastrando los intestinos y parecían los pies enredarse en ellos. Anhelosos de ponerse a salvo, no hallaban a dónde dirigirse. (León-Portilla 1959/1992⁶)

Cuando México adquirió su independencia política de España a inicios del siglo XIX, el país no era una nación culturalmente homogénea y con una historia compartida; estaba basado en la segregación y pluralidad étnica instituida por el sistema colonial. En teoría, la igualdad concedía a la gente el derecho al voto, pero las condiciones necesarias para ejercerlo --es decir, hablar español, ser alfabeto, tener capital y buena posición social-- la excluía del mismo. La ley otorgaba una igualdad imposible de implementar en la práctica. De hecho, la discriminación contra la población indígena se agravó. En los niveles superiores se hablaba sin vergüenza de la

urgencia de blanquear al país para civilizarlo y hacerlo viable como nación; en los inferiores, el agravio de las promesas no cumplidas, los postulados traicionados y las aspiraciones truncadas se hicieron más profundos.

El racismo persiste en los usos y costumbres diarias como un elemento oculto y esquivo que todavía permea nuestras relaciones con unos y otros (Warman 2003). En su sublime libro *El laberinto de la soledad*, Octavio Paz, ganador del premio Nobel de Literatura en 1990, emprende un brillante estudio del carácter del pueblo mexicano (1950). Su razonamiento abre una gran cantidad de complejos culturales reales que tal parece han permanecido alojados en la psique mexicana. Paz sostiene que en México no sólo hay distintas razas e idiomas, sino también diferentes niveles históricos.

Complejos culturales y su relevancia para México

De la historia colonial ahora nos dirigimos a los efectos psicológicos de esta era de explotación cultural; es decir, a los complejos culturales resultantes. Aquí es importante notar la clara distinción hecha por Jung entre el inconsciente personal y el inconsciente colectivo, una elaboración que lo diferenció del inconsciente freudiano, meramente represivo. En *Los arquetipos y el inconsciente colectivo* Jung escribe:

"Al principio, el concepto de lo inconsciente se limitó a designar el estado de contenidos reprimidos u olvidados... Una capa, en cierto modo superficial, de lo inconsciente es sin duda alguna personal. La designamos con el nombre de *inconsciente personal*. Pero esa capa descansa sobre otra más profunda que yo no procedo de la experiencia personal ni constituye una adquisición propia, sino que es innata. Esa capa más profunda es lo así llamado *inconsciente colectivo*." (1934/1954, CW 9i, ¶¶2, 3)

Kimbles (2004) propone una teoría junguiana contemporánea de los complejos culturales, localizados en el nivel cultural del inconsciente, un concepto que primero fue desarrollado por Joseph Henderson, quien escribe:

"El inconsciente cultural, en el sentido que yo lo uso, es un área de la memoria histórica que yace entre el inconsciente colectivo y el patrón manifiesto de la cultura. Podría incluir ambas modalidades, consciente e inconsciente, pero tiene una especie de identidad que surge de los arquetipos del inconsciente colectivo que asiste en la formación de mitos y rituales y también promueve el proceso de desarrollo en los individuos." (1990, 103)

El inconsciente cultural se convierte en una manera de comprender la dimensión simbólica de la experiencia humana, creada a través de sus interacciones, narrativas e imágenes preservadas y transmitidas mediante algún tipo de dinámica gravitacional dirigida hacia el núcleo (Singer y Kimbles 2004). Esta dinámica centrípeta podría ser explicada de la siguiente manera: El inconsciente cultural (como si fuera un gran núcleo de atracción) atrae contenidos del inconsciente personal y colectivo, los cuales giran alrededor de un centro o núcleo cultural. En algunos casos estos contenidos se acercan al núcleo, haciéndolo vibrar. En otros casos, estos mismos contenidos simplemente rotan sin perturbar al núcleo.

Algunos autores han ofrecido evidencia de cómo los complejos culturales parecen invadir la consciencia dentro de la vida colectiva, tal como se expresa en la cultura e historia de una sociedad. Zoja, reflexionando específicamente sobre México y la experiencia traumática de la Conquista, señala que los síntomas --incluyendo la pérdida de confianza en sí mismo, pérdida de iniciativa, introyección del conflicto suprimido, propensión al comportamiento autodestructivo y reconstrucción del abuso-- han permanecido todos enquistados durante siglos y corresponden a la catástrofe histórica ya mencionada (2001, 45).

Michán se refiere a la superposición de los patrones culturales españoles y aztecas que dan como resultado una fusión de capas históricas de elementos indígenas y españoles, con ambas culturas habiendo enfatizado tanto la subyugación como la dominación. El machismo mexicano, arraigado en una autoridad masculina tiránica, derivó de los nativos tanto como de los conquistadores (Michán 2003, 30). Siguiendo la misma línea de pensamiento, Gerson aborda el fenómeno mexicano del *malinchismo*⁷, que se refiere a desaprobación lo propio y preferir lo del otro; en otras palabras, el deseo de las cosas extranjeras y el abandono o traición de lo autóctono (2004, 35). Este complejo en la psique mexicana funciona no sólo personal sino también colectivamente. Por ende, el término *malinchismo* alude a la traición al propio pueblo o raza. Esta palabra se aplica a los individuos que dan la espalda a su propia cultura, a los mexicanos que no gustan de lo mexicano ni nada relacionado con la cultura mexicana. El trauma de la auto-traición y sus consecuencias puede ser visto en el dolor recurrente de la gente mexicana autodevaluada. Así, los mexicanos parecen estar atrapados en una visión estrecha de la vida (Gerson 2004).

Tal como lo señalan Singer y Kimbles, con frecuencia los complejos grupales tienen que ver con el trauma (2004, 178). Mi objetivo no es simplificar un asunto complicado; más bien, estoy proponiendo que gran parte del pueblo mexicano revive y purga sus traumas culturales al ser espectador del deporte-drama de la lucha libre. A través de las luchas, los mexicanos han podido experimentar una catarsis y equilibrar su conciencia colectiva desde la constelación particular de sus complejos culturales. Esto es esencialmente un acto compensatorio cuyas raíces alcanzan contenidos arquetípicos. Retomo la idea expuesta por Zoja (2001) de que los mexicanos, traumatizados durante la Conquista, sufrieron una herida lacerante ya que fueron víctimas de abuso y traicionados por sus propios dioses.



FOTO
"La máscara felina"
(cortesía del Consejo Mundial de Lucha Libre, www.cml.com)

La lucha libre mexicana tiene una esencia *agonística*. Esto se refiere a la tradición griega de las competencias pugilísticas y es representado en el desafío entre contrincantes. A través de sus personificaciones, el imaginario popular ha dotado a los luchadores con dualidades muy marcadas; por ejemplo, como representantes del bien o del mal. Los luchadores pertenecen al bando de los *técnicos* o de los *rudos*, tienen un nombre de batalla y portan una máscara. La máscara encarna un aspecto del héroe al cubrir el rostro humano y mortal de los pugilistas, que buscan convertirse en heraldos de poderosas imágenes arquetípicas. Algunos luchadores mexicanos clásicos incluso han sido bautizados con alias que dejan claros sus aspectos heroicos

y divinos: Santo, Blue Demon, Mil Mascaras, Tinieblas, Black Shadow, Cien Caras, Rayo de Jalisco y Huracán Ramírez.

Dichas identidades aluden a su condición arquetípica de rescatador o salvador. Desde mi punto de vista, asistir a una *séance* de una de estas "batallas épicas" revive el mito del héroe rescatador, el hombre que imparte justicia y restablece el equilibrio. Indudablemente, el público también recupera y actualiza imágenes arquetípicas que restañen el inconsciente cultural herido. Como espectador de la lucha libre lleva, de una forma vicaria, a una suerte de transformación, un movimiento compensatorio proveniente de la psique objetiva. La arena se convierte en un campo de batalla en el cual los espectadores pueden gozar su revancha al recordar a los ofensores primordiales y verter un grito abreactivo dirigido a todos aquellos que provocaron el sino de ser hijos de la Chingada a.

Por otro lado, cabe preguntarse si las batallas encarnizadas entre los púgiles, las cuales pueden resultar en la pérdida de la máscara o la cabellera, podrían ser sucedáneas de antiguos rituales de sacrificio. Por lo general, la cabellera se pierde mediante una apuesta. Si el luchador pierde un encuentro, se le rasura la cabeza. En la antigüedad, el derramamiento de sangre alimentaba a los dioses en el orden cósmico; sin embargo, esto no ha quedado por completo en el pasado. De la misma manera, existe el concepto de "guerra florida"⁸, que en la cultura azteca promovía la actividad bélica a través de diversos medios. Uno era la propagación de mitos que enfatizaban la necesidad de hacer la guerra para ayudar al sol, alimentándolo con la sangre derramada en las contiendas y en los sacrificios (González-Torres 1994, 56); otra eran las creencias escatológicas, según las cuales los muertos en la guerra y en el sacrificio gozaban de un paraíso después de la muerte. Históricamente en la época de Izcóatl, los mexicas impusieron la idea de que los sacrificios de guerreros capturados en batalla eran indispensables para que el mundo continuara existiendo (González-Torres 1994).

Asimismo, se puede hallar un paralelismo con el aspecto competitivo del juego de pelota practicado en las culturas olmeca, maya, tolteca y azteca, debido a su significado religioso (Wasserman 1983), ya que representaba la lucha entre los dioses del inframundo y el cielo, o la lucha entre el día y la noche. Los ganadores eran honrados y alabados, mientras los jugadores vencidos tenían un destino más dramático, pues en algunos casos eran sacrificados. Es importante señalar que este juego de pelota es considerado el primer juego organizado de la historia de los deportes ya que data de hace 3500 años. Dados estos antecedentes culturales, no es de extrañar que haya una confluencia en la psique mexicana por la competencia y la contienda. En territorio simbólico, la sangre que se exige derramen realmente los contrincantes al estilo de los sacrificios humanos en la cultura azteca, se correlaciona con la pérdida de un valor o bien (la máscara, cabellera o la derrota en la batalla) a modo de saciar el voraz apetito de los dioses. El público, en íntima comunión con el luchador, demanda el vital líquido, colmando así la sed de venganza del pueblo por todas las afrentas históricas de raptó, hurto, violación y humillación, al mismo tiempo que la comunidad reclama a sus deidades los beneficios divinos.

La liberación catártica vivida por el pueblo, que toma partido y se identifica con el "justiciero" de su elección, crea un telón de fondo óptimo para el exorcismo de complejos teñidos por la historia, de injusticia, invalidez, mal hado y expolio. Hoy en día, es más común que la gente se identifique con los que representan el lado oscuro de la lucha libre, los "malos" o *rudos*.

En la antigüedad, existe evidencia de episodios frecuentes en la mitología y literatura en los que la sombra ejercía cierta fascinación. En la sociedad mexicana actual, donde lamentablemente acechan la impunidad, la violencia y la corrupción, está la desagradable consecuencia de esto en el hecho de que el lado oscuro ofrece poder inmediato, invencible y perenne.

Al no ser un mero espectador, el público se identifica con la pompa y el drama de la lucha libre. Los "héroes" de la lucha, más que una victoria en el campo de lo físico, obtienen una victoria en el campo de lo psíquico. La participación y observación activa de este deporte se asemeja a la

senda de un viaje interno, algo que resuena fuertemente en los mexicanos. Este profundo viaje es contextualizado y actualizado en las luchas cuando el héroe se torna capaz de enfrentar fuerzas sobrenaturales y desafíos devastadores y titánicos. El luchador-héroe pelea por dar a sus hermanos terrenales los dones que merecen (Campbell 1949). Al compartir un inconsciente cultural y colectivo estigmatizado por el dolor y la pérdida, los mexicanos se identifican y se vuelven cómplices de la lucha libre. En la arena, la lucha reemplaza la justicia que nunca recibieron.

Desempeñando un rol muy similar al del héroe luchador, surgieron algunas figuras que se tornaron modelos admirados porque también luchan por enmendar el daño causado a tanta gente. De manera interesante, han escogido luchar usando una máscara o pasamontañas, recurso que (además del anonimato que proporciona) evoca una especie de poder o aspecto sobrenatural. Un ejemplo fascinante de esto es el Subcomandante Marcos, quien apareció en 1994 proclamándose ideólogo y vocero del Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) y exigiendo democracia, libertad, tierra y justicia para el pueblo de Chiapas.

Indudablemente, el impacto del complejo cultural ha generado en muchos mexicanos una tendencia a interpretar los hechos cotidianos con una actitud de impotencia con respecto a los problemas sociales y económicos reales que enfrentan. Tristemente, esta condición hace realidad una profecía de que somos una nación sometida y abandonada a un destino inexorable.

Zoja señala que, en general, los analistas tienden a enfocarse en los traumas individuales sufridos durante la infancia y niñez, razón por la que pocos de nosotros reconocemos los efectos del trauma colectivo sobre el individuo (2001, 46). Un trauma colectivo se convierte en parte del inconsciente cultural, un ovillo primordial alrededor del cual se erige un complejo cultural. Sería recomendable que los analistas se tornaran más conscientes e involucrados con los eventos catastróficos que prevalecen en una nación. Las formas culturales también emergen para lidiar con el trauma sufrido de manera inconsciente: la lucha libre mexicana desempeña una labor compensatoria, así como una primitivamente terapéutica, mediante la catarsis directa en el mejor estilo de las obras de teatro de la antigua Grecia.

NOTAS

1. *Panocracio*: Significa "toda la creación" en griego, *panocracio* o *pankration* era una competición popular en los juegos olímpicos de la antigua Grecia. Hoy en día se utiliza como sinónimo de lucha libre en general.

2. *Ratings* de 10.5 para un programa de lucha libre mexicana XEQ-TV (fuente: Ratings TV IBOPE: AGB, diciembre '07/enero '08).

3. *Tenochtitlán*: La ciudad de México-Tenochtitlán (del náhuatl *M_xihco-Ten_chtitl_n*) fue la capital de los mexicas, también conocidos como aztecas. Su fundación se llevó a cabo durante las primeras décadas del siglo XIV. Poco después de haber sometido a los *altepetl* circundantes, se convirtió en la ciudad más poderosa de Mesoamérica y una de las más grandes del mundo conocido, con alrededor de medio millón de habitantes en su época de esplendor, particularidad que ostentó hasta 1521, año en que los conquistadores españoles, al mando de Hernán Cortés, lograron someterla.

4. *Altepeme* o *altepetl*: El *_ltep_tl* (del náhuatl *_tl* "agua" y *tep_-tl* "cerro o montaña") es uno de los conceptos más importantes de Mesoamérica. El término parece referirse a un asentamiento sobre una elevación del terreno y cercano al agua. Modernamente, se entiende como el territorio de una entidad étnica y territorial en la que se organizaron social y políticamente los pueblos indígenas mesoamericanos en la Era Postclásica (1200–1521).

5. *Náhuatl*: Grupo étnico cuya lengua era una especie de *lingua franca* hablada en vastas regiones de Mesoamérica entre los siglos XIV y XVII.

6. Tomado del Capítulo de la Introducción General, Textos de los Informantes Indígenas de Sahagún, Códice Florentino, libro XII, capítulo XX.

7. *Malinche, la*: La princesa azteca que vivió durante la época de la Conquista (Malintzin). Fue capturada como esclava y se convirtió en la intérprete de Cortés. La Malinche acompañó a Cortés a Tenochtitlán (la gran nación azteca) y le dio un hijo, por lo que es considerada la madre del mestizaje mexicano. También ha sido identificada como la persona que históricamente traicionó a su propio pueblo. Hoy en día el término *malinchismo* es aplicado a los mexicanos que fruncen el ceño ante todo lo que es culturalmente mexicano, así como al gusto desmedido e irracional por lo extranjero.

8. *Guerra Florida*: Xochiyaótl o guerra florida era un tipo de ritual propio de los pueblos mesoamericanos en los siglos previos a la Conquista, consistente en el acuerdo entre varias ciudades de organizar combates en los que se capturaban prisioneros de ambos bandos para ser sacrificados ritualmente, como forma de apaciguar a los dioses en momentos de intensas hambrunas.

- a. *La Chingada*: Sobre todo, ella es la madre. No una madre de carne y hueso, sino una figura mítica. La Chingada es una de las representaciones mexicanas de la maternidad, como *La Llorona*, la madre mexicana sufridora. La Chingada es la madre que ha sufrido, metafórica o realmente, el acto corrosivo implícito en el nacimiento que le da a ella su nombre.

BIBLIOGRAFÍA

Bonfil, Guillermo. 1987. *México profundo. Una civilización negada*. México: Random House Mondadori.

Campbell, Joseph. 1949. *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica.

Carrasco, Pedro. 2000. Cultura y sociedad en el México antiguo en *Historia General de México*. Ed. Centro de Estudios Históricos de El Colegio de México, 153–233. México: El Colegio de México.

Ferro, Luis. 2001. *La lucha libre: Entre lo real e imaginario*. *Revista México Desconocido* 293 (julio): 52–58.

Gerson, Jacqueline. 2004. *Malinchismo: Betraying one's own*. En *The cultural complex. Contemporary Jungian perspectives on psyche and society*, eds. T. Singer y S. Kimbles, 35–45. Londres: Brunner-Routledge.

González-Torres, Yolotl. 1994. *El sacrificio humano entre los mexicas*. México: Fondo de Cultura Económica.

Henderson, Joseph. 1990. The cultural unconscious. En *Shadow and self: Selected papers in analytical psychology*, ed. D Farrell, 103–113 Wilmette, Illinois: Chiron Publications.

Jung, C. G. 1916/1928. *La persona como recorte de la psique colectiva (The Persona as a Segment of the Collective Psyche)*. OC (CW) 7. Madrid: Trotta.

———. 1934/1954. *Sobre los arquetipos de lo inconsciente colectivo (The archetypes and the collective unconscious.)* OC (CW) 9i. Madrid: Trotta.

León-Portilla, Miguel. 1959/1992. *Visión de los vencidos. Relaciones indígenas de la Conquista.* México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Michán, Patrizia. 2003. Analysis and individuation in the Mexican psyche: Culture and context. *Journal of Jungian Theory and Practice* 5: 29–47.

Morales, Alfonso, Gustavo Fuentes y Juan Aurrecochea. 2005. *Espectacular de Lucha Libre: Fotografías de Lourdes Grobet.* México: Trilce.

Paz, Octavio. 1950. *El laberinto de la soledad.* México: Fondo de Cultura Económica.

Singer, Thomas, y Samuel Kimbles. 2004. The emerging theory of cultural complexes. En *Analytical psychology: Contemporary perspectives in Jungian analysis*, eds. J. Cambray y L. Carter, 176–203. Londres, Nueva York: Brunner-Routledge.

Stein, Murray. 1998. *El mapa del alma según Jung.* Barcelona: Luciérnaga.

Thomson, Jean. 2006. Book reviews: Singer & Kimbles. *The cultural complex. Contemporary perspectives on psyche and society*, eds. D. Hewison y M. Kuras. *Journal of Analytical Psychology* 51: 307–309.

Vallejo, Silvia y González, Zaide. 2008. *Luchandera. Tesis Profesional.* Puebla, México: Universidad de Las Américas - Puebla.

Warman, Arturo. 2003. *Los indios mexicanos en el umbral del milenio.* México: Fondo de Cultura Económica.

Wasserman, M. 1983. Transcending ethnocentrism in sport research: The case of Aztec player gambling. *Anthropos* 78: 874–878.

Zoja, Luigi. 2001. Trauma and abuse: A psychological approach to a chapter of Latin American history. *Journal of Jungian Theory and Practice* 3: 39–50.

VÍCTOR MANUEL LÓPEZ G. es analista junguiano y profesor del Departamento de Psicología de la Universidad Anáhuac Norte, México D.F., además de consejero en psicología del deporte. Es Analista Titular de la Sociedad Española de Psicología Analítica (SEPA), miembro asociado del Centro Mexicano C. G. Jung y miembro de la Asociación Internacional de Psicología Analítica (IAAP) en Zürich, Suiza. Tiene una licenciatura en psicología, una maestría en psicoterapia de pareja y una maestría en psicología analítica de la Universidad Ramon Llull de Barcelona, España.

Correspondencia: Ahuehuetes Norte 1146-6, Col. Bosques de las Lomas, 05120, México D.F.
E-mail: viczpol@gmail.com.

ABSTRACT

La invocación de deidades mitológicas prehispánicas aporta el elemento necesario a los luchadores para dotarse a sí mismos de poderes mágicos y sobrenaturales. Con ellos buscan reparar las injusticias y derrotar el mal. La teoría de los complejos culturales descrita por Kimbles (Singer y Kimbles 2004) sugiere una forma de comprender cómo es que los traumas

culturales aún reverberan en el inconsciente cultural de los mexicanos. La lucha libre mexicana cumple una función muy especial que va más allá del deporte; sus funciones teatrales compensan simbólicamente décadas de injusticias profundamente arraigadas.

TÉRMINOS CLAVE

arquetipos, inconsciente colectivo, compensación, teoría de complejos, complejo cultural, inconsciente cultural, historia mexicana, lucha libre mexicana, injusticia social, Conquista española.