

Del gigante al demonio.
Evolución de los personajes en el
pro wrestling televisivo
hegemónico.



Grado en Comunicación Audiovisual
TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor: Carlos Sánchez Abril
DNI: 20924457T

Tutora: Shaila García Catalán

Junio, 2020



Del gigante al demonio

Evolución de los personajes en el pro wrestling televisivo hegemónico



UJI UNIVERSITAT
JAUME I

***Trabajo de: Carlos Sánchez Abril
Tutora: Shaila García Catalán
Grado en Comunicación
Audiovisual***

ÍNDICE

1. Planteamiento de la investigación

- 1.1. Justificación y oportunidad de la investigación
- 1.2. Hipótesis
- 1.3. Objetivos de la investigación
- 1.4. Metodología
- 1.5. Glosario

2. Marco teórico: estado de la cuestión.

- 2.1. El personaje en el *wrestling*
 - 2.1.1. El héroe y el villano: Conceptos de *babyface* y *heel*.
 - 2.1.2. Los giros de personaje: Concepto del *turn*
- 2.2. El concepto del *kayfabe*
 - 2.2.1. El *kayfabe* en su inicio
 - 2.2.2. El *kayfabe* desde la era Attitude
 - 2.2.3. El *kayfabe* en la Reality Era

3. Análisis aplicado

- 3.1. *WWF Golden Era*
 - 3.1.1. Hulkmania Runs Wild: Hulk Hogan y el inicio de la cultura pop
 - 3.1.2. Andre The Giant: El gigante invicto
- 3.2. *The New Generation*
 - 3.2.1. *The Hearbreak Kid*: Shawn Michaels, el playboy del *wrestling*
 - 3.2.2. *Rest in Peace*: The Undertaker y la nueva cara del miedo
- 3.3. *The Attitude Era*
 - 3.3.1. *Give me the hell yeah!* El evangelio del *wrestling* según Stone Cold
- 3.4. *Ruthless Agression*
 - 3.4.1. You Suck! Kurt Angle y el héroe antihéroe americano
 - 3.4.2. Chris Benoit y el asesinato al *wrestling*
- 3.5. *The PG Era*
 - 3.5.1. *The Cenation*: Como John Cena hizo su propia *Hulkamania*
 - 3.5.2. CM Punk y el culto a la personalidad
- 3.6. *The Reality Era*
 - 3.6.1. Becky Lynch y *The Womens Revolution*
 - 3.6.2. De Bray Wyatt a The Fiend, las dos caras del miedo

4. Conclusiones y líneas futuras de investigación

5. Bibliografía

6. Anexo

- 6.1. Traducción al inglés

RESUMEN:

Desde el inicio de su emisión en Estados Unidos el *pro wrestling* funciona como un gran espectáculo de masas capaz de crear un híbrido de entretenimiento entre ficción y deporte de contacto. El objetivo del presente trabajo de investigación es trazar las claves en la construcción y desarrollo de las principales figuras del *pro wrestling* en televisión a través de su máximo exponente, la World Wrestling Entertainment. El trabajo analiza el desarrollo de la construcción de los personajes extrayendo las claves de intertextualidad y narratividad como resultado de la instauración de estas figuras como iconos de la cultura americana. Para esto, desarrollaremos un análisis evolutivo utilizando a los principales luchadores en las distintas etapas del producto desde la compra de la empresa por parte de Vince McMahon Jr hasta la actualidad.

PALABRAS CLAVE:

Pro wrestling, Wrestler, Kayfabe, WWE, héroe, personaje.

1. Planteamiento de la investigación:

La importancia de los estudios en comunicación se basa en la reinterpretación de la cultura popular. Es necesario entender por qué entre el amplio abanico de opciones de consumo cultural de grandes masas cuál escoge el público y de qué manera, trazando un paralelismo sobre la forma en que conversan estas elecciones creativas con la realidad sociocultural actual. Ninguna decisión del mundo audiovisual se toma sin tener en cuenta el contexto político, económico, social y cultural más cercano, estas decisiones toman valor al darle más lecturas para ser capaz de entenderlas en su contexto. El mandato de Donald Trump ha influido en la manera de representar de una manera distinta a la que se hizo bajo el poder de Reagan o Clinton. ¿Por qué un tiburón fue el protagonista de la película más taquillera de la historia hasta que llegaron unos guerreros del

espacio? ¿Por qué estos guerreros del espacio son ahora superhéroes que copan cualquier debate cultural y colas en los cines?

Para entender la cultura americana es necesario acudir a sus grandes estrellas actuales. En 2019, Billie Eilish y Ariana Grande fueron tras Post Malone las artistas más reproducidas de Estados Unidos (Europapress, 2019), la película de Marvel *Avengers: Endgame* (Joe Russo, Anthony Russo, 2019) consiguió ser la más taquillera del año con más de 853 millones de dólares (BoxOffice, 2019) y la tercera temporada de *Stranger Things* fue el estreno más visto de 2019 en Netflix (New York Times, 2019).

Entre otros números destacados, Dwayne Johnson consiguió cerca de 90 millones de dólares durante el curso pasado, convirtiéndolo un año más en el actor más reconocido del mundo (Forbes, 2019). Años atrás, antes de ser conocido por sagas como *Fast & Furious* o *Jumanji*, Johnson era conocido por ser The Rock, el campeón mundial de WWE, y pegarse dentro de un ring ante 90.000 espectadores contra rivales como Mick Foley, “Stone Cold” Steve Austin o Triple H. Dwayne Johnson era una estrella incluso antes de que Hollywood lo convirtiera en una, ya que para entender la cultura pop americana hay que atender al *wrestling* y sus historias.

Tal y como apuntan Castleberry y Reinhard (2018, 66-67), el *wrestling* es cultura popular: “La cultura popular adquiere una textura y un impulso distintos con el *wrestling* profesional. [...] En un mundo de creciente infoentretenimiento, *fake news*, crisis de identidad digital y pandemias de redes sociales, el *wrestling* profesional se convierte en un sitio para observar estos problemas socioculturales convencionales en el microcosmos. Las noticias falsas son *kayfabe*, la performatividad en línea es un *work* [...]. El género de la lucha profesional es más que una forma de historia física. Articula la lucha de clases y personifica la negociación del poder, a veces justa, pero a menudo apilada contra los justos, virtuosos y desvalidos “.

El *pro wrestling* tiene la ventaja de poder jugar formas de cultura popular gracias a su particular modo de crear sus historias y sus personajes. Este género de deporte y espectáculo bebe de un propio código compartido entre el producto y sus aficionados, el *kayfabe*, sobre el cual se articulan las rivalidades entre los *wrestlers*. A través de la evolución del *pro wrestling* hemos podido ver una

evidente evolución del *kayfabe*, donde la construcción de cada historia y personaje atiende a unos factores externos que también afectan a través de la cultura pop, la economía o el momento político por el que vive el país. Para entender el éxito de los luchadores actuales de WWE es necesario entender qué los ha llevado hasta ahí y viceversa.

1.1. Justificación y oportunidad de la investigación:

El *wrestling* televisivo se ha convertido en un espectáculo de masas en Estados Unidos, contando en la actualidad con presencia mediática en horario de *prime time* en múltiples cadenas nacionales como TNT, FOX o USA Network. Desde la ruptura del regionalismo en las empresas de *wrestling*, el crecimiento de estas ha contado con una exposición nacional en aumento donde los *wrestlers* más destacados de las principales empresas se han erguido como estrellas mundiales de este deporte, el cual cuenta con millones de fans a nivel mundial.

El impacto del *wrestling* en la cultura americana ha sido de tal magnitud que *wrestlers* como el anteriormente mencionado Dwayne “The Rock” Johnson, John Cena o Hulk Hogan se han convertido en estrellas globales del entretenimiento en el cine o las series.

La influencia y presencia de estas personalidades en la cultura de masas ha generado en Estados Unidos una cultura alrededor de este tipo de entretenimiento, con tanta fuerza como las series o el cine durante estos últimos años gracias a su política económica, que llevó a la empresa de Vince McMahon Jr a comprar las promociones que surgían como competencia directa como la WCW (World Championship Wrestling) o la ECW (Extreme Championship Wrestling). Otro factor importante fue su transmedialidad, generando contenido como videojuegos, merchandising, películas, series o juguetes. Como afirma Oliva (2016), “la transmedialidad del *wrestling* comenzó durante los 80 cuando la mayoría de los *wrestlers* adquirirían la misma popularidad que las estrellas de cine. Además, algunos de los actores más populares del cine y las series de televisión competían en combates de *wrestling*”. El presente trabajo busca qué momentos de la historia de este espectáculo llevan a que los personajes que forman sus historias se conviertan en estrellas mundiales. Desde su origen, los

personajes que más han destacado en sus etapas han sido parte de una serie de acontecimientos que trataremos de indagar para acercarnos a la manera en la que la evolución de los personajes en el *pro wrestling* nos ha traído a la actualidad.

Este gran espectáculo cultural no ha hecho más que ampliar con el paso de los años el número de aficionados a este deporte, generando así, una mayor industria alrededor de la WWE, la empresa que gestiona mayor producción a nivel internacional. Sin ir más lejos, la producción de Wrestlemania, el evento de mayor calibre en el negocio ha producido en su edición de 2019 un impacto de 165'4 millones de dólares para las regiones de New York y New Jersey durante su celebración. Tal y como apunta la WWE, organizadora del evento (2019) "82.265 fans de los 50 estados y de 68 países agotaron las entradas el pasado abril al mayor espectáculo de WWE convirtiendo al evento en el mayor evento de entretenimiento jamás realizado en la historia del Metlife Stadium".

Por esta razón, atendemos a cómo WWE ha creado una cultura pop en el público americano que ha ido creciendo de una manera global haciendo de sus personajes parte de la iconografía habitual de su público y el ajeno a él. De este modo, atenderemos a qué factores han influido en las distintas etapas por las que el producto hegemónico televisivo ha pasado para crear estos personajes y de qué manera y sobre qué factores ha evolucionado el producto para generar cada estrella en cada etapa histórica.

1.2. Hipótesis:

La evolución de los personajes en WWE depende de factores sociopolíticos en base a la construcción del personaje audiovisual.

1.3. Objetivos de la investigación:

Los objetivos de este trabajo de investigación son los siguientes:

1. Discernir por qué los *wrestlers* más relevantes de cada etapa responden a unas razones políticas, sociales y culturales a través del tiempo.
2. Señalar qué factores textuales e intertextuales de sus distintas etapas internas de la narrativa de WWE apuntan a un cambio de era en su producto, y, por tanto, a un nuevo modo de construcción de personajes.
3. Trazar qué aspectos comunes y diferenciales podemos observar entre cada etapa buscando qué dinámica ha seguido la construcción de los personajes más destacados.

1.4. Metodología

El desarrollo del presente trabajo de investigación consistirá en el análisis de personajes a través de las distintas etapas evolutivas en el producto de WWF/WWE, relacionando su narrativa con el contexto en el que se dio y de qué manera conversan con la construcción del resto de personajes escogidos en cada etapa.







La elección del punto inicial del análisis se da con la compra de Vince McMahon Jr. de la World Wrestling Federation en 1982 a su padre, Vincent McMahon. Tomando el control de la compañía y comenzando una expansión de la marca “WWF” por todo el territorio estadounidense marcando así el hito inicial que cambió la historia del expansionismo en la industria del *wrestling* del territorio regional al nacional. Con el poder de la WWF en manos de Vince McMahon, tras el asentamiento de la empresa con emisiones en estaciones televisivas del noreste del país y hasta la expansión nacional, la empresa se posicionaría como la compañía de *wrestling* más grande de Estados Unidos, generando así el inicio de la llamada “Golden Era”, momento en el cual *wrestlers* como Hulk Hogan, Andre The Giant o Randy Savage se convierten en las primeras estrellas nacionales de la industria. El negocio del *wrestling*, así como todo lo que le rodea ha sido cambiante hasta la actualidad donde nombres Becky Lynch, Bray Wyatt o Charlotte son las estrellas en una sociedad que se diferencia y parece de muchos aspectos pasados.

A partir de este punto analizaremos la construcción y desarrollo de los *wrestlers* más destacados desde la primera etapa hasta la actualidad a partir de los estudios sobre la construcción de personaje de Casetti y Di Chio (1998), Chatman (1990) y Field (1995). Para poder seguir el análisis y comparativa entre las distintas épocas y *wrestlers* seleccionados, trazando un recorrido historiográfico donde se realizará un análisis del personaje de estos los luchadores en su contexto político, cultural y en el ámbito del *pro wrestling*. Desarrollaremos una disección narrativa sobre las distintas dimensiones representacionales que se han dado en la evolución de este tipo de ficción tan particular a partir de sus préstamos, herencias y paratextualidades en la cultura pop y momento sociopolítico.

1.5. Glosario.







El siguiente glosario incluye un total de 23 términos que han sido seleccionados con la intencionalidad de proporcionar una ayuda a los lectores de este trabajo de fin de grado. El objetivo del glosario es formular una definición teórica sobre aquellos términos específicos del *wrestling* que son necesarios para conseguir entender la utilización de una jerga específica para este deporte-espectáculo.


La definición de los términos ha sido confeccionada de manera personal por el autor de este TFG con la intención de ser lo más ajustado posible al propio trabajo a partir de teoría propia, el glosario confeccionado por Alejandro Giménez (SPORT, 2017) y el propio glosario que podemos encontrar en la página de Wikipedia. En él se podrá encontrar la definición de cada término usado en el léxico del *wrestling* junto a su definición y una imagen que la ilustra.

<p>Angle</p>	<p>También traducible como “ángulo”, son aquellas acciones ajenas a los combates que contribuyen al desarrollo de la historia. Funcionan como la base de creación de una rivalidad.</p>	
<p>Babyface/face</p>	<p>Entendemos por <i>babyface</i> al luchador o luchadora que interpreta el personaje de héroe y cuyas acciones buscan el apoyo por parte del público.</p>	
<p>Booker</p>	<p>Un <i>booker</i> es la persona encargada de determinar hacia qué camino se dirigen las historias y los luchadores. Trabaja junto a creativos y guionistas para preparar el futuro de una rivalidad.</p>	
<p>Finisher</p>	<p>Se le llama <i>finisher</i> a aquel movimiento por parte de un <i>wrestler</i> con el objetivo de vencer al rival de manera definitiva. Es característico que todo <i>wrestler</i> tenga un <i>finisher</i> distintivo el cual trata de aplicar como movimiento final. Se puede traducir al español como “remate”.</p>	
<p>Gimmick</p>	<p>Es la palabra con la que se habla del personaje ficticio que interpreta un luchador. Determina la actitud y personalidad tanto en términos de lucha como de historias.</p>	
<p>Heel</p>	<p>Luchador que adopta la posición de antagonista o villano en las historias. Trata de buscar los abucheos del público, generalmente por medios menos éticos.</p>	

<p>Kayfabe</p>	<p>Término que designa el carácter ficticio de los elementos del <i>wrestling</i> y que pretende dar algo falso por legítimo. Se usa especialmente con la intención de diferenciar aquellas cosas que forman parte de la realidad de las de ficción.</p>	
<p>Mark</p>	<p>Aquellas personas que creen de forma verídica algún aspecto ficticio del <i>wrestling</i> dándoles legitimidad.</p>	
<p>Match</p>	<p>Lucha o combate entre dos o más luchadores que se enfrentan con el objetivo de conseguir la victoria frente al otro. Existe una gran multitud de estilos del combate (por parejas, sin reglas, a límite de tiempo...) y suelen darse con el fin de que el vencedor obtenga un beneficio por la victoria.</p>	
<p>Main event</p>	<p>Término usado para designar al último combate de un evento, distinguiéndose así del resto como el combate más importante de la cartelera. Traducible como "Combate estelar".</p>	
<p>Moveset</p>	<p>Se refiere al conjunto de movimientos y ataques característicos de un luchador y que determinan el estilo a la hora de desarrollar el combate del <i>wrestler</i>. Se suele dar la traducción de <i>Moveset</i> como "Repertorio"</p>	

Pop	Término usado para hablar de una gran reacción en forma de aplausos o abucheos por parte del público.	
Powerhouse	Aquellos luchadores cuya fuerza física es la principal cualidad. Suelen darse con luchadores de gran fuerza y tamaño.	
Promo	Acción en la cual un <i>wrestler</i> realiza una entrevista o unas declaraciones, generalmente interpellando a un rival. El objetivo de una <i>promo</i> es continuar una historia entre dos luchadores dando más profundidad a la psicología del feudo.	
Push	Acción de dar más exposición y victorias a determinado <i>wrestler</i> por parte de la directiva para así conseguir darle más relevancia y popularidad.	
Selling	El verbo <i>sell</i> , que se podría traducir de forma literal al español como vender, hace referencia a la manera de actuar de los luchadores de forma que parezca que el daño o ataques recibidos son legítimos para dotar de credibilidad al combate o ángulo.	

<p>Stable</p>	<p>Aunque se puede traducir como facción, este término hace referencia a la alianza entre varios luchadores formando un grupo.</p>	
<p>Spot</p>	<p>Acción o movimiento que se destaca en un combate por su espectacularidad, riesgo o dificultad.</p>	
<p>Storyline</p>	<p>Rivalidad que se desarrolla entre varios personajes. Es el término que hace referencia a todo el conjunto de acciones, combates, ángulos o hechos que contribuyen a crear la rivalidad entre <i>wrestlers</i> dentro de los marcos del kayfabe.</p>	
<p>Tag Team</p>	<p>Equipo formado por una pareja de <i>wrestlers</i> que trabajan conjuntamente forjando una alianza.</p>	
<p>Turn</p>	<p>Momento en el que la actitud de un <i>wrestler</i> pasa de villano a héroe o viceversa. Al realizar un turn, el o la <i>wrestler</i> cambian de personalidad, actitud, manera en la que se dirige a los aficionados e incluso su vestimenta o estilo dentro del ring.</p>	
<p>Tweener</p>	<p>Adjetivo con el cual se describe a aquel o aquella <i>wrestler</i> que no actúa ni como heel ni como face ya que tiene características de ambos.</p>	

<p>Underdog</p>	<p>Se refiere a aquellos luchadores que por su físico tengan menos oportunidades de triunfar o vencer en una pelea a un rival de mayor envergadura.</p>	
<p>Work</p>	<p>Acción planificada que aparentemente puede parecer real y juega con elementos de fuera del kayfabe.</p>	
<p>Wrestler</p>	<p>Luchador o luchadora. Son los protagonistas de las rivalidades. Desempeñan su trabajo in ring a sabiendas de las directrices que los <i>bookers</i> han determinado para su personaje y actuando conforme a aquello que está en el guion.</p>	

2. Marco Teórico

2.1. El personaje en el *pro wrestling*

2.1.1. El héroe y el villano: Conceptos de *babyface* y *heel*.

A la hora de hablar del personaje en el *wrestling*, es importante hacer un apunte previo a cerca de su construcción desde el punto más básico. Atendiendo a la teoría de McKee (2019, 280-282), la diferencia entre el personaje frente a la caracterización se justifica a través de las decisiones que toma en situaciones de presión. “Bajo la superficie de la caracterización, e independientemente de las apariencias, ¿quién es esa persona? En el corazón de su humanidad ¿con qué nos encontramos? [...] La *única* manera de conocer la verdad es ser testigo de cómo toma decisiones esa persona en una situación de presión, si elige una opción u otra, al intentar satisfacer sus deseos. Según elija, así será (McKee, 2019, 79).

La moral y la ética configuran la primera gran distinción entre los personajes, haciendo que su poder de decisión frente a las situaciones les

convierta en héroes o villanos. Fue en la antigua Grecia donde el concepto de *héroe* evolucionó desde la primera definición de Píndaro, en la cual definía al héroe como objeto de veneración local que impregna la vida de la comunidad. Esta primera definición de héroe ya se puede extrapolar al *wrestling*, pero en un sentido más amplio, Píndaro hablaba de ese culto colectivo al héroe como respuesta no sólo en hazañas épicas, sino como respuesta a la victoria de estos héroes en los juegos panhelénicos. En el *wrestling* el concepto de héroe se aplica al personaje como “*face*” o “*babyface*”.

El *face* es el personaje que se presenta en el *wrestling* como el tipo bueno de las historias, el cual, para conseguir sus objetivos a través de los distintos ángulos y combates, su caracterización implica que el logro de estos objetivos se conseguirá a través de una forma ética.

Esta faceta es la primordial a la hora de construir el personaje o *gimmick* de un *wrestler*, generando una construcción alrededor del carácter y no del personaje. Policía bueno o policía malo, es su moral la que construye al *wrestler* héroe o villano.

En ese sentido, es importante hablar del antagonista del *face*, en este caso el denominado “*heel*”. Si en el caso el luchador *face* era definido por los valores éticos de este, como en la mayoría de los antagonistas, estos se rigen por tener un comportamiento opuesto considerado fuera de los límites morales e incluso de la justicia, al contrario de los propuestos por el héroe. De este modo, es muy fácil identificar en una rivalidad qué luchador ejerce el rol de tipo bueno y el rol del tipo malo.

	Apoyo de los fans	Trabajo in ring	Moral	Victorias
FACE	Positivo	Esfuerzo	Positiva	Conteo o rendición
HEEL	Negativo	Evitar la pelea	Negativa	Trampas o descalificación

Diferencias en la puesta en la presentación de los personajes a la hora de luchar.

Fuente: Elaboración propia.

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.



Izq. El heel evitar enfrentarse al face en el ring, pese a que el heel es superior (WWE, 2019).
Der. El face se enfrenta cara a cara al heel pese a ser inferior a él. (WWE,2019)



Izq. El heel aplica un golpe bajo cuando el árbitro está distraído (WWE, 2017).
Der. La face utiliza su propia destreza técnica para hacer que la rival se renda. (WWE, 2018)

Es por ello por lo que la idea de justicia es la que adquiere un valor añadido en la construcción de estos personajes. Los fans, siguiendo esta narrativa básica, mostrarán su apoyo hacia aquellos *wrestlers* que traten de conseguir sus objetivos de una manera más justa, y, por tanto, se posicionarán en contra de aquellos *wrestlers* que crucen la línea de lo ético o justo para conseguirlos. Tal y como apunta Barthes (1972) “los luchadores saben muy bien cómo aprovechar la capacidad de indignación del público al presentar el límite del mismo concepto de justicia. [...] Para un fanático *del pro wrestling*, nada es mejor que la furia vengativa de un luchador traicionado que se arroja con vehemencia no a un oponente exitoso, sino a la imagen inteligente del juego sucio”. Esta idea es importante para entender cómo el personaje de un *wrestler heel* deriva en múltiples características que construyan a su personaje, como la cobardía, la tiranía, la envidia, el abuso de poder...

Como hemos indicado, la diferenciación de los personajes en las historias no sólo se da en su comportamiento dentro del *ring* y en los combates, sino en

cada ángulo que desarrolla la rivalidad. Harold Meiji, presidente de la empresa nipona New Japan Pro Wrestling en el documental “Omega Man: A Wrestling Love Story” (Yung Chang, 2019) apunta: “*Un combate de pro wrestling es como ver una película de dos horas. Dentro de una película de dos horas pasan muchas cosas, pero un combate de pro wrestling es como si solo presenciamos los diez últimos minutos de la película. La hora y cincuenta minutos antes de esto construye a los personajes, en caso de los wrestlers, el por qué están luchando, quienes estén luchando, cuál es la historia entre ellos. Todo esto es la construcción, a través de vídeos, entrevistas, etc*”. La construcción es el valor más importante para la construcción de un *face* o un *heel*, ya que sin ella no seríamos capaces de saber hacia qué punto se dirige el combate. Es importante atender a que el *pro wrestling* se entiende de distintas formas según la sociedad del país en el que se desarrolle como vemos en la tabla del anexo, el *wrestling* en Japón, México y Estados Unidos entiende una mecánica distinta sobre la cual cimentar a sus héroes y villanos en función de cómo se enfoca este deporte al público.

País	Nombre	Héroes	Villanos	Presentación del héroe	Presentación del villano	Respeto para el face	Idea que transmite al heel	Superación del héroe
Estados Unidos	Wrestling	Face	Heel	Valiente	Malvado	Respeto a los aficionados	Ir contra los valores	Acabar con lo no ético
Japón	Puroresu	Técnico	Rudo	Perserverante	Sin honor	Respeto a familia y legado	Tramposo	Ampliar el legado
México	Lucha Libre	Face	Heel	Honrado	Invencible	Respeto al wrestling	Reto imposible de superar	Vencer lo imposible

Diferencias entre la figura del héroe y el villano según el país en el que se luche.

Fuente: Elaboración propia.

En ese aspecto, el *heel* y el *face* que entendemos en el *wrestling* americano, también ha sufrido una evolución narrativa atendiendo a factores socioculturales. Así como en el cine se ha evolucionado de Han Solo y Darth Vader en *Star Wars: Una Nueva Esperanza* (George Lucas, 1977) hasta referencias actuales como Capitana Marvel o Iron-Man enfrentándose a Thanos en *Avengers: Endgame* (Joe Russo & Anthony Russo, 2019) las figuras del héroe y el villano en el *wrestling* también se han transgredido con el paso de los años

y las eras desde el héroe del pueblo americano con Hulk Hogan en la primera época del fenómeno televisivo del *wrestling* en 1980 hasta la heroína que rompe los roles de género y lidera una revolución femenina en un mundo de hombres como Becky Lynch.

2.1.2. Los giros de personaje: Concepto del *turn*.

Un aspecto fundamental del carácter de *babyface* o *heel* de un *wrestler* es el de la transformación de los personajes. Como en toda narración, los personajes en el *wrestling* sufren mutaciones y cambios de cara a culminar la historia. Tal y cómo Gregorio Samsa cambia a lo largo de *La Metamorfosis* (1915) de Franz Kafka tanto de manera física como psicológica a la hora de relacionarse consigo mismo, el resto de las personas o el entorno, en el *wrestling* profesional sucede exactamente lo mismo. A partir de la presentación de un personaje se desarrolla el concepto del camino del héroe acuñado por Campbell (1959) haciendo una división entre la partida, la iniciación y el retorno. Este autor afirma que hay un punto en la vida del personaje donde existe una evolución inherente que hace al personaje cambiar para ir superando nuevos obstáculos y dar profundidad así a los personajes. “El camino común de la aventura mitológica del héroe es la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: separación-iniciación-retorno, que podrían recibir el nombre de unidad nuclear del monomito. (Campbell, 1959, 35)”. Este proceso, en el *wrestling* aparece de forma permanente en cada *wrestler*, reanudando un nuevo camino del héroe para ellos debido al carácter lineal de la emisión de los programas en TV, creando un personaje que funciona a partir de una sucesión de transformaciones en su personaje entre héroe y villano, añadiendo a su vez nuevas capas al luchador a través del *gimmick*.

El carácter cíclico de las rivalidades que llevan a un *wrestler* enfrentarse a nuevos *wrestlers* debido a nuevos objetivos conlleva una transformación del personaje continua. Generalmente estas nuevas historias, denominadas *storylines* en el *wrestling*, vienen dadas a factores como el objetivo de ganar títulos, el cual plantea una carrera constante por mantenerse como campeón y vencer aspirantes, o, al contrario, vencer al resto de contendientes con el objetivo de ganar un campeonato. Al trabajar en televisión, los programas están

obligados a tener siempre varias rivalidades trabajando en simultaneidad para que el público se vea interesado por ellas. Este trabajo es complicado, ya que, aunque haya luchadores y luchadoras más protagonistas dependiendo de su estatus en cartelera, se construye al elenco al completo de *wrestlers* y por lo tanto se trabaja la evolución de todos ellos. Durante las primeras etapas en las que apareció el producto de WWF en televisión nacional, los personajes desarrollaban una construcción con muy pocos giros en su personalidad, siendo facetas poco complejas y con una psique sencilla. En el caso del héroe, Hulk Hogan, se presentó en la década de los 80 como el arquetipo del héroe americano en contra del extranjero que quiere hundir a su país, teniendo rivales como The Iron Sheik, un iraní, que tras la Revolución Islámica de 1979 presentaba a Irán como uno de los principales enemigos de Estados Unidos, o rivales como Nikolai Volkoff, un bolchevique yugoslavo, justo en los años en los que Estados Unidos vence la Guerra Fría. Las historias entre estos personajes eran poco complejas y se reducían al héroe americano con la bandera de Estados Unidos al alza venciendo a los antiamericanos malvados.



Hulk Hogan vs Nikolai Volkoff en un combate de banderas por el título de la WWF en Saturday Night's Main Event. (WWE, 1995)

Sin embargo, aunque la búsqueda de estos personajes resultara interesante para los aficionados de la época, era necesario transformar los

personajes para generar historias refrescantes e interesantes. Para ello, en el *wrestling* es obligado el desarrollo de continuos arcos de transformación para añadir nuevas búsquedas que suman capas a sus personajes. En el *wrestling* entendemos el arco de transformación en el cambio interno dentro de un personaje que le lleva a que este cambie su moralidad y, por tanto, sus objetivos y búsquedas. Como apunta Francisco José Gil (2014, 177) “los arcos de transformación suponen la respuesta al conflicto interior del personaje. Veíamos que un conflicto consistía en un choque de distintas fuerzas opuestas. Podemos decir que una de esas fuerzas representa lo “atípico” en el comportamiento del personaje, puesto que es una vertiente por la que normalmente no se dejaría llevar. Al hacerlo, cambia su modo de proceder, y lo quiera o no, ese cambio le afecta y transforma su visión del mundo”.

En el *pro wrestling* existen dos tipos de transformaciones para dar continuidad a un *wrestler* con su personaje: *El turn heel* y el *turn babyface*. Entendemos el concepto de *turn* como el cambio en la personalidad de un luchador o luchadora en el que de héroe pasa a villano —*turn heel*— y de villano a héroe —*turn face*—. Estos cambios se dan especialmente en momentos donde personajes han agotado todo su potencial como héroes o villanos y están perdiendo el interés del público, o bien, se da para marcar un punto de giro dentro de una historia. Es imprescindible contar con este elemento a la hora de poder dar continuidad a los luchadores, los cambios en los personajes es el indicativo de que su importancia prevalece y la atención se fija en esos luchadores. Vemos en el personaje de Darth Vader a lo largo de la saga de *Star Wars* el claro ejemplo de ambos *turns*. Vader es creado como un héroe de éxito, como lo fue Hogan, haciendo que los aficionados tengan una conexión emocional con ellos ocurre un hecho dramático que le convierte en un villano. Su trabajo como villano continúa en la historia siendo rechazado por el público que había depositado su confianza y apoyo en él, y este lo rechaza y representa todo lo contrario que fue, hasta que, en algún momento, este se reconcilia con algún elemento de su pasado, como héroe y vuelve a cambiar su actitud. “Macho Man” Randy Savage, compañero de Hulk Hogan en el *tag team* de “The Mega Powers” realizó uno de los *turns heels* más importantes de la Golden Era al atacar a su compañero por los celos que tenía gracias a su popularidad que llevaron a la compañera de

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.

Savage, Miss Elizabeth, a marcharse con Hogan. Por ello, Macho Man cambió su personalidad y comenzó a trabajar como *heel* contra rivales como Ultimate Warrior, Ricky "The Dragon" Steamboat o el propio Hogan hasta que finalmente se reunió de nuevo con Elizabeth provocando un final feliz que le cambiaría de nuevo a *face*.



Der. Macho Man Randy Savage junto a Miss Elisabeth. (WWE, s.f).
Izq. The Mega Powers junto a Elisabeth. (WWE, s.f)

A medida que las etapas y eras en WWF y WWE fueron avanzando la complejidad de los personajes fue mayor de acuerdo con el *kayfabe*. Aunque es poco habitual, se puede dar el hecho que luchadores cuyos personajes son héroes o villanos reciban en ocasiones reacciones contrarias a las que debería recibir un personaje de sus características. Cuando un *wrestler* actúa como un híbrido entre ambos roles, hablamos del *tweener*, aquellos personajes los cuales aun siendo faces o heels realizan acciones contrarias a la actitud que debería seguir el mismo o contrarias a la reacción del público. Este caso es una particularidad no tan frecuente en el *wrestling*, pero sirve para crear personajes con más profundidad psicológica ya que su moral y sus acciones no siguen los mismos caminos. Varios de los *wrestlers* más destacados de la historia como The Rock, Stone Cold Steve Austin o John Cena destacan por poder encajarles en este tipo de personajes. Al romperse el canon de una rivalidad del código binario en la actitud de los *wrestlers* lleva a que estos ganen popularidad siendo luchadores que debido a su personaje pueden tener *storylines* y *feuds* con luchadores *heel* y *babyface* indistintamente.

2.2. El concepto del *kayfabe*

2.2.1. El *kayfabe* en su inicio.

En este universo ficticio de héroes, villanos, héroes villanescos y villanos heroicos, todos los personajes conviven dentro de un mismo marco: el *kayfabe*. Este término es con el cual nos referimos dentro del ámbito del *pro wrestling* a la creación de un mundo ficticio al cual dotaremos de una idea de real, dando así legitimidad a la narrativa de las historias en todos los aspectos dentro de una rivalidad. Esta idea derivada de la propia idea de *wrestling* como deporte de contacto se trabaja desde un punto de vista, donde las victorias, derrotas y porvenir de los resultados en los combates son decididos con anterioridad como una de las partes del guion de la rivalidad. Esta es la principal diferenciación en términos de lucha entre el *wrestling* como estilo de *grappling* y el *pro wrestling* y sus variantes.

El *kayfabe* funciona como articulación entre realidad y ficción, y, por lo tanto, es el código con el cual tanto aficionados como el propio producto dialogan entre sí. Los propios aficionados entienden la idea de que aquello que están viendo es ficticio, pero al presentar de manera legítima a los fans, estos adoptan una mirada verosímil aceptando un pacto de código entre espectador y discurso. Poniendo un ejemplo audiovisual mainstream, los espectadores de *Game of Thrones* (2011-2019) saben que las historias que se narran en la serie son falsas dentro de su universo de ficción, pero, aun así, entienden que, por ejemplo, no tendría sentido que una nave espacial abdujera a uno de sus personajes.

En el marco narrativo del *kayfabe*, las *storylines* o rivalidades son las historias entre varios rivales que se enfrentan con el objetivo de conseguir un objetivo. Para entender las *storylines* dentro de televisión atendemos a la teoría de Castleberry (2018,108) el cual desde una perspectiva televisiva considera que el *wrestling* debe ser estudiado por sus programas, sus contextos, su audiencia y su industria. Las rivalidades ofrecen la oportunidad de crear el contenido para los programas. Generalmente, se utilizan dos arquetipos de historia, por contraste y por comparación, es por ello por lo que, en el *wrestling*, la búsqueda por tratar de alcanzar un objetivo puede ser la misma o la contraria entre dos rivales que en última instancia tratarán de ganar ventaja sobre el rival tratando de vencerles en un combate.

La comparación o contraste entre los *wrestlers* involucrados en una rivalidad se puede desarrollar a distintos niveles según factores como el nivel de contraste entre ellos, su retórica y oratoria, sus sinergias y psicologías in ring. Cuanto mayor sea la calidad de estos aspectos, la rivalidad puede tener mayor recorrido y por tanto añadir más capas a su historia. Es por ello que el *kayfabe* funciona como toda una maquinaria sobre el cual articular a las historias y a los personajes y dar continuidad a las rivalidades.

El *kayfabe* como el marco sobre el cual pivotan las *storylines* se entiende especialmente en el mundo del *wrestling* como el texto que permite aceptar el aspecto ficticio del *wrestling* de cara a la realidad escribiendo sus propias normas y marcas enunciativas. El propio Vince McMahon, al hablar sobre el *kayfabe*, declaró Cal Fussman de Esquire: “Hace años, los promotores intentaban decir al mundo que eso era 100% deporte. Eso es un insulto a la audiencia, el *pro wrestling* ha sido siempre un espectáculo [...] Dárselo a la audiencia es probablemente la cosa más fácil de hacer. Descubrir lo que en realidad quieren es probablemente lo más difícil. Cuando me hice cargo, dije: ¿Por qué no dejamos que la audiencia sepa lo que es? Una exhibición. ¿Son estos atletas? Sin lugar a duda, son algunos de los mejores atletas del mundo. Pero quería reposicionar quiénes éramos. Eso era lo correcto que hacer. Fue honesto con la audiencia. Estaba mostrando respeto. Y no perjudicó en absoluto a los negocios porque ya lo sabían”.

Tradicionalmente, las personas detrás de los personajes mantenían esta idea del *kayfabe* en su vida real, es decir, en apariciones públicas, entrevistas... La idea era trasladar a la vida más allá del *kayfabe* la idea de que aquellas personas que eran rivales dentro de la pantalla, también lo eran fuera. Las historias se vivían en el tiempo que aparecían en televisión, sin embargo, el *kayfabe* era permanente. Dustin Rhodes, conocido como Goldust en WWF y WWE escribía en su libro “Cross Rhodes: Goldust, Out of the Darkness” (2010, 45): “En aquel entonces, si los jefes te pillaban por ahí con algún tipo con el que tuvieras un ángulo, eras despedido en el momento. *Kayfabe* todo el rato. Ese es el arte de mantener todo real para los aficionados al mantener el personaje todo el rato. Cuando Steve Austin y yo tuvimos nuestra rivalidad al principio de la década de 1990 fuimos muy cautelosos de ser vistos juntos. Hoy, los tipos que

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.

acaban de pelear en televisión se van a tomar cervezas juntos y nadie lo piensa dos veces”. Esta idea derivó al cambio de paradigma más importante en la historia del *pro wrestling* en su narrativa: el *kayfabe* ha muerto.



Izq. Undertaker en una entrevista en un talk show televisivo en 1995. (s.a, 1995).

Der. The Undertaker siendo entrevistado por Steve Austin para WWE Network. (WWE, 2019)

2.2.2. El *Kayfabe* desde la Attitude Era.

La llegada de las nuevas tecnologías mediáticas cambió el rumbo en el que WWE presentaba su magia de cara a los aficionados, los cuales, por primera vez en la historia del *pro wrestling* eran capaces de compartir información con más facilidad que nunca, haciendo tarea imposible mantener en todos los aspectos de la vida cotidiana el *kayfabe*. Personajes como el de The Undertaker, un hombre muerto, dejaban de tener sentido en un universo donde los fans saben lo mismo que los guionistas, *bookers* y productores de las empresas.

Los *marks*, es decir, aquellos aficionados que daban por cierto aspectos ficticios del *wrestling* se sintieron engañados con algunos de los trucos con los cuales la empresa de McMahon creaba y desarrollaba a sus personajes. Este hecho llevo a que el fan del *wrestling* se volviera cada vez más escéptico a medida que se revelaban aspectos de los procesos de producción del negocio. Como respuesta a este hecho, en la década de 1990 la empresa transformó la idea de *kayfabe* haciendo a los fans de WWE sabedores de que el *wrestling* era un espectáculo y el guion parte de su narrativa.

El poder de los fans y su influencia creativa se tradujo en un cambio de roles entre autor y audiencia reiniciando la estrategia de producción de sus stroylines. Por ese motivo Vince McMahon fue capaz de reinventar el propio

carácter ficticio del *wrestling* al reinventar la figura de autor. El dueño de la compañía aparecería en televisión bajo el personaje de “The Chairman”, el mandamás de la empresa, la persona al mando de las decisiones dentro de WWE, de esta manera, la idea de narrador implícito se transformaba en autor explícito, haciendo que las decisiones tomadas fuera del *kayfabe* se canalizaran dentro de este bajo las directrices de un personaje que, caracterizado, venía a ser una versión de él mismo. El meganarrador se hacía presente mediante este mecanismo que le transformaba en narrador de primer nivel. Esta decisión creó un nuevo marco textual al inicio de la Attitude Era en el cual el fan se implicaba en el texto como contraparte de la autoridad que toma las decisiones, haciendo un rol de *heel* en el caso de decisiones en contra de la opinión de los aficionados o *face* cuando su criterio era compartido con la audiencia.

A partir de ese momento, el *kayfabe* ha servido para articular las historias y rivalidades siendo conscientes de que el público y los aficionados saben los posibles criterios de elección del equipo de producción. Los aficionados a este espectáculo conocen y creen al carácter guionizado del espectáculo y siguen sus historias bajo los criterios con los que se seguiría cualquier serie de ficción, haciendo que, la consciencia de la naturaleza de este deporte-espectáculo haga de los fans unos consumidores que se articulan como una parte más de las historias y del propio *kayfabe*. De manera contraria a lo que parecía en las primeras décadas del *pro wrestling* en televisión, exponer la propia mentira del *kayfabe* sirvió para involucrar y aferrar todavía más a los fans dentro del producto, incrementando así el interés en sus programas televisivos y luchadores a partir de la Attitude Era y el cambio de paradigma dentro del *kayfabe*.

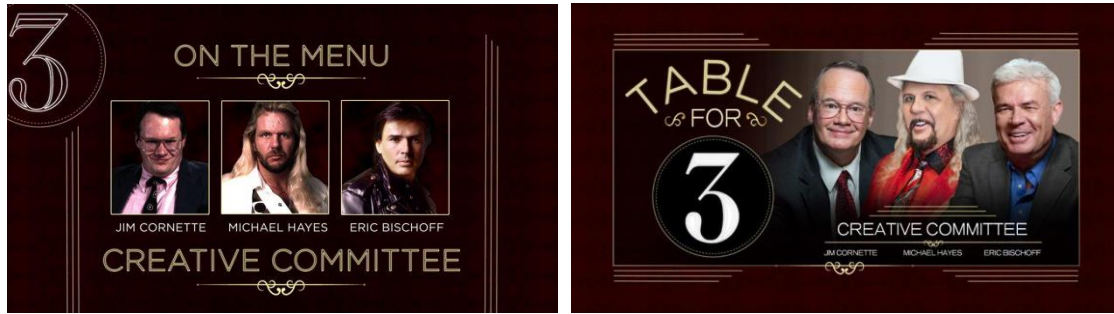
2.2.3. El cambio hacia la Reality Era

Con la llegada de la era PG, esta idea de realidad y ficción que ya estaba más que establecida dentro del canon del *wrestling*, se transformó de nuevo con el desarrollo global de las redes sociales, la creación de blogs, podcasts y muchísimas webs especializadas en *wrestling*, WWE tuvo de nuevo que adaptar el concepto del *kayfabe* ante la sociedad que se transformaba. Este cambio, que hoy en día se sigue produciendo hacia un mundo donde la realidad y la

información están cada vez más al acceso de los fans, WWE se aprovechó una vez más del propio carácter del *kayfabe* para hablarnos de su producto.

Las *storylines* comenzaron a cambiar el rumbo hacia unas historias donde ya no hacía falta convencer de nuevo al fanático de WWE de que la acción que estaban viendo era real. Este aspecto bebía de WWE más allá de una empresa de *wrestling* como deporte, sino como entretenimiento. La creación de documentales y programas ajenos al *kayfabe* crearon un nuevo estilo a la hora de considerar a las historias, los luchadores y, por supuesto, los personajes.

Programas como *Tough Enough*, reality que WWF emitió durante algunos años en MTV donde el ganador o ganadora obtendrían un contrato como *wrestlers*, vivió su renacer en 2010, siendo emitido por USA Network, canal por el cual WWE emite su programa principal, Monday Night Raw y siendo emitido inmediatamente antes del programa. WWE comenzó a crear documentales donde los *wrestlers* hablaran de su vida real y mostraran aspectos fuera de su personaje, hecho que se consolidó con la llegada de WWE Network, la plataforma de servicio bajo demanda de la empresa de Vince McMahon que comenzó a producir todo tipo de documentales como *Table For 3*, programa donde tres *wrestlers* cenaban en un restaurante mientras hablaban de temas fuera de *kayfabe*, la serie *24* donde se contaban las historias desde bastidores de momentos icónicos recientes siguiendo las 24 horas previas al momento o programas de entrevistas como *The Broken Skull Sessions* donde luchadores como John Cena o Triple H eran entrevistados por Stone Cold Steve Austin hablando con ellos sobre su carrera fuera de *kayfabe*. El propio Austin comentaba en una entrevista previa al estreno del programa cómo los fans, así como él mismo, se sorprenderían al conocer sobre Mark Callaway, la persona detrás del Undertaker. Austin declaró (Newsweek, 2019): “La gente dice tío, no me puedo creer que su voz suene así. Estás acostumbrado a escucharle como The Undertaker. Esa es una de las cosas por las que la gente solía preguntarse si estaba vivo o muerto, así de hermético era este tío. La gente en los aeropuertos le preguntaban si estaba vivo o muerto. Bueno, él está vivo y tiene una voz normal, es un tipo muy carismático y sensato”.



Imágenes promocionales del capítulo Table For 3 protagonizado por los antiguos bookers y guionistas de WWE Jim Cornette, Michael Hayes y Eric Bischoff. (WWE, 2017)

La idea de yuxtaponer la imagen del *wrestler* junto a la de la persona ha llevado a la creación de personajes cada vez más cercanos a sus “yo” reales haciendo que el aficionado aprecie a la persona creando así un respeto por su trabajo para llevar su personaje. Tal y como apunta Norman (2017, 98) “WWE durante este tiempo ha jugado con el conocimiento de los fanáticos y los hábitos de consumo en su narrativa. Al elaborar narrativas para hacer que los fanáticos se pregunten si la narrativa está fuera de guión WWE ha dirigido la naturaleza participativa de los fanáticos a detectar en qué momentos suceden en lugar de criticar las elecciones creativas de los autores reales”. Norman habla entonces sobre el cambio de paradigma a la hora de entender el *kayfabe* en la actualidad. “WWE, entendiendo que los fans conocen que la acción está guionizada, tratan de jugar con esta tendencia de consumo al representar las lesiones y ataques violentos. WWE trata de engañar a los aficionados haciéndoles pensar que un luchador había sufrido una lesión legítima para ganar interés en un combate. Mientras en apariencia esta idea parece reminiscente a la idea de hacer creíble el *kayfabe*, los ángulos de lesiones sólo funcionan con el conocimiento de que la mayoría de los combates no resultan perjudiciales para los *wrestlers*. Los comentaristas y entrevistadores juegan a menudo con la seriedad de la lesión como si se estuviera saliendo del guion, necesitado así de la aceptación de un guion”.

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.

En la actualidad WWE utiliza el *kayfabe* como el propio marco sobre el cual pivotan las historias, haciendo que la atención del aficionado recaiga en saber la razón de las historias dentro de su carácter guionizado. Los personajes conviven ahora no solo con los fans, sino con sus personajes fuera del *kayfabe*, paradójicamente, para crear el nuevo espacio en el cual el producto televisivo de WWE se mueva dentro del *kayfabe*.



Becky Lynch en RAW tras sufrir una lesión en la nariz tras un puñetazo de Nia Jax. (WWE, 2018)

Para entender de una forma más visual la manera en que la que estos aspectos han evolucionado a lo largo del tiempo, el siguiente cuadro muestra a los 5 luchadores y luchadoras más destacados de cada una de las etapas en las que dividiremos la historia de WWE. A partir de esta gráfica hemos seleccionado a los *wrestlers* que mayor importancia iconográfica han tenido en su respectiva era, pudiendo ver las similitudes y diferencias en los aspectos significativos de su personaje tanto en su época, como en la anterior y posterior.

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.

	FINISHER	ESTILO	ACTITUD	FÍSICO	MAYOR RIVAL
GOLDEN ERA					
Hulk Hogan	Leg Drop	Powerhouse	Face	Heavyweight	Andre The Giant
Macho Man Randy Savage	Elbow drop	Powerhouse	Face	Heavyweight	Hulk Hogan
Andre The Giant	Splash	Monster	Heel	Gigante	Hulk Hogan
Ted Dibiase Sr	Figure Four Leg Lock	Showman	Heel	Heavyweight	Hulk Hogan
The Ultimate Warrior	Splash	Powerhouse	Face	Heavyweight	Hulk Hogan
NEW GENERATION					
The Undertaker	Tombstone Piledriver	Monster	Heel	Gigante	Kane
Shawn Michaels	Sweet Chin Music	Técnico	Heel	Light Heavyweight	Bret Hart
Yokozuna	Banzai Drop	Monster	Heel	Super Heavyweight	Bret Hart
Bret Hart	Sharpshooter	Técnico	Face	Light Heavyweight	Shawn Michaels
Razor Ramon	Bulldog	Powerhouse	Heel	Heavyweight	Shawn Michaels
ATTITUDE ERA					
Stone Cold Steve Austin	Stunner	Brawler	Tweener	Heavyweight	The Rock/Vince McMahon
The Rock	Rock Bottom	Showman	Tweener	Heavyweight	Stone Cold Steve Austin
Triple H	Pedigree	Powerhouse	Heel	Heavyweight	Stone Cold Steve Austin
Mick Foley	Mandible Claw	Showman	Face	Super Heavyweight	Triple H
Vince McMahon	Stunner	Brawler	Heel	Light Heavyweight	Stone Cold Steve Austin
RUTHLESS AGRESSION					
Kurt Angle	Angle Slam	Técnico	Heel	Heavyweight	Chris Benoit
Brock Lesnar	F5	Powerhouse	Heel	Heavyweight	Goldberg
Rey Mysterio	619	Cruiserweighth	Face	Cruiserweight	Eddie Guerrero
Chris Benoit	Crippler Crossface	Técnico	Face	Cruiserweight	Kurt Angle
Evolution	Assisted Powerbomb	Dirty/Powerhouse	Heel	Heavyweights	Evolution
PG ERA					
CM Punk	Go 2 Sleep	Técnico	Tweener	Light Heavyweight	John Cena
John Cena	Attitude Adjustment	Powerhouse	Face	Heavyweight	Randy Orton/CM Punk
The Miz	Skull Crushing Finale	Showman	Heel	Light Heavyweight	John Cena
Edge	Spear	Dirty	Heel	Heavyweight	John Cena
AJ Lee	The Black Widow	Showman	Heel	Cruiserweight	Paige
THE NEW ERA					
Daniel Bryan	Yes Lock	Técnico	Face	Cruiserweeighth	Triple H
The Fiend	Sister Abigail	Monster	Heel	Super Heavyweight	John Cena
The Shield	Triple Powerbomb	Powerhouse	Face	Heavyweights	Brock Lesnar
Becky Lynch	Dis-arm-her	Técnica	Face	Light Heavyweight	Charlotte
Charlotte	Figure 8	Técnico	Heel	Heavyweight	Becky Lynch

Gráfica sobre los 5 *wrestlers* más destacados de cada era en WWE.
Fuente: Elaboración propia.

3. Aplicación práctica

3.1. The Golden Era



3.1.1 Hulkmania Runs Wild: Hulk Hogan y el inicio de la cultura pop

Vince McMahon comenzó a trabajar con la World Wrestling Federation con el objetivo de hacer del producto un gran espectáculo de masas. La imagen ideal de McMahon era la de transformar el *wrestling* en cultura pop creando Wrestlemania, el evento más importante del año, promocionado como “*la superbowl del wrestling*”, donde personalidades como Cindy Lauper o Muhammad Ali fueron estrellas invitadas al evento, formando parte de los segmentos y combates de la cartelera.



Izq. Cindy Lauper y Mr T junto a Hulk Hogan. (WWE, 1995)
Der- Cindy Lauper, Wendi Richter, Dave Wolff en Wrestlemania I. (WWE, 1995)

La idea de McMahon fue crear un escenario donde las estrellas de la cultura pop americana convivieran junto a Mr.T a Paul O’Dorff y Roddy Piper, los *heels* más destacados del momento. Hogan se convirtió en la mayor estrella durante los primeros años de la empresa. Atendiendo al enfoque formal la presentación del rol de Hogan se construye como un personaje plano que gira en torno a la idea de ser el héroe americano. Esta idea se trabajaba desde todos los aspectos de la creación del personaje. La apariencia de Hogan era la de un

powerhouse musculado, de gran tamaño y de piel bronceada, cuyo vestuario, solía incluir los colores amarillos y rojos junto a la bandera de Estados Unidos. Su discurso se convirtió en el del patriota defensor del pueblo americano, apuntando los problemas de la sociedad del país y cómo él los solucionaría en el ring. Hogan representa una persona con constancia que se presenta como un tipo preocupado por el resto y por el bien de sus amigos y cuyas metas y superaciones son la autoexigencia, ser el salvador, el héroe del pueblo que venza a los malvados extranjeros y ser el campeón de la WWF.

La puesta en escena evocaba a ese héroe nacional en todos sus aspectos.

Desde su entrada, con la canción “Real American”, cuyo estribillo entona “*I am a real american / fight for the rights of every man / I am a real American/ fight for what’s right, fight for your life*”, e incluso entrando con la bandera de Estados Unidos hacia el ring. O el símbolo que realizaba al entrar al ring, poniendo su mano en la oreja para oír los



Hulk Hogan realizando su entrada. (WWE, s.f)

aplausos y gritos de los aficionados de la arena. Su puesta en escena era acompañada de planos medios y cortos durante su entrada, alternando con planos generales o primeros planos del público con carteles o *merchandising* de Hogan. La entrada al ring cambiaba el encuadre a grandes planos generales en los que se veía al público enfervorecido replicar el símbolo de Hogan y coreando y gritando cánticos a su favor cuando el *wrestler* les señalaba.

Hulk Hogan se estableció como un héroe americano en el mismo momento que Ronald Reagan se instaura como nuevo presidente de Estados Unidos. Hogan representaba los mismos valores patrióticos que Reagan trataba de inculcar al pueblo, como la persona capaz de que el país venciera a Rusia durante la Guerra Fría. Un discurso vacío que se sostenía a la partía con una idea realmente populista. Hogan resultó ser un calco del espíritu de Reagan, ya que Hulk era un luchador muy limitado en el *ring*, con pocas actitudes y habilidad técnica en el cuadrilátero, pero su presentación, discurso y apariencia crearon a

al icono idóneo para que WWF comenzara en los 80 a formar parte de la cultura pop.

No solo el momento político indica el triunfo de Hulk Hogan. Llegó a crear la “*Hulkamania*”, tal y como reveló para FOX (2019) tras ser despedido por aparecer en *Rocky 3* (Sylvester Stallone, 1982). Tras su vuelta a WWF en 1984 Hogan de la mano de Vince McMahon este ya era una figura cuya camiseta “Una estrella, un millón de enemigos” era un éxito antes de su regreso. No es baladí que Hogan apareciese en la película de Stallone, ya que el personaje de Rocky sirvió para que la puesta en escena de Hogan se legitimase. El furor por el héroe americano de los 80 del cine no es el único factor que atender en este aspecto, ya que, en esta década, Indiana Jones o Batman eran los héroes más destacados. Personajes pintorescos en su presentación, cuya presencia eran lo suficientemente impactantes como para que su discurso básico calara a la sociedad que necesitaba héroes que velaran por el pueblo. Como apunta Pérez Ochando (2017) “lo que verdaderamente hace legítimo al héroe americano no es tanto el designio de los dioses como, por un lado, que su compromiso es con las verdades de la ética y la libertad; por otro lado, que su lucha es contra el mal absoluto.

3.1.2. Andre The Giant: El gigante invicto

Durante la época en la que Hulk Hogan se marchó de la WWF, éste luchó en Japón formando parte de empresas de *puroresu* como New Japan Pro Wrestling. Allí, su principal rival era un gigante de más de 2'24 metros y 250 kilos. Vince McMahon Jr supo del éxito de este *feud* en Japón y decidió contratar a ese gigante a la empresa. Ese *wrestler* era Andre The Giant.

La presentación de André fue la de un gigante *heel* de origen francés que jamás en la historia había sido derrotado en combate —pese a que, si lo hubiese hecho en dos ocasiones, en Japón y México—. La apariencia de éste era muy dominante, la de un gigante de mirada desafiante bajo un *body*



André The Giant junto a Bobby Heenan. (WWE, 1987)

de *wrestling* negro, una bestia sin sentimientos. Esta idea se reforzaba a través de Bobby “The Brain” Hennan, su mánager, actuaba de representante de André en las entrevistas y *angles*. Hennan aparecía como la persona que guiaba a un gigante sin raciocinio cuyo poder residía en su tamaño y su fuerza, por ello necesitaba de alguien que pudiera controlar sus acciones buscando un beneficio mutuo. Su carácter era el de una persona cuya única decisión es la de vencer, siendo Hennan el que funcionaba como el cerebro del gigante. No se nos contaba ningún aspecto de su vida personal o privada, despojando de todo sentimiento y sentido humano al gigante. Por ello, para reforzar esta idea, en su puesta en escena sus rivales, acompañantes o entrevistadores solían ser luchadores más pequeños que él, buscando así también objetos y estancias que provocaran una gran diferencia visual entre tamaños. Haciendo un juego entre el encuadre y la profundidad de campo, André parecía a través de un contraste de escala un luchador mucho más grande de lo que era por sí.



Capturas de Andre siendo entrevistado y realizando su entrada en Wrestlemania III. (WWE, 1987)

André, hasta que en Wrestlemania III recibiera su primera derrota a manos de su antítesis, Hulk Hogan, fue presentado como una bestia sobre el ring que finalizaba los combates sin dificultad alguna, siendo capaz de vencer combates en desventaja y en pocos segundos. Se construye así un arco progresivo de dificultad para los combates de Giant en los que cada vez sus rivales son de mayor nivel, pero André también les vence, confeccionando así la idea de un gigante invicto. Incluso venciendo a “*The True Giant*” Big John Studd, ganador de la primera batalla de 30 hombres. Esta construcción sirvió para articular en el retorno del héroe una gran potencialidad propia de las epopeyas para que el héroe, Hogan, consiga hacerse con la victoria, ya que como apuntaba Campbell

(1959, 29), el héroe no se es, sino se *hace*, ya que para conseguir la épica en la gesta Hulk, éste necesitaba de The Giant. El gigante se creó para confeccionar al primer gran villano al que ningún héroe podía vencer. Esta idea recogió el testigo del malvado extranjero y convirtió a André The Giant en el primer “gran” villano de la historia de la WWF. El producto necesitaba crear nuevos escollos para que el héroe americano no sintiera el aburrimiento de tener siempre los mismos rivales, por ello surgió la idea de dar la impresión de que por primera vez Hogan no iba a poder derrotar a su rival, ya que era invencible.

WWF recogió la iconografía del gigante irracional no solamente con André The Giant, también se valió de luchadores como King Kong Bundy o One Man Gang. La necesidad recaía en crear una nueva fórmula de *heel* al cual no sólo odiaras, buscando que también generara un miedo físico. Tal y como apunta Roas (2018: 11) “Frente al «miedo metafísico» estaría el «miedo natural», que surge como producto de la amenaza física, la muerte y lo materialmente espantoso. Aunque puede estar presente en muchas obras fantásticas, dicho miedo es el efecto propio de aquellas obras donde se consigue atemorizar al lector por medios naturales”. WWF trató de reflejar la amenaza física, ya de por sí intrínseca al *pro wrestling*, a través de luchadores gigantes, fusionando la tiranía y la monstruosidad con el gigante como una figura que transgrede lo humano. (Sánchez-Navarro, 2002: 271).

Como vemos en la imagen inferior, Kong en *King Kong* (John Guillermin, 1976) es un gorila, es decir, el escalón previo al humano en la evolución, teniendo que ser enjaulado porque es peligro para la civilización. Del mismo modo, WWF articuló esta idea con villanos como King Kong Bundy, donde más allá a la alusión en su nombre, fue un rival al que Hulk Hogan, representante del pueblo estadounidense, tuvo que vencer en Wrestlemania en un combate dentro de una jaula de acero.

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.



Der. Kong enjaulado en King Kong. (Richard H. Kline, 1976)
Izq. Hulk Hogan vs King Kong Bundy en un *steel cage match*. (WWF, 1986)

3.2. The New Generation



3.2.1. *The Heartbreak Kid*: Shawn Michaels, el playboy del wrestling.

A finales de los 80 el producto de la WWF sufrió una dura crisis creativa afectando a su imagen debido al positivo por consumo de esteroides de luchadores. En suma a los personajes e historias planas y reiterativas. El producto dejó de interesar a los fans. La empresa sufrió la marcha de muchísimos talentos en los tres primeros años de la década de los 90 como Roddy Piper o Hulk Hogan. Durante 1993 Vince McMahon comenzó a dar un *push* a jóvenes talentos, los cuales fueron llamados *The New Generation*.

WWF tuvo que hacer un esfuerzo en crear nuevos personajes e historias de interés para evitar la pérdida de más fans, perjudicado por la creciente popularidad de la World Championship Wrestling, empresa con la que llegó a luchar por *ratings* en las llamadas *Monday Night Wars* donde Nitro, el programa de WCW contaba con estrellas como Hulk Hogan o Goldberg.

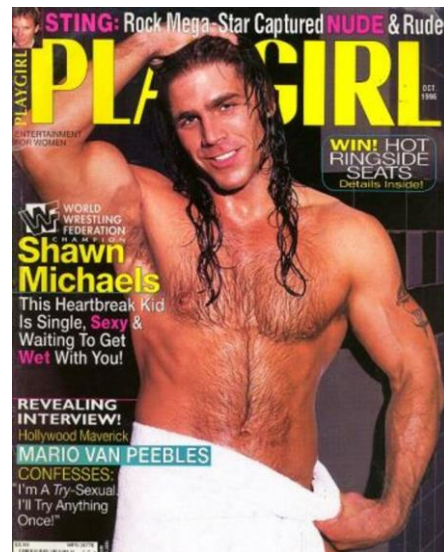
Entre los nuevos talentos de la empresa de McMahon destacó Shawn Michaels. Apodado como "*The Heartbreak Kid*", Michaels se presentaba como

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.

un tipo engreído y chulesco que había cambiado a su excompañero, Marty Janetty, tras traicionarle, por la exhuberante Sherri. Para trabajar en la idea del rompecorazones, Michaels entraba con la canción “Sexy boy” cantada por él mismo y con gemidos de mujeres, con la letra “*I’m just a sexy boy (sexy boy) // I’m not your boy toy (boy toy) / I make them hoy // I make them shiver // Their kness get weak // Whenever I’m around*”. Su fisionomía ya no era de un *powerhouse* y destacaba por tener bello corporal, una melena rubia y un gesto descarado con los mujeres que le hacían ser deseable. WWF explotó este hecho llegando a ser portada de la revista femenina *Playgirl* donde realizó un reportaje semidesnudo titulado como “El Rompecorazones está soltero, sexy y esperando a mojarse contigo”. Se llevó a su personaje fuera del *kayfabe* de WWF como a un galán de la cultura pop y no como a un *wrestler*. WWF transformó la idea del icono idolatrado, hasta ahora sólo en el rol de personajes *face* modificando así la visión del personaje.

El carácter de Michaels era de un narcisista excéntrico e individualista que se aprovechaba de las personas que le rodeaban, debido a su *backstory* con Janetty, este se sentía superior al resto de los luchadores del vestuario en capacidad en *ring*, deseo por las mujeres, etc, haciendo que su vida privada se adentrara en su personaje. Este aspecto daba por primera vez en la historia del *wrestling* una mayor profundidad psicológica al héroe y al villano, creando conflictos en sus personajes más allá de los valores que representaban en el cuadrilátero.

Trazando así un personaje basado en el *boy meets girl* aplicado a este espectáculo, el aficionado entraba en una dimensión psicológica del personaje al que además de odiar o idolatrar según sus representación como *wrestler*, también lo hará como personaje, dando así la posibilidad de dar una mayor cantidad de arcos argumentales a las *storylines*.



Shawn Michales como portada de la revista *Playgirl* en octubre de 1996. (*Playgirl*, 1996)

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.

El producto de WWF creció y maduró como sus fans, centrando el producto en un público adolescente y ya no infantil. El *target* adolescente de WWF ya aborrecía a los héroes como Indiana Jones en un país donde, tras la gran crisis acaecida tras la Guerra del Golfo, el público se hizo más exigente ante un producto que reflejara la realidad. Kurt Cobain y el *grunge* se convirtieron en iconos de contracultura, el líder de Nirvana representaba aquello que iba en contra de los valores anteriores. La crisis sociológica americana necesitaba experiencias llamativas que hicieran a los fans sentirse vivos, en ese sentido Shawn Michaels representaba todo lo que quería el público: drama, conflictos internos, egos y personajes con trasfondo. Además de Kobain es evidente cómo en el cine se reflejó también este pensamiento en películas como *Reservoir Dogs* (Quentin Tarantino, 1992) o *Uno de los nuestros* (Martin Scorsese, 1990) dando a los fans historias emocionantes que reflejaban la violencia, individualismo y el narcisismo propio de la época y la ira de toda una generación.



Izq. Shawn Michaels traicionando a Marty Janett y en un segmento de "The Barber Shop". (WWE, 1992)
Der. El Señor Rosa traicionando al Señor Blanco en Reservoir Dogs (Andrzej Sekula, 1992)

3.2.2. *Rest in Peace*. The Undertaker y la nueva cara del miedo.

El modelo de personaje de Shawn Michaels convivía en la *New Generation* con la evolución psicológica del *monster heel* que encarnaban Andre The Giant o King Kong Bundy. En el PPV Survivor Series de 1990 debutaba The Undertaker.

En esta primera aparición Undertaker se presentaba como un no-muerto, cuya expresión facial reflejaba miedo bajo una tez blanca y unas grandes bolsas de ojos, que, acompañado de una larga gabardina negra, sombrero de ala y guantes del mismo color representaban al “Enterrador”. El personaje de Undertaker traducía el miedo psicológico por primera vez al *wrestling*, en un luchador cuya presencia imponía no por su físico, sino por aquello que representaba. Su puesta en escena creaba una atmósfera de terror a partir de un apagón general en los estadios y un gong que anunciaba su aparición. La arena se iluminaba de forma ligera mientras el sonido de rayos y truenos junto a una densa nube de humo acompañaba la entrada de Undertaker a paso lento hasta llegar al *ring*, donde iluminaba todo el estadio al alzar sus brazos y, tras quitarse el sombrero, ponía sus ojos en blanco con el sonido de un último trueno. Para remarcar el aspecto tenebroso del *wrestler*, la luz tenue sólo deja durante su entrada intuir la figura del Enterrador como una sombra gracias a su alto contraste. La realización de la llegada de Taker desde un plano contrapicado trabaja la magnitud de la sombra y su presencia a modo de asesino en serie como el villano en el género de los *slasher*.





Recortes de la entrada de The Undertaker en el evento WWF Summerslam 1994. (WWE, 1994)

Esta presentación tan icónica servía para sugerir la idea del terror en el monstruo más allá de su físico imponente como André, y sí por sus capacidades infrahumanas. El fan de esta época era más difícil de impresionar debido a su madurez, Losilla (1993: 35) apunta que el miedo más antiguo e intenso es el miedo a lo desconocido, por ello se creó durante esta década un monstruo más psicológico y no presencial. La evolución icónica parte desde *Alien: el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979) donde el monstruo (como representación del miedo) aparece desde el interior del cuerpo. Posteriormente, el maestro del terror, John Carpenter desarrollaría a través de subgéneros como la ciencia ficción el terror de aquello que deforma lo humano como un parásito tal y como sucede en *La Cosa* (1982) o en *Están vivos* (1988) donde el peligro viene de aquello que guarda los rasgos humanos, pero realmente no lo es. Subgéneros como el *slasher* en el que el terror se hacía presencial. En el caso de *Scream* (Wes Craven, 1996) la figura que encarnaba el miedo también era un rostro blanquecino cuyo aspecto desconfigurado, pero con rasgos humanos (ojos, nariz

y boca) se escondía bajo una larga túnica negra y asustaba a sus víctimas por teléfono. En ambos casos, la advertencia psicológica del miedo daba al personaje presencia incluso previamente a su aparición, donde el miedo tras la máscara en el caso de *Scream* y de la pintura en Undertaker trazaban el miedo a lo desconocido de manera presencial, la personificación del miedo y la llegada del psicópata que recoge la herencia de las películas de terror de las décadas pasadas como *La matanza de Texas* (Tobe Hooper, 1974) o *Vernes 13* (Sean S. Cunningham, 1980)



Izq, El villano de *Scream*. (s.a. 1996).

Der. The Undertaker con su atuendo durante la New Generation. (WWE, s.f)

El dificultoso triunfo de crear un monstruo psicológico que mantuviera el miedo presencial se logró en la New Generation gracias al tiempo invertido en generar una *backstory* a Undertaker para dar continuidad a su personaje, el cual, venía acompañado por su mánager, Paul Bearer. Paul trabajaba para la funeraria en la que Undertaker vivía de niño junto a sus padres y quemó matando a sus progenitores, pero resultando él vivo sorprendentemente, hecho por el cual se le comenzó a apodar “The Deadman”. Este arco argumental, se dio con un Undertaker ya asentado tras rivalidades con gente como Mankind o Jake “The Snake” Roberts configuró un aspecto extra que daba *background* a su personaje añadiendo lo que Field (1995, 28-30) define como la revelación del personaje. Este aspecto dio identidad a Undertaker introduciendo a un nuevo personaje, Kane, el hermano pirómano de Undertaker y el verdadero culpable de la muerte de sus padres. Gracias a Kane se consiguió dar un por qué al personaje del

Deadman con el cual entender a su persona. Una similitud con el personaje de Michaels, en contraposición con los personajes analizados en la era anterior, los luchadores partían de una historia y no sólo de un rol, proporcionándoles suficiente información como para crear nuevas capas a sus personajes a partir de ese hecho, como por ejemplo, el de tener un apodo, The Heartbreak Kid y The Deadman respectivamente, al contrario que André The Giant o Hulk Hogan, cuya presencia ya transmitía todos los aspectos que tenía el personaje en sí mismo.

Este aspecto fue clave en la narrativa del terror en la WWF. Se adquiría elementos paratextuales del personaje que acabarían formando parte de las historias del luchador dentro del ring, ya que en el caso de Undertaker, su rivalidad con Kane fue una de las más destacadas de la Attitude Era. El *monster heel* que se representó durante la primera etapa en el *wrestling* evolucionó, así como en el cine de terror clásico a través de sus subgéneros, el miedo físico evoluciona a través de elementos psicológicos donde el terror no sólo se presenta por la amenaza presencial.

3.3. The Attitude Era



3.3.1. *Give me the hell yeah!* El evangelio del *wrestling* según Stone Cold

A mediados de los 90, las empresas de *wrestling* saturaron el mercado. El ascenso de la WCW como una alternativa llevó la empresa de McMahon a realizar cambios en su organización. Desde el equipo de marketing comenzaron a trabajar en un nuevo enfoque estrechando su *target* en un nuevo intento de diferenciarse del resto de empresas. El producto de la WWF comenzó a presentar mayores niveles de violencia en sus *storylines*, con tramas más elaboradas en contenido y estilo. En Monday Night RAW, de sus dos horas de

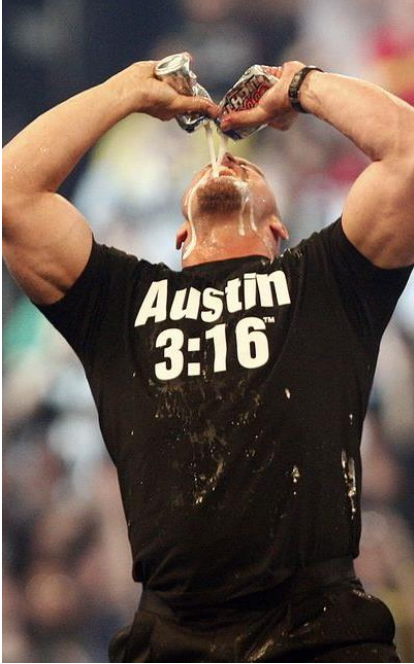
Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.

emisión, se dedicaron 36 minutos para combates y el resto se enfocó a dar continuidad a las rivalidades con mayores ángulos (Pederson, 2000). Vince McMahon, en este cambio de rumbo del producto, realizó una *promo* en el episodio 50 de Monday Night Raw de 1997: “*En WWF pensamos que vosotros, el público, estáis francamente cansados de que insulten vuestra inteligencia. Nosotros también estamos cansados de la misma vieja teoría de “Chicos buenos contra chicos malos”. Seguramente la era del superhéroe que instó a rezar y tomar vitaminas definitivamente ha pasado de moda. [...] A lo largo de los 50 años de la WWF, ha sido un pilar de entretenimiento en Norteamérica y en todo el mundo. Una de las razones de esta longevidad es: como los tiempos han cambiado, nosotros también”.*

En el trabajo de *re-branding* de la WWF para actualizar su imagen, llevó a cabo cambios en toda su iconografía, dando una imagen más agresiva.



Este nuevo enfoque en el producto llevó a crear un nuevo modelo de personajes como The Rock o Mankind, pero sin duda el más destacado fue Stone Cold Steve Austin.



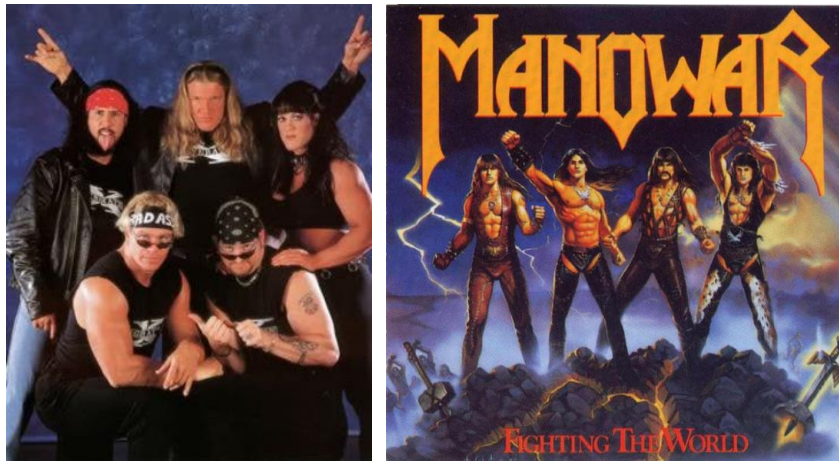
Steve Austin en un segmento bebiendo cerveza. (WWE, sf)

Austin se presentó como un individualista antisocial y autosuficiente al cual construyeron como un *heel* cuyo carácter asocial y solitario le llevo a que el público le amara, su popularidad le llevaría a romper los récords de venta de *merchandising* de la historia de la compañía (Leland, 1998, 61). Stone Cold siguió trabajando como un *heel* el cual seguía sus propias reglas. Como vemos en su puesta en escena, Austin aparecía con un vestuario poco ortodoxo, ya que aparecía con unos vaqueros cortos, un chaleco negro con sus iniciales y una calavera bordada, portando varias latas de cerveza con él y a la hora de luchar, únicamente un bañador negro y sus protecciones era todo su *ring gear*¹. Podemos entender la popularidad de este luchador como reflejo de la sociedad americana de la cultura blanca donde se entiende a Steve Austin como resultado de un pensamiento del neoliberalismo autosuficiente del pueblo americano que valora el trabajo del ciudadano blanco para protegerse de las políticas que “oprimen al ciudadano americano a favor de las minorías raciales”. Entendemos así que el mayor rival dentro del ring de Stone Cold Steve Austin fue The Rock, que pese a actuar como un *babyface*, tenía un *pop* negativo por parte del público como el líder de Nation of Domination, un *stable* de afroamericanos que llevó a enfeudar a ambos luchadores por años.

Austin, cuyo apodo era The Texas Rattlesnake, apunta Piper (2014, 119) es traducido como la serpiente de cascabel, animal que ha sido un símbolo de la cultura *redneck* por ser una especie única en Norteamérica. Esta serpiente engancha a sus víctimas hasta la victoria o su muerte. El *wrestling* tuvo que seguir el ritmo evolutivo de la representación del héroe que la sociedad americana sentía que le representaba, ya alejado del héroe americano musculado hacia a un *wrestler* individualista, alcohólico y violento *redneck*. Este

¹ Término con el cual diferenciar el vestuario del luchador a la hora de aparecer en promos, entrevistas o ángulos con su ropa a la hora de luchar. También llamado “*attire*”.

fue el resultado de una sociedad racista amparada bajo el marco del periodo político donde Bill Clinton fue el presidente de Estados Unidos cuyo discurso defendía el superpoder americano como el mejor del mundo, un presidente controversial como el personaje de Stone Cold, el cual no sólo destacó por la rivalidad con The Rock, sino, por su rivalidad con el propio Vince McMahon, ejerciendo de jefe manipulador que actúa en contra de aquello que los fans (El pueblo) quiere. El éxito de Steve Austin recae en forjar como la cara de la empresa al *wrestler* que retrataba a la gran mayoría de hombres del llamado *Deep south*, la población sureña de Estados Unidos. El pensamiento de este amplio sector de la población sigue siendo tradicional debido a su baja cultura y formación escolar, esta causa llevó a estos fans a apoyar a Austin como un *wrestler* autosuficiente que actuaba al margen de la sociedad compartiendo las señas de identidad de la población alcohólica, malhablada y excesivamente violenta ante el poder. Esta muestra de violencia exacerbada era común en todos los aspectos de la era Attitude, como en el caso de la música de entrada de los luchadores, habitualmente rock o nu metal. Stone Cold entraba a escena con el sonido de un vidrio rompiéndose y una canción de sonido hard rock o en el caso de Triple H, cuyo tema estaba interpretado por Motörhead. La estética de estos luchadores, del mismo modo que la iconografía de los PPV o de los atuendos de los luchadores evocaban a la rebeldía, fuerza y violencia que caracterizaban el sonido de la era Clinton.



Izq. D-Generation X posando al completo. (WWE, sf)
Der. Portada del disco "Fighting the world" del grupo de metal Manowar. (Ken Kelly, 1987)

Las decisiones que Stone Cold tomaba al margen de la autoridad llevó a tener una rivalidad con el dueño de la compañía, Vince McMahon. El *wrestler* más disruptivo de la empresa creó su propio *evangelio*, el Stone Cold 3:16, con el que justificaba sus acciones, yendo en contra de la propia compañía, mostrando la personalidad rebelde que la WWF quería transmitir. La propia organización rompía el *kayfabe* al mostrar el carácter ficticio del *wrestling* al querer ir en contra del luchador favorito de los aficionados. La puesta en escena de Austin llevó a que el personaje fuera en contra de McMahon, a atacarle, llenarle el coche de cemento, “secuestrar” RAW o entrar al



Stone Cold disparando con una pistola falsa a McMahon. (WWE, 1998)

pabellón con un camión cisterna de cerveza con el cual rociar a Vince. Sammond (2005: 322) apunta: “Él [Vince] hablaba con gran humanidad y lógica, mientras Stone Cold sólo podía repetir un par de frases cliché y emborracharse [...] Mientras Vince era un hombre viejo de pelo gris que nunca había reclamado ser luchador, Stone Cold tenía que demostrar que le podía vencer en una pelea. Gran logro, especialmente cuando Austin le apuntó con un arma cuando Vince estaba desarmado. Para Austin fuerza significaba verdad”.

La épica del héroe rompe con todo atisbo de sentimentalidad al personaje, mientras en los cines *Titanic* (Steven Spielberg, 1997) o *Shakespeare In love* (John Madden, 1998) arrasan en los Oscar, en películas con un claro protagonismo del amor y sensibilidad, Stone Cold hacía referencia al hombre individualista sin más sentido que la venganza y la lucha a la hora de crear sus *storylines*, más propio del héroe del western del cine de Wayne con el que se identifica el pueblo americano al que apuntaba *The Texas Rathlesnake*, en vez de entrar a caballo a la taberna, entra en *quad* o *monster truck* al estadio, remitiendo a la misma masculinidad de la iconografía que el héroe del *western*, tal y como indican Bou y Pérez (2000: 161) “la imagen del jinete solitario permite [...] la masculinidad más ruda, más dura y exigente con la contención emotiva”. La edad de oro del *pro wrestling* destaca por construir a un personaje semejante

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.

en actitud y valores al de la edad de oro del cine, siendo Steve Austin una reversión de un John Wayne (chaleco vaquero incluido) del cambio de siglo.



Stone Cold Steve Austin haciendo su entrada en quad. (WWE, s.f).
Der. Recorte de John Wayne a caballo en uno de sus westerns. (s.a,s.f)

Stone Cold se configuró como el primer antagonista en contra de la propia autoridad dentro de un nuevo marco del *wrestling*. El *kayfabe* tuvo que adaptarse a unos fans que exigían un producto más excitante y que reflejara la emoción que ya no sentían por sus antiguos personajes, pero sí sentían en Austin como el líder de los aficionados.

3.4. Ruthless Agression



3.4.1. *You Suck!* Kurt Angle y el héroe antihéroe americano.

El *wrestling* llegó a su máxima popularidad histórica durante la Attitude Era en plena guerra de ratings entre WWF y WCW en las Monday Night Wars. La empresa de Vince McMahon consiguió reforzar su producto gracias a su cambio durante este periodo, que terminó con la compra del propio Vince de su empresa rival en 2002.

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.

Tras la revitalización de la WWF durante esta era dorada, la empresa tuvo que vivir un nuevo cambio de imagen debido a una demanda interpuesta por la World Wildlife Fund, también WWF, por la cual la empresa de *wrestling* cambió su nombre a World Wrestling Entertainment (WWE) haciendo un nuevo *rebranding* dejando atrás toda imagen distintiva de la época Attitude. La llegada de nuevos luchadores de WCW y el ascenso de nuevos talentos llevó a WWE a dividir a sus *wrestlers* por marcas, luchando en Monday Night Raw o Smackdown!.

Una vez más, WWE hizo un cambio de diseño en sus imágenes, dejando atrás el logo de Raw is War para dar a Raw una imagen más agresiva a través de cadenas y fuego. Smackdown! Conservó el color azul como imagen de marca, pero añadió luz y dinamismo a su logo y sus *main tittle shots* alejado de la imagen violenta que transmitía durante la era Attitude. Los títulos iniciales de ambas marcas se vieron influenciada por la saga *Misión Imposible*, cuyos títulos iniciales en *Misión Imposible* (Brian De Palma, 1996) y *Misión Imposible 2* (John Woo, 2000) se convirtieron en señas de identidad de las películas de acción más trepidantes de su época. Las *intros* de RAW y Smackdown se vieron influenciadas por sus dinámicas, cargadas de acción en un montaje muy picado y veloz donde la música frenética consigue introducir al espectador a la dinámica de tensión y acción que WWE pretendía aportar a su producto, en una nueva era moderna que adquiriría otra identidad.



Imágenes de títulos iniciales de Raw (izq.) y Smackdown! (der.) Durante la Ruthless Agresión. (WWE, s.f)



Der. Captura de los títulos de crédito iniciales de *Misión Imposible 2*. (Jeffrey L. Kimbali, 2000).
Izq. Captura de los títulos de crédito iniciales de *Misión Imposible*. (Stephen H. Burum, 1996)

Durante el primer episodio de la marca azul, el excampeón olímpico Kurt Angle retaba a cualquiera de las nuevas estrellas de la compañía a enfrentarle. Un joven John Cena se presentaba por primera vez en televisión respondiendo al reto un Angle que le preguntó qué poseía para creer que podía enfrentarse a él. Cena, respondió “*Ruthless aggression*” para golpear después a su rival. En este momento se marca el inicio de la nueva etapa para WWE.

Angle, campeón olímpico en lucha grecorromana en los JJ. OO de Atlanta 1996, debutó durante la Attitude Era en WWF, proclamando su debut como “el mejor año de un *rookie* en la historia del *wrestling*” (Fox Sports, 2016), pero su éxito comenzó a labrarse durante los años de la Ruthless Aggression. Kurt Angle fue creciendo como *wrestler* dentro del ring y de las rivalidades, después de ser presentado como el héroe olímpico, destacó como el mejor *heel* de la era manteniendo la misma actitud con la cual debutó como *babyface*. La representación de Angle sólo fue una exageración de la idea que el fan tenía de éste, ya que el aficionado ya conocía durante esta época el aspecto falso del *wrestling*. Kurt aparecía con el mismo *ring gear* que usaba durante su época de luchador, pero utilizando los colores de la bandera de Estados Unidos. Éste realizaba sus apariciones con su inseparable medalla dorada de campeón olímpico y con una puesta en escena de auténtico campeón. Su canción de entrada, *Medal*, se componía de unas trompetas que proclamaban su entrada y formaban el *loop* musical hasta su llegada al ring que los aficionados aprovechaban para corear sus abucheos.



Kurt Angle posando con su medalla.
(WWE, 2003)

Con esta puesta en escena WWE pretendía remarcar la aceptación del nuevo marco en el cual se presentaba el *pro wrestling* a los aficionados, por primera vez, se hablaba abiertamente del pasado ajeno a la empresa de los luchadores, haciendo una simbiosis entre actor y actante. Este aspecto permitió crear un nuevo universo en el *wrestling* destacando otros aspectos en los luchadores más allá de sus personajes, sino su bagaje, su experiencia o su habilidad *in-ring*. Trabajar con Kurt Angle como personaje fue una idea brillante para WWE ya que al no tener que dar explicaciones de quién es y qué

hace en un *ring*, la reacción por parte de los fans fue más sencilla de conseguir.

El resultado de este hecho fue la creación de un gran *heel* el cual era abucheado por los fans desde su tema de entrada, aprovechando el *loop* de su canción para corear la icónica frase “*You suck*”. El personaje de Angle triunfó especialmente gracias a su lado desconocido poniendo por encima su actitud de su carácter y su comportamiento, es decir, su “modo de pensar” por encima del “modo de ser” y “modo de hacer”. Angle siguió trabajando como un *wrestler* de alto nivel, pero destacó por su actitud chulesca y reiterativa sobre sus logros, victorias y poder sobre el resto de las personas, creando una actitud ególatra superior al resto de luchadores, el verdadero ejemplo que los americanos debían tomar. Esta idea, sumada a su apariencia, su *backstory*, vestuario y elementos paratextuales hicieron de Angle el *heel* perfecto para el cambio de era. El aficionado se sentía profundamente representado por Stone Cold Steve Austin y encontraba en el héroe olímpico una figura opuesta al pensamiento del Texas Rattlesnake. Durante la Ruthless Agression, los fans mantenían en su memoria los recuerdos de la era más fructífera del *wrestling* televisivo, pidiendo al producto el regreso de unos personajes e historias que ya no tenían sentido con la sociedad del nuevo milenio, la cual, tras el 11-S y el inicio del mandato de George Bush Jr, la población americana no estaba preparada para tantas dosis

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.

de violencia gratuita en televisión. Estos dos hechos llevaron a que Kurt Angle, el héroe americano que varias épocas atrás habría sido el arquetipo idóneo para triunfar en la WWF como el mayor *babyface* del negocio, hicieran del campeón olímpico al mayor villano de esta nueva etapa. En la saga Rocky, la representación del héroe americano durante las anteriores décadas del siglo XX reflejó esta pérdida de interés en el personaje de Rocky Balboa que tras *Rocky V* (1990, Sylvester Stallone), la película que menos recaudación obtuvo de la saga abandonara esta fórmula de héroe hasta su regreso en 2006, coincidiendo con la etapa final de la Ruthless Agression.



Izq. Rocky celebrando con la bandera de Estados Unidos durante el film Rocky V. (James Crabe, 1990)
Der. Kurt Angle en los Juegos Olímpicos de 1996. (s.a, 1996)

El discurso clásico en la iniciación del modelo del héroe americano sufre un cambio de percepción para el público por causas ajenas al audiovisual, que responden a una demanda social y cultural propia del nuevo siglo y que sufre una ruptura donde se supera el concepto de masculinidad del héroe guerrero, sentimental o antisocial de las décadas anteriores.

3.4.2. Chris Benoit y el asesinato al *wrestling*

Durante estos años el vestuario de WWE destacó contando con un gran número de villanos en el roster. Luchadores atléticos, corpulentos o de gran presencia física como Kurt Angle, Brock Lesnar o Godlberg ocupaban gran parte del tiempo en televisión, enfeudándose incluso entre ellos mismos como en el caso de los miembros del *stable* Evolution. Sin embargo, la norma se rompía con los talentos que recibían el apoyo mayoritario del público: Rey Mysterio, Eddie Guerrero y Chris Benoit. Estos tres *wrestlers* eran conocidos para los fans de WWE por formar parte de la WCW, donde destacaron gracias a su inmenso talento *in ring*.

El estilo sobre el cuadrilátero de estos luchadores destacaba por su destreza técnica, estilo más ágil y la acción donde los movimientos complejos o llamativos destacan por encima de la habilidad física gracias a su pasado luchando en Japón y México. Dean Malenko, ex *wrestler*, comentaba en la serie documental *The Dark Side of The Ring* (2019) sobre los combates de Benoit y Guerrero en Japón: “*Creo que incluso en el mundo del wrestling actual cada compañía debería mirar hacia atrás y ver esos combates. Esos luchadores eran unos avanzados en su tiempo*”. Con su llegada a WWE estos luchadores mantuvieron sus personajes anteriores ocupando combates lejanos a los *main events* de las carteleras, pero el apoyo de los fans hacia estos luchadores y el rechazo a los grandes *heavyweights* llevó a hacer de estos *wrestlers* auténticas estrellas, como en el caso de Chris Benoit.



Capturas de un combate entre Big Show y Chris Benoit en RAW. (WWE, 2001)

Chris Benoit tenía un personaje plano, alejado de los personajes redondos de Stone Cold o Shawn Michaels, Benoit, apodado “Rabid Wolverine” se presentaba como un tipo sin sentimientos que destruía a sus rivales en el ring hasta la rendición. El único aspecto en el cual destacaba era dentro del ring, ya que, en apariencia, era un luchador de poca estatura y poco particular en su presencia, su puesta en escena y vestuario tampoco aludían a ningún elemento estético especial por el cual llamara su atención, alejado de la estética del héroe, desde su entrada al ring hasta el final del combate, Benoit sólo destacaba por su gran talento técnico, y este es el factor que le llevó a ser el personaje más popular de la época. Al trabajar en el personaje en torno a sólo una idea, que además remite a una idea de acción (vencer) más que a una idea psicológica, llevó al fan

a empatizar con un luchador que se buscaba por sí mismo los medios para alcanzar la victoria mediante sí mismo y su talento en el ring. Es evidente cómo la reminiscencia de los fans que añoraban los grandes personajes a los que apoyar como Stone Cold Steve Austin dejaron una larga sombra en la Ruthless Agression, ya que, trazando un paralelismo, la idea general sobre la cual los fans perciben a ambos personajes es la misma: luchadores fuera del “canon” los cuales de forma individualista y solitaria han de trabajar de manera autónoma para enfrentarse a aquello que no les permite alcanzar sus objetivos. Si bien la idea de crear nuevos personajes que fueran llamativos para los fans era misión imposible debido al gran calado que tuvieron en la cultura los grandes *babyface* de la era más destacada del *wrestling*, para WWE fue un acierto explotar la misma idea desde un ángulo diferente. Benoit compartía un mismo arquetipo con Austin: No eran el típico héroe como era Hogan o Angle. Si bien Stone Cold era un luchador calvo, con problemas de alcoholismo y fuera de estilos de estrella, Benoit era un luchador pequeño —menos de 100 kilos y 1’76 de altura—, le faltaba un diente y su aspecto físico tampoco era llamativo.

Este aspecto es importante porque la figura del héroe encarnada por tipos grandes cambiaba a una figura de *underdog*, como era Benoit. El público sentía respeto y admiración por los luchadores de pequeño tamaño que debían ser muy buenos dentro del ring para poder vencer a los luchadores de mayor fuerza y tamaño. Estos luchadores se ganaron el amor del público en una épica del débil, la del luchador humillado ante el *wrestler* grande. Benoit llegó a triunfar gracias al factor sorpresa implícito de los personajes *underdog*, lo que en lenguaje deportivo se conoce como *upset*, la victoria inesperada del tipo en desventaja, aportando así un factor de épica mayor que en la de las victorias de otros *wrestlers* de más tamaño. Esta idea de David venciendo a Goliath que hemos visto en la saga *Karate Kid* durante la década de los 80 desde la original *Karate Kid* (John G. Avildsen, 1984) y cuyo espíritu se ha mantenido hasta versiones modernas como *The Karate Kid* (Harald Zwart, 2010) o en películas coetáneas a Benoit como *Million Dollar Baby* (Clint Eastwood, 2004) se tradujo en WWE con la victoria de Chris Benoit en *Wrestlemania XX*, tras vencer el *Royal Rumble* de 2004, venció a los dos favoritos, Shawn Michaels y Triple H en un combate a tres bandas para coronarse como campeón mundial pesado en el *Main Event* de

un show que cerró con la celebración de Benoit junto a Eddie Guerrero tras vencer a Kurt Angle por el título de WWE, respondiendo a la necesidad de crear héroes donde el valor dentro del ring pesara más que su carisma o consistencia como personaje y a una sociedad la cual, tras el 11-S necesitaba héroes que logran sus títulos gracias al trabajo duro y la cooperación. Para Pérez Ochando (2017) el valor ideológico del héroe implica dos problemas en su representación tras el 11 de septiembre. “El mito del héroe se enfrenta a una época de moral ambigua, en la que el bien y el mal se desdibuja y carecen de perfiles nítidos: para erradicar el terror, imponemos más terror, para defender la democracia, establecemos la opresión”. Chris Benoit encarnó al héroe menos nítido que representaba Angle como la viva imagen del patriotismo opresivo que la sociedad americana quería dejar atrás hacia un colectivismo donde Benoit no quería asumir ningún papel de héroe.



Eddie Guerrero y Chris Benoit celebrando sus títulos tras el Main Event de Wrestlemania XX. (s,a, 2004)

Guerrero y Benoit, los dos luchadores más queridos de la Ruthless Agression, cambiaron el transcurso de la historia del wrestling dentro y fuera del ring. Eddie Guerrero falleció el año 2005 a causa de un fallo cardíaco que dejaría a Benoit, su compañero inseparable, afectado de por vida. En el año 2007, los focos volvían a apuntar a WWE cuando Chris Benoit se suicidaba tras realizar un doble homicidio a su mujer y a su hijo. Desde ese momento, WWE adaptó una política de no-mención a Benoit ni a su carrera en ningún aspecto con relación a la empresa, la cual, tras el crimen de Benoit, pasaría de nuevo por una de las grandes crisis de su historia.

3.5. The PG Era



3.5.1. *The Cenation*: Como John Cena hizo su propia *Hulkmania*.

El mundo del *wrestling* quedó profundamente afectado tras el asesinato de Chris Benoit, la imagen del espectáculo ya de por sí muy lejana a la imagen de la Attitude Era pasaba por una crisis de producto sin precedentes. WWE quiso alejarse al máximo de la imagen agresiva de su etapa pasada debido a los escándalos de las muertes de estos luchadores relacionada a consumo de esteroides o por el exceso de contusiones cerebrales que no fueron bien tratadas por el equipo médico de la compañía.

Vince McMahon decidió en el año 2008 cambiar el producto televisivo de WWE a uno PG, es decir, calificado para todos los públicos, tras ser anteriormente un producto para mayores de 14 años. Este cambio llevó a las historias y rivalidades de la compañía a prescindir de aspectos como los insultos, los gestos obscenos o la sangre provocada y cambió las *storylines* y personajes para darles un enfoque más infantil, por ello, WWE necesitó encontrar al luchador con “*star power*” que transmitiera los valores que la nueva imagen de la empresa quería mostrar en pantalla, y ese fue John Cena.

El personaje de John Cena trataba de transmitir valores como lealtad, honestidad, respeto o superación. Fiel a sus valores, John Cena se mantuvo como un personaje plano durante toda la PG Era en torno a esta misma idea que no avanzó en su carácter, actitud o comportamiento. Para generar este a Cena, la caracterización fue un factor fundamental, su vestuario se componía de toda una serie de *merchandising* —gorra, muñequeras, camiseta...— de colores llamativos que reflejaran los valores e ideas que trataba de inculcar sobre el ring tales como “Nunca te rindas”, “Por encima del odio” o “Trabajo, lealtad y respeto”. La presencia física y fisionomía de *heavyweight* musculado sumado a su gesto

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.

característico de “No me puedes ver” en referencia a los haters y un discurso que reunía el mismo mensaje formó en Cena la clase de estrella que la WWE necesitaba para que los niños admiraran. Este hecho es fundamental, puesto que, al cambiar el público objetivo a uno infantil Cena representaba toda la idea que trataba de transmitir de manera sencilla, WWE tuvo que volver a una estructura de creación de personajes que coincide con la Golden Era, personajes que sean capaces de ser atractivos como referentes para los niños, siendo totalmente coherente para un relato donde el héroe representado en la época anterior fue borrado de la historia del *wrestling* de la propia empresa.



Evolución en las camisetas de John Cena durante la PG Era. (Tinetravel, 2013)

De nuevo, la demanda del personaje de Cena como el héroe de la compañía para esta época no sólo responde a factores internos de WWE. Tal y como apunta Norman (2017, 118-119) WWE comenzó a dar más énfasis al espectáculo que al combate, trabajando más en guiones para las *promos* de los luchadores y dejándoles menos espacio para improvisar y para ello, la empresa contrató a más guionistas de ficción en aras de hacer un producto más cercano a un público infantil. Esta cuestión no es baladí, ya que responde a una nueva generación de referentes audiovisuales infantiles que durante la década de los 2000 siguen la misma construcción que John Cena. La generación de personajes de series Disney como *Hannah Montana* (2006 – 2011) o películas como la saga *Harry Potter* (2001 – 2011), personas que gracias a sus valores y creen en ellos

mismos consiguen superar los problemas que se les plantean. En ese mismo sentido, WWE trató de configurar a Cena como un superhombre incapaz de perder contra ningún rival, llegando a ser el luchador en ostentar el título mundial de WWE en mayor número de ocasiones.

John Cena funcionó como el héroe perfecto para toda a una generación que responde a la necesidad social de crear a un superhéroe en el que los niños crean, por ello, el fan más adulto y crítico comparaba al personaje de Cena con el de Superman, comparación muy acertada ya que podemos ver las similitudes en la construcción de ambos personajes: Ambos personajes son indestructibles hombres capaces de vencer a rivales monstruosos de mayor tamaño y fuerza que ellos, aún luchado en desventaja, pero resultando siempre ganadores y siendo siempre el tipo bueno que siempre es fiel a sus valores. Un arco de personaje que se repite de forma constante en todas las historias de ambos personajes sea cual sea su rival. John Cena se había convertido en el Superman que Hulk Hogan fue durante la Golden Era. La adaptación al cine de Superman tuvo una última aparición en el 1987 con la película *Superman IV: The Quest of Peace* (Sydney J. Furie, 1987) hasta su regreso 20 años más tarde con *Superman Returns* (Bryan Singer, 2006). La creación de los héroes de ambas eras coincide con la representación de Superman en el cine, siendo a su vez momentos políticos donde en momentos de gran crisis y poca estabilidad social en los que el público necesitaba a héroes invencibles a los que admirar.

WWE se esforzó por crear de Cena no sólo un héroe para los niños dentro del ring, sino que, gracias a su aparición pública en eventos infantiles como la campaña Make a Wish o como presentador de los *Nickelodeon Choice Awards* hizo a John Cena el héroe de toda una generación de niños de Estados Unidos.

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.



Big Show enfrentándose a John Cena. (sa, 2012)
Andre The Giant vs Hulk Hogan en Wrestlemania III. (WWE, 1993)



Izq. John Cena vs Brock Lesnar en Extreme Rules. (WWE, 2012)
Der. Poster promocional de Batman vs Superman. (Warner Bros., 2017)

3.5.2. El culto a la personalidad y CM Punk.

Durante la era PG John Cena opacaba *main events* de eventos y PPVs al ritmo que su palmarés crecía cada vez más. SuperCena fue un personaje perfecto para que el público infantil volviera a tener alguien a quien admirar, sin embargo, esta misma razón generó tanto amor como odio. Los seguidores más adultos del programa se cansaron de Cena y su historia repetitiva reclamando así mayores oportunidades a otras estrellas que siempre caían ante Cena. Como nunca llueve a gusto de todos y no se puede ser el héroe de todo el mundo WWE tuvo que crear a un Batman capaz de ser idolatrado por los fans y ser también un rival para Superman, y ese fue CM Punk.



CM Punk realizando su pose.
(WWE, 2011)

Desde Chicago, CM Punk se presentó como un personaje *underground* que reflejaba los valores de una cultura antisistema alejada de los valores que representaba Cena. Punk trabajó un personaje mucho más controversial en aspecto, ideas o acciones que el de su antítesis, haciendo de este un personaje mucho más complejo y redondo. El carácter de Punk sirvió para crear a un luchador antisistema y anarquista, cuyas ideas le hacían ser un tipo controvertido e inestable, que tan bien podía funcionar como *heel* o como *babyface* manteniendo el mismo *gimmick* al cual se le añadían nuevas capas a medida que las rivalidades avanzaban.

Para construir a este subversivo *wrestler* que entrara en discusión con el discurso de Cena, Punk reflejaba en su persona y personalidad la posición más extrema a su rival. La apariencia del personaje de Phil Brooks, su verdadero nombre, era la de un tipo *light heavyweight* de poca envergadura completamente tatuado reflejando en su piel sus valores *straight-edge*, un estilo de vida de la subcultura del hardcore alejada del alcohol, tabaco o drogas. La personalidad *underground* se reflejaba desde su propio nombre, dos iniciales y la palabra “Punk” o su gesto de brazos en cruz formando una X, símbolo *straight-edge*. El carácter del personaje era el de un personalista que vive para defender y representar sus creencias, un carácter constante y revelado en su discurso, “*Realmente espero que el simbolismo de vosotros cuatro no se pierda en la Elimination Chamber², porque me está matando. Aquí hay cuatro individuos extremadamente débiles que, cada día, están encerrados dentro de una jaula de adicción, como la mayoría de gente que está aquí hoy*” (Elimination Chamber, 2010), en la acción, ya que CM Punk creó un *stable* llamado S.E.S (Straight-Edge Society) y en su carácter personalista.

² La Elimination Chamber es una modalidad de combate en la que 6 hombres luchan dentro de una jaula donde sólo se puede vencer tras que el resto de los luchadores hayan sido eliminados. Este combate es homónimo a un PPV de la WWE.

Este culto a la personalidad se veía reflejado todavía más en su puesta en escena. Su tema de entrada, “*Cult of Personality*” de Living Colour, refleja esta idea en una letra que entona “I've been everything you want to be // I'm the cult of personality // Like Mussolini and Kennedy // Like Joseph Stalin and Gandhi // I'm the cult of personality”. La revelación en la acción de la vida exterior del personaje define así su personalidad, valores y metas.

El personaje de CM Punk logró su máxima popularidad durante el año 2011, donde, 27 de junio el luchador apareció tras el *Main Event* de Monday Night RAW realizando la considerada mayor *promo* de la historia del *wrestling*. CM Punk se sentó con las piernas cruzadas en la entrada del ring con una camiseta de Stone Cold Steve Austin para realizar una *promo* en la que rompería el *kayfabe* para hablar de su frustración con la empresa, mencionando abiertamente el carácter ficticio de los guionistas que no aprecian su trabajo en el ring, superior al de casi todo el elenco, hablando de su pasado en empresas externas a WWE como Ring of Honor o mencionando a personas que ya no formaban parte de la empresa creando todavía más controversia con las decisiones creativas de McMahon. Esta *promo* fue clave para volver a atraer al público más adulto que no se sentía representado por Cena puesto que las palabras de Punk, al romper el *kayfabe* funcionaron como un *work* que el público dio por veraz al revelar elementos extra discursivos como la expiración del propio contrato del luchador. CM Punk comenzó una rivalidad contra la empresa de McMahon y John Cena como campeón y representante de la WWE en la que se empleó por primera vez elementos externos a la ficción para dar continuidad a la historia. La compañía reflejó en Punk toda la sabiduría recogida durante las etapas anteriores e hizo de la necesidad virtud reflejando en Punk una mezcla de las personalidades de Shawn Michaels —el culto a sí mismo—, Stone Cold —la autosuficiencia— y Chris Benoit —el valor del *wrestling* por encima del personaje— que crearon un héroe para el público adulto cansado de la compañía y de Cena dando el foco de la rivalidades a un luchador acorde a sus gustos y evitando una deriva creativa como la ocurrida durante la Golden Era con Hulk Hogan.

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.



CM Punk lanzando un beso a Vince McMahon y celebrando con el público de Chicago tras ganar a John Cena y "marcharse" de la empresa como campeón de la WWE. (WWE, 2011)

3.6. The Reality Era



3.6.1. Becky Lynch y *The Womens Revolution*

Durante los años en los que transcurrió la PG Era, el producto de WWE se resintió de nuevo. Tanto los fans como los *wrestlers* crecieron y el *wrestling* necesitaba de nuevas estrellas tras el retiro o semiretiro de luchadores veteranos como Edge o Batista y la salida de otros como Jeff Hardy o el propio CM Punk. Para ello, como ocurrió en la New Generation Era, WWE dio un gran *push* a muchísimos luchadores de su territorio de desarrollo, NXT, los cuales comenzarían a formar parte de las historias del elenco principal. El desarrollo de WWE Network, la plataforma en *streaming* que la empresa lanzó durante el 2014 sirvió para hacer de NXT un programa semanal para preparar a los *wrestlers* de cara al salto a televisión nacional en Raw o Smackdown. El vestuario del territorio de desarrollo permitió al fan de WWE familiarizarse con los rostros de luchadores

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.

independientes de renombre internacional que fichaban por la empresa al mismo tiempo que creaba nuevas estrellas que la empresa reclutaba y entrenaba.

El producto de NXT se hizo muypreciado por los fans, convirtiéndolo en la tercera marca no reconocida de WWE debido a la gran calidad del producto y de los luchadores. Especialmente el público quedó sorprendido por el talento de 4 mujeres, las llamadas The Four Horsewomen: Charlotte Flair, Bayley, Sasha Banks y Becky Lynch.



Izq a Der: becky Lynch, Bayley, Charlotte Flair y Sasha Banks posando durante su etapa en NXT.
(Instagram de Becky Lynch, 2015)

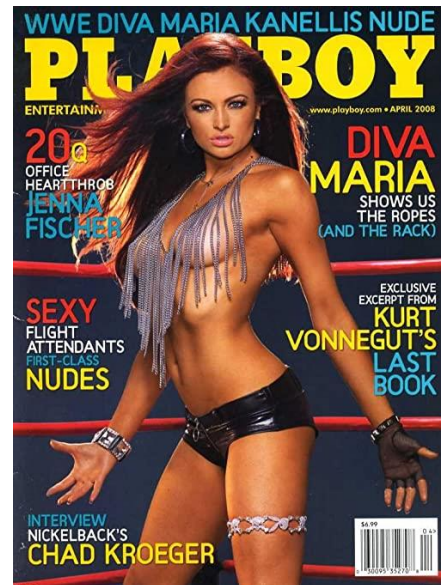
Su valía en el ring y su popularidad le valieron un ascenso al roster de RAW durante 2015, comenzando lo que se denominó como la Womens Revolution que llevó a que las mujeres comenzaran a tener mayor importancia en el producto. En este periodo que permanece hasta el día de hoy todas han destacado en logros e importancia, pero si una de ellas es actualmente un mayor referente en la cultura pop es Becky Lynch.

Becky Lynch, de origen irlandés, fue presentada como la luchadora con mayor carácter alocado de las cuatro, como una guerrera incansable que se deja la piel sobre el ring para vencer, una *babyface* reconocible por su incansable espíritu de pelea, personaje que no tuvo mayor profundidad hasta 2018. Por primera vez en su carrera realizó un cambio a *heel* tras atacar a Charlotte alegando la falta de oportunidades que le habían dado a Lynch a favor de su

rival, hecho que, el público entendió y apoyó haciendo que WWE tuviera que rectificar y otorgando a Becky el papel de *babyface*. Desde este momento Becky comenzó a expresar un personaje más agresivo y autoritario demandando las oportunidades que ella y el resto de las mujeres no habían obtenido y sólo Charlotte, hija del legendario Ric Flair había disfrutado. Esta transformación en el carácter y actitud, vino acompañada de más cambios que transformaron a Becky en “The Man”. El discurso del personaje reveló un nuevo carácter a la persona, compartiendo el pensamiento del público que demandaba mayor protagonismo de las mujeres e igualdad de oportunidades consiguiendo que WWE realizara por primera vez en su historia un evento únicamente protagonizado por mujeres, donde venció a Charlotte Flair. Su *backstory* en el que recibió menos oportunidades que sus compañeras y el pasado donde las mujeres no resultaban importantes para la compañía llevaron a Becky a crear en su personaje una meta y motivación que le catapultaron a ser la identificación del pensamiento igualitario entre hombres y mujeres. Un elemento discursivo muy importante fue el cambio en la caracterización de Becky, la cual, comenzaría a llamarse “el hombre”, cambiando su vestuario colorido por colores oscuros y alejando su entrada en escena en la y códigos gráficos hacia un personaje serio. Lynch se alejaba del *ring gear* clásico femenino en el que las mujeres luchaban prácticamente semidesnudas, escotadas y profundamente sexualizadas, al contrario, Bekcy lucha con un mono negro tratando de dessexualizar su figura. En ese sentido vemos una gran similitud entre el personaje de Becky y el de Uma Thurman como Mamba Negra en *Kill Bill Vol I* y *Kill Bill Vol II* (Quentin Tarantino, 2003 y 2004), uno de los personajes femeninos dominantes con mayor presencia en la cultura pop. Ambas interpretan a mujeres con carácter que tratan de hacer frente a un hecho patriarcal que lleva a estas mujeres a ser luchadoras que tengan que enfundarse en un traje alejado de sexualizaciones para que, mediante la pelea, conseguir sus metas en las que, como mujeres, obtengan el respeto que merecen.

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.

La necesidad del personaje de Becky viene dada principalmente por dos factores, uno interno y otro externo. El movimiento feminista #MeToo que aparecía durante el año 2017 para denunciar las prácticas de abuso y acoso sexual a las mujeres y demostrar el comportamiento misógino en sectores como el cine hacia las mujeres fue realmente importante para tratar de alcanzar mayores cuotas de igualdad en aspectos como el entretenimiento. Este movimiento llevó a la necesidad de crear una nueva representación de la mujer poderosa en la ficción, en el caso del cine de superhéroes, tanto DC con Wonder Woman (Patty Jenkins, 2017) como Marvel con Capitana Marvel (Anna Boden y Ryan Fleck, 2019) llevaron por primera vez a superheroínas como protagonistas individuales de las películas de su universo cinematográfico, presentando a mujeres independientes de la fuerza masculina para conseguir lograr la épica del héroe a través de una mujer. WWE estuvo salpicada por escándalos sobre abusos encubiertos como la posible violación a Ashley Massaro durante un evento en 2007 (Newsweek, 2019) y por utilizar a las mujeres como un objeto sexual durante las etapas anteriores de su historia y no como *wrestlers*. Estos dos hechos llevaron a que la WWE tuviera que limpiar su imagen y atender a la nueva sociedad en la que las mujeres reclaman ocupar el lugar equitativo que merecen en sus puestos de trabajo y que llevó a Becky Lynch a convertirse en la primera luchadora que formaría parte de un *main event* de Wrestlemania 36 enfrentándose a Charlotte Flair y Ronda Rousey del cual saldría como doble campeona. Becky Lynch se constituyó como una de las mujeres más importantes de la historia del negocio al reinventar la masculinidad que hace al carácter de los hombres convertirse en un héroe por sus hazañas y no por su físico como ocurría en las mujeres de las etapas anteriores.



Maria Kanellis, luchadora de WWE, como portada de la revista Playboy de abril de 2008 (Playgirl, 2008)



Becky Lynch en Monday Night Raw y Uma Thurman en Kill Bill. (s.a, 2019)

3.6.2. De Bray Wyatt a The Fiend: las dos caras del miedo.

Mientras Becky Lynch y las mujeres alcanzaban hitos históricos para la mujer en la historia del *pro wrestling*, los talentos masculinos de NXT comenzaban a destacar dentro del elenco principal de la compañía estelarizando el resto de las rivalidades. Los mayores *heels* de la era PG ya no resultaban interesantes y WWE tuvo que crear a nuevos villanos, una tarea cada vez más difícil para los *bookers* debido a la reacción positiva de los fans hacia los personajes malvados, por esa razón, WWE cambió la dirección de los personajes *heels* tratando de dar más personalidad a villanos que no llegaron a destacar anteriormente, como el caso de Bray Wyatt.

Bray Wyatt debutó en NXT como el líder de una secta llamada “The Wyatt Family” junto a sus dos alienados seguidores tratando de unir a sus rivales a su familia. El personaje de Wyatt tuvo un gran recorrido, pero, especialmente tras la derrota a manos del Cena invencible, el personaje de Bray perdió credibilidad haciendo repetitivas sus futuras historias. Sin embargo, la fuerza del personaje y el amor del público hacia él hizo que WWE creara en 2019 a The Fiend.

Bray Wyatt reaparecía en 2019 con un nuevo *gimmick* de un presentador de un programa infantil de marionetas, el Firefly Fun House. Wyatt apareció como un tipo alegre y alejado de sus looks anteriores para conducir a los niños hacia el buen comportamiento, ya que tiene que convivir con un demonio que vive dentro de él y le oprime. El modo de ser, pensar y actuar del personaje cambio, hacia una persona amable y abierta, que trataba de enmendar sus errores con las personas a las que había martirizado en el pasado y trataba de transmitir estos valores a los niños. Su gesto y estuario cambio, mostrando un



Ilustración con las dos caras del personaje de Bray Wyatt. (M3, 2019)

carácter más formal al personaje, humanizando al demonio, incluso su expresión verbal cambió al ritmo y tono que se usa en los programas infantiles. Sin embargo, WWE aportaba un punto más intrigante y maléfico a su personaje, que, pese a su cambio radical, permanecía en él reminiscencias de ese demonio que tiene interiormente, por ello, la empresa presentaría meses más tarde a The Fiend, el alter ego demoníaco de Bray Wyatt. Un monstruo enmascarado que aparecería para atacar a sus rivales hasta el desmayo. La bipolaridad de Bray Wyatt se construyó trazando los dos extremos del personaje, la parte más irracional del nuevo Bray y el aspecto demoníaco que arrastraba el antiguo Wyatt. The Fiend se articuló como un personaje totalmente opuesto a Wyatt, con un carácter instintivo y una actitud alejada de la racionalidad. Si la puesta en escena del Bray amigo de los niños evocaba al infantilismo, la naturaleza y la amistad con el Firefly Fun House, cuando The Fiend aparecía, las luces del estado de tornaban de color rojo con sonidos propios de psicofonías evocando la aparición de un demonio en el infierno. El contraste de apariencia se consiguió dotando a Fiend de un vestuario que permitía ver su cuerpo ultratatuado y una ropa

ajustada, casi estrangulante, y con una máscara de un rostro desfigurado con una inmensa sonrisa demoníaca.

La creación de The Fiend se generó por de la necesidad de crear personajes que de nuevo fueran capaces de dar miedo a los fans, y no simpatía, por ello, utilizaron el *backstory* de la Wyatt Family para hacer de Bray un personaje más inquietante todavía mostrando su lado amable y siendo la representación física de los demonios internos del luchador. Bay Wyatt, el cual tras perder con John Cena en Wrestlemania, perdería contra The Undertaker, permitió crear una serie de traumas que contribuyeron a dotar de personalidad al carácter más aterrador de un hombre atormentado, generando un alter ego a su personaje. Este hecho contribuyó a que las historias de The Fiend se dotaran de mayor carga psicológica, generando *storylines* con más aristas en las que Bray Wyatt se encargaría de la narratividad de la historia y The Fiend del aspecto dentro del ring, hecho el cual, WWE aprovechó a través de una mayor cantidad de recursos narrativos, como la utilización de cinemáticas para los Firefly Fun House o de la utilización de elementos grabados para dar omnipresencia a ambos personajes creando una ilusión narrativa de los poderes sobrehumanos del monstruo por encima de la persona. Esta necesidad de llevar a Wyatt y al villano hacia un lado más psicológico ocurre simultáneamente al resurgimiento al clásico de la literatura y el cine, Pennywise, el payaso de la novela *It* (Stephen King, 1986) el cual aparece como la representación de los miedos de sus víctimas. Tras la adaptación de *It* (Andrés Muschetti, 2017), en 2019 se estrenó la segunda parte de la película tras una gran recepción por parte del público. El triunfo de estos personajes responde a dos factores: en primer lugar, el sentimiento de nostalgia que los niños de los 80 y 90, ahora adultos, ha llevado a un revival de la cultura pop como hemos podido ver en el éxito y popularidad de *Stranger Things* (2016 - actualidad), la serie insignia de Netflix. WWE ha traducido esta nostalgia de la cultura pop de los 80 y 90 con Bray Wyatt como un Undertaker actualizado. En segundo lugar, a la necesidad de mostrar el carácter intrínseco del mal como algo unido y no opuesto al bien, como apunta Cardona (2017) el espectador que demanda cada vez un factor más psicológico en el cine sin dejar de lado el miedo físico como hemos visto con el éxito actual en

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.

televisión con *American Horror Story* (2011 - actualidad) o en el cine con películas como *Hereditary* (Ari Aster, 2018) o *Nosotros* (Jordan Peele, 2019).



Izq. El payaso Pennywise en *IT: Capítulo 2*. (Andy Muschetti 2019)

Der. The Fiend sujetando la linterna hecha con la cabeza del antiguo Bray Wyatt. (WWE, 2019)

4. Conclusiones y líneas futuras investigación

1. El momento social es el factor determinante para que un personaje triunfe o no y que lo haga en el rol de héroe o villano. El éxito de un personaje en WWE obedece especialmente al factor social. La reacción hacia un luchador por parte de los fans responde a la manera en la que esté en consonancia con la época en la que se desarrolla el personaje. Este hecho ha sido más evidente en los momentos de mayor tensión social de la nación, esforzándose en dar mayor importancia a personajes en el papel de *face* con el que los aficionados se sientan identificados. En el caso más reciente, el éxito de Becky Lynch coincide con el movimiento feminista y respondiendo a la necesidad de crear nuevos iconos femeninos. Chris Benoit surge como la identificación del héroe colectivo tras los atentados de las torres gemelas y Shawn Michaels surge como extrapolación de la contracultura al *wrestling*.

2. Los personajes que han triunfado en cada una de las épocas guardan una estrecha relación con el pensamiento político mayoritario. El tratamiento del personaje como *heel* o *face* depende de la relación que haya entre el carácter del luchador y el pensamiento político mayoritario. En el caso del personaje del héroe americano, Hulk Hogan funcionó como el icono perfecto para los fans de los años 80. Al contrario, Kurt Angle se convirtió en el villano del pueblo. El éxito del héroe en cada una de las eras responde a la cantidad de similitudes que tenga con el prototipo de hombre modélico para el pueblo americano, el violento *redneck* de los 90 con Stone Cold Steve Austin que podríamos relacionar con Clinton y el héroe de los niños durante los 2000 de John Cena, compartiendo carácter con Barack Obama.

3. WWE adopta arquetipos y referentes de la cultura pop para formar parte de ella. El triunfo de personajes de la cinematografía y televisión sirve para que WWE aplique sus claves estilísticas y narrativas para dar forma a sus luchadores en sus historias. A partir de préstamos y herencias en el aspecto visual podemos encontrar relación entre los rasgos que configuran a los *wrestlers* y la referencia de la cultura pop de la que beben. Este hecho sirve para crear un diálogo entre

producto y referente al aportar la imagen del héroe en el *wrestling* como parte de la cultura del momento. Personajes como Hulk Hogan, The Undertaker o John Cena han colaborado a estructurar una imagen que se ha extrapolado a la cultura popular y formando parte de la iconografía pop americana.

4. El cambio de imagen en las distintas eras de WWE responde a un componente generacional. La realización en el *pro wrestling* es un formato hermético y que ha evolucionado poco con el paso del tiempo. Por ello, la manera de lucir el producto hacia un nuevo público se realiza a partir de cambios en su imagen corporativa y puesta en escena principalmente. WWE atiende a los gustos y modas contemporáneas de su target para desarrollar una estrategia de convergencia entre los referentes de la cultura pop y el producto televisivo de la empresa. Estos dos factores son claves para el éxito de personajes como Bray Wyatt y la nostalgia audiovisual o Shawn Michaels como símbolo de la contracultura. Los cambios generacionales en cuanto a los gustos han sido históricamente uno de los factores principales para realizar cambios en el producto de WWE, viéndose obligada en varias ocasiones a cambiar el público objetivo de los programas, agravado por factores internos como crisis creativas, salida o retiro de las principales estrellas o sucesos como el asesinato de Chris Benoit.

5. Los personajes caducan y la construcción narrativa de WWE debe renovarlos en consonancia con los patrones de heroicidad que reclama la época. El éxito o fracaso en las *storylines* depende fundamentalmente del momento en el que estas sucedan y no únicamente del personaje que esté envuelta en ellas. El desarrollo de las mismas historias dentro del arco de un mismo personaje carece de sentido si el personaje ya no está en consonancia con el momento en el que se da la *storyline*. En el caso de Hulk Hogan, la narrativa del héroe patriota funcionó durante los años 80 como contexto perfecto para el desarrollo de las historias principales de la empresa. Sin embargo, años después Hogan tuvo que reformular su concepto de héroe americano realizando cambios en la manera de construir sus rivalidades. Factores como la puesta en

escena, el carácter o la forma de pensar actúan como elementos del discurso caracterizadores del personaje que colaboran.

6. El conocimiento previo de la cultura pop colabora a crear unos gustos comunes en los seguidores de WWE. Al adoptar rasgos fácilmente identificables de la iconografía cultural al carácter de los *wrestlers*, los fans encuentran los motivos para apoyar o mostrarse en contra de los personajes que ve en pantalla. El triunfo de personajes como Rocky Balboa es clave para entender la reacción de los fans de Hulk Hogan como héroe acompañado de rivales como The Iron Sheik o Andre The Giant y el buen funcionamiento de Kurt Angle como villano. Al mostrar en la imagen y en el carácter de los *wrestlers* rasgos reconocibles de los personajes populares de cada momento es más sencillo para los aficionados saber su reacción como *face* o *heel* ante la aparición de estos en las *storylines*.

7. Las historias incorporan con más frecuencia elementos fuera del *kayfabe*. El *kayfabe* afronta nuevas dimensiones de los personajes al conocer la vida privada de los luchadores y sus relaciones interpersonales. Después de que Becky Lynch haya dejado su título de campeona de RAW tras hacer oficial su embarazo junto a Seth Rollins, WWE comienza a articular rivalidades e historias a partir de hechos ficticios o verídicos independientemente, tratando de desdibujar la línea entre el luchador y el personaje, al cual cada vez se le despojaría más de elementos extradiegéticos que no fueran acordes al *wrestler*. De esta manera, las *storylines* también continúan su desarrollo en plataformas en las que no siempre existe el marco del *kayfabe*, como las redes sociales o los programas de la plataforma *WWE Network*.

8. Las mujeres ocupan mayor tiempo televisivo en el producto de WWE. El éxito de mujeres como Becky Lynch o Charlotte ha sentado un precedente para la narración de historias donde la iconicidad de la heroína puede representar los valores que hasta ahora sólo había tenido el héroe masculino: fuerza, valor, valentía, coraje... El triunfo del personaje "The Man" se debe al desarrollo del carácter y comportamiento de Becky sin estigmas de género o la caracterización

donde el vestuario y puesta en escena ya no pretende remarcar la feminidad de las luchadoras, dejando atrás el papel de la mujer en la compañía cargado de sexismo. Tras aumentar la cantidad de superestrellas femeninas en el elenco o a la creación de títulos femeninos por parejas, WWE comienza a incorporar mayor presencia de la mujer en el resto de los roles de la empresa “tradicionalmente” masculinos, como los comentarios, la producción o árbitros, además de seguir ampliando los campeonatos disponibles para el roster femenino.

9. El *pro wrestling* comienza a contar con mayor cantidad de historias intergénero. El papel de la mujer dentro de las historias protagonizadas por hombres ha servido históricamente para configurar el carácter del héroe, narcisista en el caso de Shawn Michaels o celoso en el caso de Randy Savage. La incorporación de la mujer a historias y rivalidades entre hombres que no respondan a necesidades del personaje masculino apunta a la necesidad social de buscar una igualdad entre ambos sexos tanto en presencia como en importancia. De esta manera se comienza a lograr dejar atrás el estigma anticuado de “los hombres no pegan a las mujeres”, contando historias donde *wrestlers* se enfrenten entre sí independientemente de su género.

10. Las historias de WWE apuntan a incluir ángulos *queer*. La construcción del carácter de los personajes que reciben más apoyo de los fans está condicionada por las reivindicaciones sociales de género. La ausencia de historias con personajes abiertamente LGTBI en la historia de WWE se debe a la falta de iconos audiovisuales de este carácter que se puedan extrapolar al ámbito del *wrestling*. Esta idea cambia a medida que el cine y la televisión presenta cada vez mayor cantidad de historias de argumento *queer* o que incluyen personajes del colectivo en productos no basados en únicamente su orientación, atendiendo así al aumento de la demanda de diversidad sexual entre los personajes.

5. Bibliografía.

Barthes, R. (1972). *The World of Wrestling*, J. Cape (ed.), *Mythologies* (14-23). Nueva York, Estados Unidos: Hill and Wang.

Berg, M. (2019). *The Highest-Paid Actors 2019: Dwayne Johnson, Bradley Cooper And Chris Hemsworth*. Forbes. Consultado el 5 de abril de 2020. Disponible en: <https://www.forbes.com/sites/maddieberg/2019/08/21/the-highest-paid-actors-2019-dwayne-johnson-bradley-cooper-and-chris-hemsworth/>

Bou, N. & Pérez, X. (2000). *El tiempo del héroe. Época y masculinidad en el cine de Hollywood*. Paidós, Barcelona.

Box Office Mojo (2019). *2019 Worldwide Box Office*. Consultado el 5 de abril de 2020. Disponible en: https://www.boxofficemojo.com/year/world/2019/?ref_=bo_nb_yld_tab

Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. Trad. Herández L. J. Fondo de cultura económica, México D.F.

Cardona, J. (2017). *Un monstruo viene a verme: Soledad y culpa en la infancia*. Cineypsicología. Consultado el 8 de mayo de 2020. Disponible en: <http://www.cineypsicologia.com/2017/04/un-monstruo-viene-verme-monster-calls-j.html>

Cassetti, F & Di Chio, F. (1998). *Como analizar un film*. Paidós, Barcelona.

Castleberry, G. Olson, C. y Reinhard, C. (2018). *Special Edition Professional Wrestling. The Popular Culture Studies Journal*. 6 (1), 65-80.

Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Taurus, Madrid.

Europapress (2019). *Las canciones y los artistas más escuchados en 2019 en Spotify*. Europapress. Consultado el 5 de abril de 2020. Disponible en: <https://www.europapress.es/cultura/musica-00129/noticia-canciones-artistas-mas-escuchados-2019-spotify-20191203105028.html>

Del gigante al demonio. Evolución de los personajes en el *pro wrestling* hegemónico.

Field, S. (1995). *El libro del guion. Fundamentos de la escritura de guiones*. Plot Ediciones, Madrid.

Field, S. (1995). *El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guion paso a paso*. Plot Ediciones, Madrid.

Fussman, C. (2005) What I've Learned: Showman (Vince McMahon). *Esquire*. 59, 66-67.

Gil, F. (2014). *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos*. Universidad Complutense de Madrid, Madrid.

Giménez, A. (2017). El diccionario del wrestling profesional. Sport. Consultado el 11 de marzo de 2020.

Disponible en: <https://www.sport.es/es/noticias/wwe/diccionario-wrestling-profesional-5914106>

Koblin, J. (2019). Netflix's Top 10 Original Movies and TV Shows, According to Netflix, New York Times. Consultado el 5 de abril de 2020. Disponible en: <https://www.nytimes.com/2019/10/17/business/media/netflix-top-ten-movies-tv-shows.html>

Leland, J. (1998). Stone Cold Crazy! *Newsweek*. 132 (21). 60-64.

Losilla, C. (1993). *El cine de terror: una introducción*. Paidós, Barcelona

McKee, R. (2002). *El Guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial, Barcelona.

Norman, C. (2017). *Narrative Change in Professional Wrestling: Audience Address and Creative Authority in the Era of Smart Fans*. Georgia State University, Georgia, Estados Unidos.

Martínez, P. (2019). "Steve Austin looks to break expectations of The Undertaker on 'Broken Skull Sessions'". *Newsweek*. Consultado el 22 de abril de 2020. Disponible en: <https://www.newsweek.com/stone-cold-steve-austin-interview-undertaker-broken-skull-sessions-1473356>

Martínez, P. (2019). "WWE issues statement on Ashley Massaro sexual abuse allegations". Newsweek. Consultado el 3 de mayo de 2020. Disponible en: <https://www.newsweek.com/wwe-ashley-massaro-abuse-allegations-1434051>

Oliva, C. y Calleja, G. (2016). *Fake Rules, Real Fiction: Professional Wrestling and Videogames*, 5. Copenhagen.

Platt, T. (2009). Wrestling: A Cross-Cultural Comparison. *Identity in professional wrestling: essays on nationality, race and gender*. Horton, D. (ed), 179-198. McFarland & Company, Inc. Jefferson, Carolina del Norte.

Pederson, J. (2000). *International directory of company histories*. St James Press. Detroit, Michigan.

Pérez Ochando, L. (2017). *Noche sobre América. Cine de terror después del 11-S*. Biblioteca Javier Coy d'estudis Nord-Americans. Valencia.

Roas, D. (2006). Hacia una teoría sobre el miedo y lo fantástico. *Semiosis*, 2 (3), 95-116. México.

Sammond, N. (2005). *Steel Chair to the head*. Duke University Press. Durham, Carolina del Norte.

Sánchez-Navarro, J. (2002). Modernos y peligrosos. Miedo, distopía y paranoia en el cine contemporáneo. *Los dominios del miedo*, Domínguez, V. (ed.), 267-280. Biblioteca Nueva, Madrid.

Wikipedia (2020). Anexo: Términos de lucha libre profesional. Consultado el 11 de marzo de 2020. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:T%C3%A9rminos_de_lucha_libre_profesion_al

WWE (2019). Wrestlemania generates \$165 million for New York/New Jersey Region. Corporate.wwe.com. Consultado el 13 de abril de 2020. Disponible en: <https://corporate.wwe.com/news/company-news/2019/11-11-2019>

6. Anexo.

6.1. Traducción.

Abstract

From the beginning of its emission in the US, pro wrestling works as a big mass-show able to create an entertainment hybrid between fiction and contact sport. The aim of this research paper is to draw up the key elements in the building and development of the main pro wrestling characters in TV through its highest expression, which is World Wrestling Entertainment. This research analyses the development of the characters' construction, extracting the key figures of intertextuality and narrativity as a result of the establishment of these characters as icons of American culture. In order to do this, we will develop an evolutive analysis, using the main wrestlers in different stages of the product, since the purchase of the company by Vince McMahon Jr until nowadays.

Key Words:

Pro Wrestling, wrestler, kayfabe, WWE, hero, character

1. Research approach.

The importance of Communication Studies is based on the reinterpretation of popular culture. It is necessary to understand why the public chooses one option among the wide range of cultural mass-consumption options, and in which way, drawing a parallelism in the way these creative choices are related to the current sociocultural situation. Not one choice is made in the audiovisual world without the political, economic, social and cultural context. That is why these decisions are more valuable when more readings are given to be able to understand them in their context. Donald Trump's term of office has influenced the way in which he has represented in a different way than under Reagan or Clinton. Why a shark was the protagonist of a great blockbuster until we saw space warriors? Why those space warriors are now superheroes, the ones who are on every cultural debate and in cinema queues?

To understand American culture it is necessary to go to its current great stars. In 2019, Billie Eilish and Ariana Grande were, after Post Malone, the most

played artists in the United States (Europapress, 2019), Marvel movies such as *Avengers: Endgame* (Joe Russo, Anthony Russo, 2019) was the blockbuster of the year with more than 853 million dollars (BoxOffice, 2019) and the third season of *Stranger Things* was the most watched premiere of 2019 on Netflix (New York Times, 2019).

Among other highlights, Dwayne Johnson earned nearly 90 million dollar last year, which made him the most recognized actor in the world once again (Forbes, 2019). Years ago, before being known for sagas such as *Fast & Furious* or *Jumanji*, Johnson was known as The Rock, WWE world champion, and fighting inside the ring in front of 90.000 spectators versus rivals such as Mick Foley, “Stone Cold” Steve Austin or Triple H. Dwayne Johnson was a star even before Hollywood made him one, as to understand American pop culture you have to pay attention to wrestling and his stories.

As Castleberry and Reinhard say, wrestling is popular culture: Popular culture gains distinct texture and momentum with professional wrestling. [...] In a world of increasing infotainment, fake news, digital identity crises, and social media pandemics, professional wrestling becomes a site in which to observe these mainstream sociocultural issues in microcosm. Fake news is kayfabe, online performativity is a work. [...] The genre of pro wrestling is more than a physical story form. It articulates class struggle and personifies the negotiation of power—sometimes fair but oftentimes stacked against the just, the virtuous, the universal underdog.”

Pro wrestling has the advantage of being able to play with popular culture forms thanks to its particular way of creating stories and characters. This sport and entertainment genre is made of its own code, shared between the product and the fans, kayfabe, upon which the rivalries between wrestlers are built. Through pro wrestling evolution, we have seen the obvious evolution of the kayfabe, where the building of each story and character is linked to external factors that also affect through pop culture, economy or the political situation the country is going through. In order to understand the success of current wrestlers it is necessary to also understand what has taken them there and viceversa.

1.1. Justification and opportunity for research.

Television wrestling has become a mass media show in the United States, currently having media presence in prime time in several national channels, such as TNT, FOX or USA Network. Since the breaking of regionalism in wrestling companies, they have grown along with an increase of their national exposition, where distinguished wrestlers of the main companies have stood up as worldwide stars in this sport, that now has millions of fans in the whole world.

The impact of wrestling on American culture has had such magnitude that wrestlers like the aforementioned Dwayne “The Rock” Johnson, John Cena or Hulk Hogan have become global stars of entertainment in movies or series.

The influence and presence of these personalities in mass culture has created a culture around this type of entertainment in the United States, with as much strength as series or movies had in the previous years, thanks to its economic policy, which took Vince McMahon Jr.'s company to buy the promotions that emerged as direct competition, like the WCW (World Championship Wrestling) or the ECW (Extreme Championship Wrestling). Another important factor is their transmediality, that created products such as videogames, merchandising, movies, series or toys. Oliva (2016) states that “the transmediality of wrestling started during the 80’s, when some wrestlers achieved popularity at times comparable to movie stars. Also, some popular actors from movies or tv series competed in wrestling matches”. The present paper looks for the moments in this show’s history that lead to the characters in these stories to become world stars. From the beginning, the main characters that have stood out the most in their stages have been part of a series of events that we will research in order to approach the way in which the evolution of the characters in pro wrestling has brought us to present time.

This great cultural spectacle has only increased the number of fans of this sport over the years, generating a bigger industry around the WWE, the company that manages the largest production at international level. In fact, the production of Wrestlemania, the event of the highest caliber in the business has produced in its 2019 edition an impact of 165.4 million dollars for the regions of New York and New Jersey during its celebration. As WWE (2019), the event's organizer, points

out, 82,265 fans from all 50 states and 68 countries attended WWE's pop-culture extravaganza this past April, making it the highest-grossing entertainment event in the history of MetLife Stadium".

For this reason, we look at how WWE has created a pop culture in the American public that has been growing in a global way, making the characters part of the usual iconography of WWE and others audience. At this point, we will look at what factors have influenced the different stages through which the hegemonic television product has gone through to create these characters and how and on what factors the product has evolved to generate each star in each historical stage.

2. Theoretical Framework

2.1. The character in pro wrestling

2.1.1. The Hero and the Villain: Concepts of babyface and heel.

When we are talking about the character in wrestling, it is important to make a previous note about the construction from the most basic point. According to McKee's theory (2019, 280-282), the difference between the character and the characterization is justified throughout the decisions that he makes in pressure situations. "Underneath the surface of the characterization and independently of appearances, who is that person? At the heart of their humanity, what are we founding? [...]. The only way to know the truth is being witness of how this person makes decision under pressure, if this person chooses one option or another, when is trying to satisfy their desires. According to the decision, it shall be. (McKee, 2019, 79)

Moral and ethics configure the major distinction among the characters, making their decision-making power their transformation into heroes or villains. It was in the Ancient Greece where the concept of "hero" evolved from Pindar's first definition, in which he defined the hero as an object of local worship that impregnates the life of the community. This first definition of hero can be already extrapolated to wrestling, but in a broader context, Pindar referred to the collective worship of the hero as an answer not only regarding epic endeavours, but as well as an answer to the victories of these heroes in the Panhellenic

Games. In wrestling the concept of hero is applied to the character as “face” or “babyface”

The face is the character that is presented in wrestling such as the good guy of the stories, which, in order to achieve the objectives through the different angles and combats, its characterization implies that the result of these objectives will be achieved through an ethical way. This facet is fundamental when building the character or gimmick of a wrestler, generating a construction around the personality and not the character. Good cop or bad cop, morals constitute the hero or villain wrestler.

In that sense, it is important to talk about the antagonist of the face, in this case so-called “heel”. In the case where the face was defined by the ethical values of he, like the most of antagonists, these are ruled by having an opposite behavior considered outside the moral limits and even outside the justice, contrary to those proposed by the hero. In this way, it's very easy how to identify in a rivalry which wrestler serves the role of the good guy and the role of the bad guy.

Because of this, it is the idea of justice that acquires an additional value in the construction of these characters. The fans, following this basic narrative, would show their support toward those wrestlers that try to accomplish their goals in a fair way. Thus, they would take a stance against those wrestlers that cross the line of ethics to achieve them. As Barthes (1972) stated, “Wrestlers know very well how to play up to the capacity for indignation of the public by presenting the very limit of the concept of Justice [...] For a wrestling-fan, nothing is finer than the revengeful fury of a betrayed fighter who throws himself vehemently not on a successful opponent but on the smarting image of foul play”. This idea is important in order to understand how the character of a “wrestler heel” derives into multiple features that will construct their character, such as cowardice, tyranny, envy, abuse of power...

As stated before, the differentiation of characters in stories does not only happen in their behaviour inside the ring and the combats, but also in each angle in which rivalry is developed. Harold Meiji, president of the Japanese firm New Japan Pro Wrestling in the documentary “Omega Man: A Wrestling Love Story” (Yung Chang, 2019) says: “A pro wrestling match is like watching a two-hour

movie. A lot happens in a two-hour movie, but a pro wrestling match is like watching the last ten minutes of the movie. The hour and fifty minutes before that builds up the characters, in the case of the wrestlers, what they're fighting for, who's fighting, what the story is between them. All this is the construction, through videos, interviews, etc” The construction is the most important value for a “face” or a “heel”, because without it we would not be able to know to which direction does the combat move. It is important to note that pro-wrestling can be understood in different ways according to the society in which it is developed as we can see in the figure of the annex, wrestling in Japan, Mexico and the US assumes different mechanics with which ciments their heroes and villains according to how is this sport portrayed to the public.

In this aspect, the heel and the face that we understand in american wrestling, also has suffered a narrative evolution attending to sociocultural factors. As in cinema it had evolved from Han Solo and Darth Vader in Star Wars: A New Hope (George Lucas, 1977) to current references such as Captain MARvel or iron-Man fighting Thanos in Avengers: Endgame (Joe & Anthony Russo, 2019), the figures of the hero and the villain in wrestling have been transgressed throughout the years and ages from the American hero with Hulk Hogan in the first era of television phenomenon in wrestling in the 1980s to the female hero who breaks down the genre roles and leads a female revolution in a mens world like Becky Lynch.

2.1.2. Character Turns: Turn Concept.

A fundamental aspect of the nature of a wrestler’s “babyface” or “heel” is the transformation of the character. As in every other narrative, wrestling characters suffer changes in order to culminate the story. As Gregorio Samsa changes during Franz Kafka’s *The Metamorphosis* (1915) physically and psychologically when relating to himself, the rest of the people or the environment in professional wrestling occurs exactly the same. From the introduction of a character, the concept of the hero’s path coined by Campbell (1959) is developed, separated the starting point, the initiation and the returning. This author claims that there is a point in the character’s life where an inherent evolution exists, changing the

character in order to overcome new obstacles and thus providing characters with depth.

The cyclical nature of the rivalries that lead a wrestler to face new wrestlers due to new objectives leads to a continuous transformation on the character. Usually these new stories, called storylines, are given by factors like the goal of winning belts, which raise a constant race to keep you as a champion defeating challengers, or, conversely, beating the rest of challengers with the goal of winning a championship. When working in television, program are always forced to have several rivalries working simultaneously in order to appeal to the audience. This job is complicated because, although there are more main wrestlers. depending on their status on the card, all the roster it's builded, therefore, their evolution it's builded too. During the first eras in which the WWF product appeared on national television, the characters developed a construction with very few twists in their personality, being not very complex aspects and with a easy psyche. In the case of the hero, Hulk Hogan, was presented in the 80s as the archetype of the American hero against the foreigner who wants to destroy his country, having rivals like The Iron Sheik, an Iranian, who after the Islamic Revolution of 1979 represented Iran as one of the main enemies of the United States, or rivals like Nikolai Volkoff, a Yugoslavian Bolshevik, just in the years when the United States wins the Cold War. The stories between these characters were uncomplicated and boiled down the American hero with the American flag flying high defeating the evil anti-Americans.

However, although the search for these characters was interesting for the fans of the time, it was necessary to transform the characters to generate refreshing and interesting stories. Thus, in wrestling it is necessary to develop continuous arcs of transformation to add new searches thad add layers to their characters. As Francisco José Gil said (2014, 177) "the arcs of transformation imply an answer to the character's inner conflict. We can say that one of these forces represents the "atypical" in the character's behaviour, because is a side that he would not normally let himself be carried away by. In doing this, he changes his way of acting, and whether he wants ot not, that change affects and transforms his view of the world.

In pro wrestling there are two types of transformations in order to provide continuity to a wrestler with their character: turn heel and turn babyface. The concept of turn is understood as the change of personality of a wrestler in which the hero turns into villain -turn heel- or the villain turns into hero -turn face-. These changes happen particularly in moments in which the characters have exploited all of their potential as heroes or villains and are losing their audience, or either to mark a pivot point within the story. It is crucial to count with this element when providing continuity to the wrestlers, the changes in the characters are a sign of preservation of their relevance and the attention is focused into these characters. We see in the character of Darth Vader along the Star Wars saga the clear example of both turns. Vader is created as a successful hero, as Hogan had been, emotionally connecting the fans with them occurs a dramatic event that transforms him into a villain. His work as villain continues in the story being rejected by the public who placed their confidence and support in him, and he rejects it and represents the total opposite to what he had been, until, eventually, he reconciles with an element of his past as a hero and changes his attitude again. "Macho Man" Randy Savage, Hulk Hogan's sidekick in the tag team for "The Mega Powers" made one of the most important turn heels of the Golden Era when attacking his colleague because of his own jealousy towards Savage's popularity. This led to Savage's colleague Miss Elizabeth to abandon him for Hogan. Thus, Macho Man changed his personality and started to work as a heel against rivals such as Ultimate Warrior, Ricky "The Dragon" Steamboat or Hogan himself until he finally reunited with Elizabeth provoking a happy ending that would turn him into a face again.

As the ages in in WWF and WWE advanced the complexity of the characters was grater according to the kayfabe. Although it is unusual, it is possible that wrestlers whose characters are heroes or villains sometimes receive contrary reactions to those that the character should receive. When a wrestlers acts as a hybrid between both roles, we talk about a tweener, those characters who even though they are faces or heels perform contrary actions to the attitude that should follow the a same or contrary to the reaction of the audience. This case is a particularity not so frequent in wrestling, but it serves to create characters with more psychological depth since their morals and actions

do not follow the same path. Several of the most outstanding wrestlers in history such as The Rock, Stone Cold Steve Austin or John Cena stand out for being this type. By breaking the canon of a binary code of a rivalry of the attitude of the wrestlers leads the to gain popularity because the character can have storyline and feuds with heel and babyfaces.

2.2. The concept of the kayfabe

2.2.1. The kayfabe at the beginning.

In this fictional universe of heroes, villains, villain-ish heroes and hero-ish villains, all the characters coexist inside the same framework: the kayfabe. We use this term in the field of pro wrestling to refer to the creation of a fictional world to which a nuance of reality is given, thus providing legitimacy to the narrative of the stories in every aspect inside a rivalry. This idea, derived from the idea of wrestling itself as a contact sport, is worked from a point of view in which victories, defeats and future of results in combats are decided beforehand as parts of the script of the rivalry. This is the main difference in terms of combat in between wrestling as a grappling style and pro wrestling and its variants.

The kayfabe works as an articulation between reality and fiction, and, therefore, it is the code with which the fans and the product itself dialogue with each other. The fans themselves understand the idea that what they are seeing is fiction, but by legitimately presenting the fans, they adopt a plausible view accepting a code pact between spectator and discourse. Using a mainstream example, *Game of Thrones* (2011-2019) viewers know that the stories told in the series are false within their fictional universe, but they still understand that it would not make sense that a spaceship abducts one of its characters.

In the kayfabe narrative framework, storylines or rivalries are the stories between several rivals who face each other with the aim of achieving a goal. To understand the storylines in television, we refer to Cattleberry's theory (2018, 108), which from a television perspective considers that wrestling should be studied for its programs, its contexts, its audience and its industry. Rivalries offer the opportunity to create the content for the programs. Generally, two story archetypes are used, by contrast and by comparison, that is why, in wrestling,

the quest to achieve a goal can be the same or the opposite between two rivals who will try to gain an advantage over the rivals by trying to beat them in a fight.

The comparison or contrast between wrestlers involved in a rivalry can develop into distinct levels according to factors such as the level of contrast between them, their rhetorics and oratory, their synergies and psychologies in ring. The greater the quality of these aspects, the longer the rivalry can extend and thus add more layers to its story. This way, the kayfabe works as a proper machinery on which the stories and characters articulates and provides continuity to rivalries.

The kayfabe as the frame on which the storylines pivot is understood especially in the world of wrestling as the text that allows to accept the fictitious aspect of wrestling to cope the reality writing its own rules and enunciative marks. Vince McMahon himself, speaking about kayfabe, told Esquire: "Years ago, the promoters tried to tell the world that this was 100 percent sport. It was an insult to the audience. Professional wrestling has always been a show [...] Giving it to the audience is probably the easiest thing to do. Finding out what they truly want is probably the most difficult. When I took over, I said, 'Why don't we just let the audience know what it is?' An exhibition. Are these athletes? Without question, they're some of the greatest athletes in the world. But I wanted to reposition who we were. It was the right thing to do. It was being honest with the audience. It was showing respect. And it didn't hurt business at all because they already knew".

Traditionally, the people behind the characters maintain this idea of the kayfabe in their real lives, that is, in public appearances, interviews... The idea was to bring to life beyond the kayfabe the idea that those people who were rivals on the screen were rivals on the outside as well. The stories were lived in the time that they appeared on television, yet the kayfabe was permanent. Dustin Rhodes, known as Goldust at WWF and WWE wrote in his book "Cross Rhodes: Goldust, Out of the Darkness" (2010, 45): "Back then, if the bosses caught you hanging around with some guy you had an angle with, you were fired on the spot. kayfabling all the time. That's the art of keeping everything real for the fans by keeping the character all the time. When Steve Austin and I had our rivalry in the early 1990s, we were very cautious about being seen together. Today, guys who

just fought on TV go out for beers together and nobody thinks twice. This idea led to the most important paradigm shift in the history of pro wrestling in its narrative: the kayfabe is dead.

2.2.2. Kayfabe since Attitude Era.

The arrival of new media technologies changed the direction in which WWE introduced its magic to the fans, who, for the first time in the history of pro wrestling were able to share information more easily than ever, making it impossible to maintain the kayfabe in all aspects of daily life. Characters such as The Undertaker, a dead man, no longer made sense in a universe where fans know the same thing as the writers, bookers and producers of the companies.

The marks, those fans who gave for certain fictitious aspects of wrestling, felt cheated by some of the tricks with which McMahon's company created and developed their characters. This led to the wrestling fan becoming increasingly sceptical as aspects of the business's production processes were revealed. In response, in the 1990s the company transformed the idea of kayfabe by making WWE fans aware that wrestling was a show and the script was part of the story.

The power of the fans and their creative influence translated into a change of roles between the author and the audience by restarting the production strategy of their stroylines. For that reason Vince McMahon was able to reinvent the very fictional character of wrestling by redefining the figure of the author. The owner of the company would appear on television under the character of "The Chairman", the boss of the company, the person in charge of the decisions within WWE. In this way, the idea of the implicit narrator was transformed into an explicit author, making the decisions taken outside the kayfabe be channelled within it under the guidelines of a character that, characterized, was a version of himself. The meganarrator was present through this mechanism that transformed him into a first level narrator. This decision created a new textual framework at the beginning of the Attitude Era in which the fan was involved in the text as a counterpart to the authority that made the decisions, acting as a heel in the case of decisions against the opinion of the fans or face when their opinion was shared with the audience

From that moment on, the kayfabe has provided a way to articulate the stories and rivalries while being conscious that the audience and the fans know the possible choice criteria of the production team. The fans of this show know and believe in the scripted character of the show and follow their stories under the same criteria that would follow any series of fiction, making the awareness of the nature of this sport-spectacle make the fans consumers who articulate themselves as a part of the stories and of the kayfabe itself. Contrary to what it seemed in the first decades of pro wrestling on television, exposing the kayfabe's own lie allowed the fans to become even more involved and engaged in the product, thus increasing the interest in their television programs and wrestlers from the Attitude Era and the change of paradigm within the kayfabe.

2.2.3. The change to the Reality Era

With the arrival of the PG era, this idea of reality and fiction that was already established in the wrestling canon, was transformed again with the global development of social networks, the creation of blogs, podcasts and many websites specializing in wrestling, WWE had to adapt the concept of kayfabe to the changing society. This change, which today continues to take place towards a world where reality and information are increasingly accessible to fans, WWE once again took advantage of the very character of kayfabe to tell us about its product. The storylines began to change course to stories where the WWE fan no longer needed to be convinced that the action they were watching was real. This aspect took WWE beyond a wrestling company as a sport, but as entertainment. The creation of documentaries and non-kayfabe shows created a new style in considering the stories, the wrestlers and, of course, the characters.

Programs such as *Tough Enough*, a reality show that WWF broadcast for some years on MTV where the winner would get a contract as a wrestler, saw its rebirth in 2010, being broadcast by USA Network, channel on which WWE broadcasts its main program, *Monday Night Raw* and being aired immediately before the program. WWE began creating documentaries where wrestlers would talk about their real lives and show aspects outside of their character, a fact that was consolidated with the arrival of WWE Network, the on-demand service platform of Vince McMahon's company that began producing all kinds of

documentaries such as Table For 3, a program where three wrestlers dined at a restaurant while they talked about topics outside of kayfabe, the 24 series where the stories are told from behind the scenes of recent iconic moments following the 24 hours before the moment or interview programs like The Broken Skull Sessions where fighters like John Cena or Triple H were interviewed by Stone Cold Steve Austin talking with them about their *fura kayfabe* career. Austin himself commented in an interview before the show's premiere how fans, as well as himself, would be surprised to learn about Mark Callaway, the person behind the Undertaker. Austin stated (Newsweek, 2019): "People say 'dude, I can't believe his voice sounds like that. You're used to hearing him as The Undertaker. That's one of the things people used to wonder about, was he dead or alive, that's how airtight this guy was. People at airports used to ask him if he was dead or alive. Well, he's alive and he has a normal voice, he's a very charismatic and sensible guy."

The idea of juxtaposing the image of the wrestler next to the person has led to the creation of characters that are increasingly close to their real "selves", making the fan appreciate the person, thus creating a respect for their work in carrying their character. As Norman (2017, 98) points out "WWE during this time has played with the knowledge of the fans and consumer habits in its narrative. By crafting narratives to make fans wonder if the narrative is off-script WWE has directed the participatory nature of fans to detect when they happen rather than criticize the creative choices of real authors. Norman then talks about the paradigm shift in understanding kayfabe today. "WWE, understanding that the fans know that the action is scripted, try to play with this consumer tendency by depicting injuries and violent attacks. WWE tries to trick fans into thinking that a wrestler had suffered a legitimate injury in order to gain interest in a match. While on the surface this idea seems reminiscent of the idea of making kayfabe credible, injury angles only work with the knowledge that most fights are not harmful to wrestlers. Commentators and interviewers often play on the seriousness of the injury as if it were going off script, needing the acceptance of a script".

Today WWE uses the kayfabe as the actual frame on which the stories pivot, making the attention of the enthusiast focus on knowing the reason for the stories within their scripted character. The characters now coexist not only with

the fans, but with their characters outside the kayfabe, paradoxically, to create the new space in which the WWE television product moves inside the kayfabe.

4. Conclusions and future lines of research

1. The social moment is the determining factor for a character to be successful or not and to do so in the role of hero or villain. The success of a character in WWE is especially due to the social factor. The reaction to a wrestler by the fans depends on the way it is in accordance with the era in which the character is developing. This has been most evident at the nation's most tense social times, as it strives to give greater importance to characters in the face-to-face role that fans identify with. In the most recent case, Becky Lynch's success coincides with the feminist movement and responds to the need to create new female icons. Chris Benoit emerges as the identification of the collective hero after the Twin Towers attacks and Shawn Michaels emerges as an extrapolation of the counterculture to wrestling.

2. The characters who have triumphed in each of the periods are closely related to the majority political thought. The treatment of the character as heel or face depends on the relationship between the character of the wrestler and the majority political thought. In the case of the character of the American hero, Hulk Hogan worked as the perfect icon for the fans of the 80s. On the contrary, Kurt Angle became the villain of the people. The success of the hero in each of the eras responds to the amount of similarities he has with the prototype of the model man for the American people, the violent redneck of the 90s with Stone Cold Steve Austin that we could relate to Clinton and the hero of the children during the 2000's of John Cena, sharing character with Barack Obama.

3. WWE adopts archetypes and references of pop culture to be part of it. The triumph of characters from film and television serves for WWE to apply its stylistic and narrative keys to shape its wrestlers in their stories. From borrowings and legacies in the visual aspect we can find a relationship between the features that make up wrestlers and the reference of the pop culture they drink from. This fact serves to create a dialogue between product and reference by providing the

image of the hero in wrestling as part of the culture of the moment. Characters like Hulk Hogan, The Undertaker or John Cena have collaborated to structure an image that has been extrapolated to popular culture and forming part of American pop iconography.

4. The change of image in the different eras of WWE responds to a generational component. Pro wrestling is an airtight format that has evolved little over time. Therefore, the way to showcase the product to a new audience is done through changes in its corporate image and staging mainly. WWE takes into account the contemporary tastes and fashions of its target to develop a strategy of convergence between pop culture references and the company's television product. These two factors are key to the success of characters such as Bray Wyatt and audiovisual nostalgia or Shawn Michaels as a symbol of the counterculture. Generational changes in tastes have historically been one of the main factors in making changes to WWE's product, with the target audience of the programmes having to be changed on several occasions, aggravated by internal factors such as creative crises, the departure or retirement of the main stars or events such as the murder of Chris Benoit.

5. The characters expire and WWE's narrative construction must renovate them in line with the patterns of heroism demanded by the times. The success or failure of the storylines depends fundamentally on the moment in which they happen and not only on the character involved. The development of the same stories within the same character's arc is meaningless if the character is no longer in line with the moment when the storyline takes place. In the case of Hulk Hogan, the narrative of the patriot hero worked during the 1980s as the perfect context for the development of the company's main stories. However, years later Hogan had to reformulate his concept of the American hero by making changes in the way he built his rivalries. Factors such as staging, character or way of thinking act as elements of the discourse characterizing the collaborating character.

6. Previous knowledge of pop culture helps to create common tastes among WWE fans. By adopting easily identifiable features of cultural iconography to the character of the wrestlers, fans find the reasons to support or to show themselves against the characters they see on screen. The triumph of characters like Rocky Balboa is key to understanding the reaction of Hulk Hogan fans as a hero accompanied by rivals like The Iron Sheik or Andre The Giant and the smooth running of Kurt Angle as the villain. By showing in the image and character of the wrestlers recognizable features of the popular characters of each moment is easier for fans to know their reaction as face or heel to the appearance of these in the storylines.

7. Stories more frequently incorporate elements outside of the kayfabe. The kayfabe faces new dimensions of the characters by knowing the private lives of the wrestlers and their interpersonal relationships. After Becky Lynch has left her RAW championship title after making her pregnancy official with Seth Rollins, WWE begins to articulate rivalries and stories based on fictional or independently verified facts, trying to blur the line between the wrestler and the character, who would be increasingly stripped of extra-legal elements that are not in keeping with the wrestler. In this way, the storylines also continue their development on platforms where the kayfabe framework does not always exist, such as social networks or the programs of the WWE Network platform.

8. Women occupy more television time in the WWE product. The success of women like Becky Lynch or Charlotte has set a precedent for the narration of stories where the iconicity of the heroine can represent the values that until now only the male hero has had: strength, courage, bravery... The triumph of the character "The Man" is due to the development of the character and behavior of Becky without gender stigmas or the characterization where the costumes and staging no longer seeks to emphasize the femininity of the fighters, leaving behind the role of women in the company full of sexism. After increasing the number of female superstars in the cast or the creation of female titles by couples, WWE begins to incorporate a greater presence of women in the rest of the company's "traditionally" male roles, such as commentary, production or

refereeing, in addition to continuing to expand the championships available to the female roster.

9. The pro wrestling begins to tell more inter-gender stories. The role of women within stories starring men has historically served to shape the character of the hero, narcissistic in the case of Shawn Michaels or jealous in the case of Randy Savage. The incorporation of women into stories and rivalries between men that do not respond to the needs of the male character points to the social need to seek equality between the two sexes in both presence and importance. In this way, the old-fashioned stigma of "men don't hit women" begins to be overcome, telling stories where wrestlers are pitted against each other regardless of their gender.

10. WWE stories aim to include queer angles. The character construction of the characters that receive most support from fans is conditioned by social gender claims. The absence of stories with openly LGTBI characters in WWE's history is due to the lack of audiovisual icons of this character that can be extrapolated to the wrestling field. This idea is changing as film and television present more and more stories with queer storylines or that include characters from the collective in products that are not based solely on their orientation, thus meeting the increasing demand for sexual diversity among characters.