



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO
FES ACATLÁN**

**EL SANTO EN LA LUCHA LIBRE PROFESIONAL Y
SU PROPUESTA FÍLMICA EN EL CINE DE
LUCHADORES.**

T E S I S

**PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADO EN PERIODISMO Y COMUNICACIÓN COLECTIVA**

P R E S E N T A:

CÉSAR ARTURO CUAUTLE HERNÁNDEZ

ASESOR: LIC. JAVIER IGNACIO ÁVILA GUZMÁN

FES ACATLÁN

2009



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Tengo el más profundo agradecimiento por la Universidad Nacional Autónoma de México y por todos los maestros que en ella generosamente me educaron y transformaron mi existencia.

Gracias especialmente a mi asesor Javier Ávila Guzmán quien tuvo ambas, paciencia y caballerosidad incalculables hacia mi persona.

EL SANTO EN LA LUCHA LIBRE PROFESIONAL Y SU PROPUESTA FÍLMICA EN EL CINE DE LUCHADORES

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I. MEDIOS MASIVOS DE COMUNICACIÓN Y CINE.

1.1.	MEDIOS MASIVOS DE COMUNICACIÓN	1
1.2.	EVOLUCIÓN DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN	1
1.3.	EL CINE COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN	4
1.4.	EL CINE COMO TRANSMISOR DE VALORES CULTURALES	5

CAPITULO II. LA LUCHA LIBRE EN MEXICO. EL SANTO: VIDA, OBRA Y MILAGROS.

2.1.	HISTORIA DE LA LUCHA LIBRE EN MÉXICO. BREVE SEMBLANZA.	8
2.2.	LA RESPUESTA POPULAR Y LAS PRIMERAS ARENAS	8
2.3.	PRINCIPALES FIGURAS DE LA LUCHA LIBRE	10
2.4.	UN HOMBRE COMÚN CON UNA MÁSCARA DE PLATA (BIOGRAFÍA)	10
2.4.1.	EL SURGIMIENTO DE EL SANTO EN LA LUCHA LIBRE	11
2.4.2.	LOS GRANDES LOGROS EN EL RING	12
2.4.3.	SU VIDA ANTES DEL CINE	13
2.4.4.	ADIÓS A LOS CUADRILÁTEROS.	15
2.4.5.	UN SANTO DE CARNE Y HUESO	17
2.5.	EL CONTEXTO HISTÓRICO DEL SANTO.	17

CAPITULO III. EL CINE DE LUCHADORES EN MÉXICO EL GÉNERO DE EL SANTO. ¿CIENCIA FICCIÓN? EL SANTO Y SU PROPUESTA FÍLMICA.

3.1.	LOS GÉNEROS EN EL CINE	21
3.2.	EL CINE DE LUCHADORES EN MÉXICO. BREVE RESEÑA	22
3.3.	LA PARTICIPACIÓN DE EL SANTO EN EL CINE. SUS PRINCIPALES PELÍCULAS.	24
3.4.	ELEMENTOS RECURRENTES EN LA FILMOGRAFÍA DE EL SANTO	27
3.5.	FILMOGRAFÍA DE EL SANTO	32
3.6.	LO QUE EL CINE TOMÓ DE EL SANTO. EL CINE MEXICANO ALREDEDOR DE EL ENMASCARADO DE PLATA.	33
3.7.	EL CINE DE LUCHADORES TRAS LA MUERTE DE EL SANTO	35
3.8.	DESCRIPCIÓN DE LA ACTUACIÓN DE EL SANTO.	36
3.9.	ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO FÍLMICO DEL SANTO	37
3.10.	TIEMPO CINEMATOGRAFICO DE EL SANTO	40
3.11.	EL SANTO Y SU LENGUAJE FÍLMICO. LA GRÁMATICA DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO.	41

3.12 ELEMENTOS Y VALORES DE LA CULTURA POPULAR RETRATADOS EN EL CINE DE EL SANTO.	47
3.13. LOS MENSAJES CINEMATOGRAFICOS DE EL SANTO COMO EJEMPLO DE LA CULTURA POPULAR MEXICANA.	49
3.14 EL SANTO COMO OBJETO DE CULTO.	53
3.15. VIGENCIA DE VALORES DE EL SANTO EN LA SOCIEDAD ACTUAL.	57
3.16. UNA LEYENDA DE LA LUCHA LIBRE Y SU PERMANENCIA FÍLMICA EN NUESTRA ÉPOCA.	59

CAPÍTULO IV. LA PELÍCULA Y SU DISCURSO CINEMATOGRAFICO. LA PELÍCULA COMO ESTRUCTURA.

4.1. ASPECTOS GENERALES DE UNA PELÍCULA.	63
4.1.1. LA IMPORTANCIA DEL GUIÓN.	64
4.1.2 LECTURA DE UN TEXTO CINEMATOGRAFICO	64
4.1.3. LOS CÓDIGOS EN EL CINE	66
4.1.3.1 LOS CÓDIGOS DE CASSETI	68
4.2. ELEMENTOS DEL DISCURSO CINEMATOGRAFICO	69
4.2.1 NARRATIVA CINEMATOGRAFICA. FUNCIONES	71
4.2.2. ORGANIZACIÓN TEMPORAL DE LA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA	72
4.2.3 CLASIFICACIÓN DEL TIEMPO FÍLMICO	73
4.2.4. EL LENGUAJE NO VERBAL Y SUS ELEMENTOS	73
4.3. ELEMENTOS DE LA IMAGEN FÍLMICA	75
4.3.1 LOS PLANOS Y SUS FUNCIONES	75
4.3.2 LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARA, SUS FUNCIONES Y SUS CLASES.	76
4.3.3. LA LUZ Y SUS FUNCIONES	76
4.3.4 EL VESTUARIO Y SUS DIVERSOS TIPOS	77
4.3.5 DECORADOS Y SUS TIPOS	77
4.3.6 EL COLOR EN EL CINE, PROBLEMAS Y SIMBOLOGÍA	78
4.3.7 LOS ACTORES Y SUS MÉTODOS	79
4.3.8 EL SONIDO, RUIDO, MÚSICA Y SUS FUNCIONES	80
4.4. LAS PELÍCULAS COMO ESTRUCTURAS.	81
4.4.1. CINE: LENGUA O LENGUAJE	81
4.5. LENGUAJE DEL CINE	82
4.6. EL CINE COMO UNA INSTITUCIÓN. PIAGET Y EL ESTRUCTURALISMO.	84
4.6.1. Totalidad	87
4.6.2. Transformaciones	88
4.6.3. Autorregulación	88
4.7. ESTRUCTURALISMO Y LENGUAJE. BARTHES Y SUS ELEMENTOS DE LA SEMIOLOGÍA.	89

CAPÍTULO V. METODOLOGÍA PARA EL ANÁLISIS DEL RELATO DE HELENA BERISTÁIN. ¿QUÉ ES Y PARA QUE SIRVE?

5.1. ANÁLISIS ESTRUCTURAL DEL RELATO LITERARIO	92
5.2. ELEMENTOS DEL ANÁLISIS DEL RELATO LITERARIO	93
5.2.1 FUNCIONES DEL ANÁLISIS DEL RELATO LITERARIO	93
5.2.2. LÓGICA, TIEMPO Y SECUENCIA DEL ANÁLISIS DEL RELATO LITERARIO	95
5.2.3. MATRIZ ACTANCIAL Y ACTORES DEL RELATO LITERARIO	98
5.2.4. EL PLANO DEL DISCURSO DEL RELATO LITERARIO	101
5.2.5. LAS TEMPORALIDADES DEL DISCURSO DEL RELATO LITERARIO	103
5.2.6. ANÁLISIS SEMÁNTICO DEL DISCURSO DEL RELATO LITERARIO	106
5.2.7. LAS FIGURAS DEL DISCURSO DEL RELATO LITERARIO	107
5.2.8. CIERRE DEL DISCURSO DEL RELATO LITERARIO	112
5.2.9 ANÁLISIS ESTRUCTURAL DEL RELATO LITERARIO ADAPTADO AL RELATO CINEMATOGRAFICO.	113

CAPÍTULO VI. ANALISIS DE DOS PELÍCULAS DEL SANTO CONSIDERANDOLAS RELATOS CINEMATOGRAFICOS.

6.1 ESPECIFICACIONES ACERCA DEL METODO CON ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS SOBRE DOS PELÍCULAS DEL SANTO	115
6.2. SINOPSIS Y ANÁLISIS DE LA PELÍCULA SANTO Y BLUE DEMON CONTRA DRÁCULA Y EL HOMBRE LOBO	116
6.3 LAS PELÍCULAS TOMA POR TOMA. SANTO Y BLUE DEMON CONTRA DRACULA Y EL HOMBRE LOBO	127
6.4 SINOPSIS Y ANÁLISIS DE LA PELÍCULA SANTO Y BLUE DEMON CONTRA EL DOCTOR FRANKENSTEIN.	153
6.5. LAS PELICULAS TOMA A TOMA. SANTO Y BLUE DEMON CONTRA EL DOCTOR FRANKENSTEIN	163
6.6 CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS	186

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFIA

INTRODUCCIÓN

El Santo fue un personaje muy popular en los cuadriláteros. Desde pequeño mostró anhelo por practicar deportes y particularmente la lucha grecorromana. Más adelante se convertiría en el luchador profesional más importante de México debido en gran medida a su disciplina y tenacidad. El Santo fue sumamente exitoso y esto le trajo el reconocimiento de los miles de aficionados a la lucha libre que colmaban las arenas de aquel entonces con tal de ver de cerca a su ídolo. Ya tenía una popularidad bastante considerable antes de aparecer en el cine. Sin embargo, su nacimiento como estrella del llamado séptimo arte, lo llevarían a latitudes insospechadas; lo convertirían en un ídolo nacional y le daría fama y reconocimiento allende las fronteras mexicanas. Más aún, si el cine le ofrece a El Santo la posibilidad de convertirse en una estrella de la pantalla grande, El Santo le otorga al cine la consolidación de un género cinematográfico único: el cine de luchadores.

En este mismo sentido, cabe recalcar la función que El Santo llegó a desempeñar mediante sus películas: ésta era la función de entretener a la gran masa trabajadora nacional, es decir, al obrero de la fábrica, al comerciante de la calle y por supuesto, al aficionado a la lucha libre. El Santo era democráticamente admirado y eso le valió su consolidación en el ring y en el cine.

a) La justificación final de esta investigación considera los siguientes puntos:

Realizamos la presente investigación porque a partir de su estudio:

- a) se puede advertir cómo un hombre común llegó a ser un atleta ejemplar en los cuadriláteros de México,
- b) se puede valorar la participación de este hombre en la lucha libre profesional gracias al gran número de títulos que obtuvo en este deporte
- c) se puede entender cómo la disciplina y la consistencia que este hombre siguió fueron la base para convertirse no sólo en un luchador exitoso sino en ídolo del cine nacional y
- d) se puede reconocer cómo la intervención de este hombre fue el motivo de la consolidación de un género cinematográfico único en el mundo: el cine de luchadores en México.

Además, llevamos a cabo este proyecto porque a partir de su estudio se puede señalar cómo el cine participa directamente en la transformación del gran atleta y luchador en el ídolo de millones a través de su aparición en el llamado cine de luchadores.

Cumplimos con este tema y como resultado de su estudio, es posible precisar que la imagen de El Santo se vio enaltecida con el discurso cinematográfico ofrecido por el cine de luchadores. Al mismo tiempo, tal exposición se convertirá en la apelación del trabajo. El tema mantiene trascendencia puesto que está directamente relacionado con el campo comunicativo. Es decir, El Santo comunica un mensaje en sus películas y es fundamental desentrañarlo para entender el papel que un medio como el cine puede jugar en la creación de un héroe y la relación que éste guarda hacia su audiencia.

Escogimos este tema de investigación debido principalmente a la fascinación que en mí despertó el personaje de El Santo, El Enmascarado de Plata. Este luchador ha sido el personaje más importante de la lucha libre mexicana de todos los tiempos, no sólo debido a la disciplina que siguió como atleta profesional, sino debido al misterio de su imagen. La imagen de un héroe, de un gladiador del siglo XX que era capaz de pelear en arenas casi vacías con el mismo entusiasmo que en las que estaban repletas, el que si no había con que pagarle, se conformaba con una torta y un refresco.

El otro factor importante por el cual escogimos este tema es la seducción que produce su máscara de plata, misma que representó un enigma para todos sus seguidores de aquel entonces.

Seleccionamos esta investigación porque la lucha libre representa un mosaico multicolor de luchadores rudos y técnicos; porque simboliza además la forma más básica de la lucha entre el bien y el mal, según Carlos Monsiváis en su artículo "la lucha libre es un olimpo enmascarado", y porque es sin duda uno de los deportes de mayor tradición popular en México.

Escogimos el tema por que el cine de luchadores en México solo podía nacer y crecer en este país. Sólo aquí podría consolidarse y proyectar un festival de máscaras, porrazos, escenarios fantásticos, mujeres bellas y exóticas. Otro motivo es que un ídolo de la lucha libre es, sin duda, un ídolo salido del pueblo y este es el caso de Rodolfo Guzmán alias "El Santo".

Una de las facilidades que tenemos es la diversidad de fuentes con las que pudimos contar para la elaboración del trabajo. Esto es:

- películas en formato dvd
- revistas especializadas como Arena y Lucha libre en las cuales existen testimonios del propio Santo y su hijo
- entrevistas, reportajes, y notas en los principales diarios de México,
- libros dedicados a la lucha libre
- paginas de Internet dedicadas a la vida y obra de El Santo
- reportajes en video de la historia de la lucha libre

- testimonios aparecidos en la televisión mexicana de especialistas y locutores del medio como el Dr. Alfonso Morales.
- el análisis que estudiosos del cine han realizado para detallar el discurso fílmico y que nos ayudara a desentrañar la misteriosa imagen fílmica de El Santo.

El enfoque teórico con el cual pretendemos realizar la presente investigación es el análisis del relato literario de Helena Beristáin aplicado a las películas de El Santo considerándolas relatos cinematográficos. Complementariamente, el estructuralismo nos ayuda a reconocer a la película como una estructura y nos permite identificar al cine como una institución reguladora, a las películas como estructuras, y nos permite reconocer la propuesta cinematográfica de este luchador como si fuera un conjunto de mensajes estructurados.

Al considerar a la película como una estructura, esto nos facilitará el proceso de entenderla como una lectura cinematográfica.

Entonces, podemos equipararla con un relato. Es decir, una película es en principio un relato literario o script o guión cinematográfico. Con ello, si analizamos la estructura de un relato, con sus actantes y sus nudos, podremos analizar la estructura de la película con todos sus elementos. Ahora bien, ¿de qué manera podemos establecer la conexión entre la película y el texto literario? Helena Beristáin nos ayuda con su análisis de relatos literarios en donde se pone de manifiesto el papel de cada uno de los actantes o actores en el caso de las películas.

En este sentido, hemos de decir que El Santo era uno como luchador y luego se transformó en otro al pisar el cine y con ello se convirtió en un personaje cinematográfico de primer orden. En el presente trabajo, se desea encontrar el motivo por el cual este luchador se convierte en un ídolo gracias al séptimo arte. ¿Cuál es la fórmula que sigue o mejor dicho el secreto de su éxito tanto en el ring como en el cine? Para tal efecto, es necesario analizar el mensaje cinematográfico que lleva en sus películas y además comprender cómo éstas redondean el encumbramiento del cine de luchadores en México. Es decir, el problema principal de la presente investigación es conocer cuál es la estructura del mensaje fílmico de las películas de El Santo.

A este respecto, tenemos que referirnos a los elementos del discurso fílmico tales como el montaje, el escenario, el vestuario, las tomas, el campo fílmico y en fin, todos los componentes estructurales de la película. Si nosotros somos capaces de entender como interactúan tales elementos, sabremos reconocer sus relaciones de totalidad, autoregulación y transformación. Esa es la problemática, entender, descomponer los elementos de este discurso fílmico y determinarles una función específica. Tal fue el desafío del presente proyecto.

En este aspecto podemos decir que una institución según el estructuralismo es un actor social que participa activamente en el tránsito de mensajes culturales y comunicativos. Aunque también es innegable que es una industria. En este contexto, las películas son las portadoras de dichos mensajes. Esto es, el problema es que deseaba conocer cual es el mensaje fílmico de las películas de El enmascarado de plata.

El cine tiene los elementos de una institución:

- a) pues tiene a su cargo la difusión de cultura, de las ideas de las personas.
- b) porque ofrece prestigio social a los actores,
- c) porque es un ente organizador de las masas,
- d) porque es un medio masivo que se dirige a muy amplios públicos
- e) debido a que tiene autoridad y, por tanto, trascendencia social
- f) porque difunde mensajes culturales y sociales.
- g) pues a través de las reglas que rigen sus componentes, puede educar, informar y entretener.

El cine interactúa con otras instituciones como la televisión y la radio para compartir conocimiento. Sin embargo, en su relación con el Estado es una infraestructura o subestructura. Ahora bien, el cine se convierte en una superestructura si en él se contemplan los diferentes géneros cinematográficos que existen. Con esto podemos concluir que el cine es una institución y la película es una estructura constitutiva de esa institución.

Todas estas características del cine como institución son significativas para nosotros:

- a) en la primera, El Santo se apoyó en ella para pasar de un excelente luchador en los cuadriláteros, a un ídolo del cine de luchadores
- b) en la segunda, el cine reforma las normas sociales y beneficia al Santo en su papel de héroe en su lucha contra el mal
- c) la tercera pues las películas de El Santo fueron un éxito taquillero debido a que divertían a la gente y la hacían gozar.

Ahora, sí el cine es una institución, la película es una estructura porque contiene elementos que se interrelacionan dando como resultado un discurso fílmico. Tales elementos o componentes de la película son:

- El montaje
- La luz
- La decoración
- Las tomas
- Los actores

- El sonido
- Movimientos de cámaras
- encuadres
- La ambientación

Estos elementos se entrelazan y le dan sentido a la estructura, esto es, a la película. La película es una estructura y cumple con las tres reglas básicas de las mismas:

- A) La totalidad. La totalidad donde la estructura está formada por elementos subordinados a las leyes que caracterizan el sistema como tal; dichas leyes no se reducen a asociaciones acumulativas, sino que se confieren al todo como tal, y las propiedades de conjuntos son distintas de los elementos. Ahora, ese todo es el resultado de las composiciones o relaciones de sus elementos. Los elementos son el discurso fílmico y juntos hacen la película.
- B) Las transformaciones. En lo que se refiere a las transformaciones, todas las estructuras conocidas son sistemas de transformaciones. La lengua lo es y también lo es la película. Hablamos entonces de la construcción de las estructuras.
- C) Autorregulación. El tercer carácter fundamental de las estructuras consiste en regularse por si misma. Esta autorregulación implica su conservación y cierto cierre. Si se empieza por estas dos resultantes ellas significan que las transformaciones inherentes a una estructura no conducen mas allá de sus fronteras sino que solo engendran elementos que siempre pertenecen a la estructura y conservan sus leyes. Por ello mismo, nosotros hacemos aquí una analogía entre el cine como institución o estructura madre generadora de otras subestructuras o películas. Cada película de El Santo representa una cosmogonía propia, y sin embargo forma parte de un núcleo más grande. Un ciclo de películas que forman un género: el cine de luchadores en México.

El método estructural parece tener especial afinidad con la consideración de la obra de arte, ya que lo más característico de ésta es su forma o estructura y no el contenido. Si bien las películas de El Santo no son obras de arte, si son representativas de la cultura popular.

Consideremos ahora que la película es una estructura cuyos elementos fílmicos interactúan y forman un todo. De lo que se trata aquí es de aplicar esas leyes de elementos de la estructura a la película, esto es, ver como funcionan e interactúan y explorar los resultados de esas combinaciones de elementos. Es decir, mediante un análisis de los elementos de las películas y sus interacciones, revisar la propuesta fílmica de este singular luchador y así entender el motivo de su trascendencia en el cine de luchadores en México.

Ya descritos los lineamientos básicos del estructuralismo, entonces sabemos que esta corriente nos puede ayudar en el estudio de las películas de El Santo y nos puede ayudar a saber cuál es la estructura de las películas de luchadores. Estas fueron las interrogantes a investigar:

- a) cuáles son los elementos constitutivos de una película,
- b) cómo se relacionan,
- c) cómo estas películas formaron un peculiar género cinematográfico,
- d) cuál fue el papel que este maravilloso luchador desempeñó en dicho género,
- e) y cuál la relevancia de su participación en la lucha libre mexicana.

También podemos determinar el problema en el sentido de la transición del luchador al actor de cine y de todos los misterios que rodearon ese proceso. Esto es, cómo un atleta que se dedicaba en cuerpo y alma al ejercicio y a la faena luchística, se puede transformar en una estrella de la pantalla grande.

El cine –por su parte– esgrime una serie de discursos cinematográficos que se entrelazan para ofrecer diversos escenarios fantásticos a las películas del luchador. A la larga, estos escenarios le brindarían a El Santo, la oportunidad de convertirse en una figura popular durante los sesentas y setentas. Ahí es donde debemos investigar, cuáles fueron esos escenarios y cuáles los elementos constitutivos de la estructura fílmica.

En este sentido, podemos recordar ahora un poco de la vida de este hombre común con una determinación fuera de lo común. Podemos decir que Rodolfo Guzmán Huerta debutó en los cuadriláteros en 1934, pero su leyenda comenzó a tejerse el 26 de julio de 1942 en la legendaria Arena México. Aquella noche el robusto luchador –quien a lo largo de los años hizo carrera bajo los nombres de *Hombre Rojo*, *Enmascarado*, *Murciélago II* y *Demonio Negro*, entre otros– estrenaba una flamante personalidad debajo de una brillante máscara plateada. Había nacido *Santo*, *El Enmascarado de Plata*.

El Santo nace como rudo bestial en 1942 y el 5 de julio de 1962 lucha como técnico por primera vez acompañado por Henry Pilusso, contra los Hermanos Espanto.

La leyenda de *Santo* nunca fue producto de la casualidad. Su tenacidad y versatilidad en el ring le valieron el respeto de sus contrincantes y la admiración del respetable público que noche a noche llenaba los coliseos en donde el *Enmascarado de Plata* daba cuenta de sus temibles rivales. Fue rudo y técnico pero, ante todo, fue un peleador honesto que no tuvo que recurrir a trucos ni escándalos para acrecentar su merecida fama. Así era El Santo antes de su participación en el cine.

El cine, pues, toma mucho de la imagen de El Santo, debido a que explota su talento natural por la lucha libre y le enfrenta con enemigos fantásticos como el hombre lobo y Drácula. El cine de luchadores, por tanto, crea discursos fílmicos disparatados con escenarios surrealistas que combinaban a extraterrestres, mafiosos y hasta monstruos mexicanísimos como las momias de Guanajuato y la llorona. Otra parte del problema es saber los elementos recurrentes de la filmografía del luchador y con ello acercarnos un poco más a la fórmula general de este género.

La gente -debido en parte a la popularidad ya obtenida como luchador y debido a la creciente fama derivada de su propuesta fílmica- comenzó a elevarlo a la posición de héroe, de ídolo.

En nuestro planteamiento del problema debemos elaborar la pregunta de investigación: ¿Cuál fue la participación de El Santo en la lucha libre mexicana y cuál su propuesta fílmica en el cine de luchadores en México?

Obviamente tal pregunta está directamente relacionada con el objetivo general del trabajo. En este sentido tuvimos que crear una operacionalización de la participación de El Santo en la lucha libre mexicana y, principalmente, de su participación en el cine de luchadores.

Por tanto, vamos a dividir nuestro problema en varias dimensiones, cada una de ellas nos ayuda a desmenuzar nuestro problema. Cada una de estas dimensiones va a llevar una o varias preguntas. Es decir, ¿qué nos preguntamos de cada una de esas dimensiones?

La primera de estas dimensiones trata de la vida de El Santo como luchador. Es decir su infancia, sus años mozos y sus primeras participaciones en la lucha libre mexicana. Las preguntas correspondientes son:

- ¿Cuál fue la fórmula mágica de este hombre común -entregado a la lucha libre, pero común al fin y al cabo- para sobresalir de entre el grupo de luchadores de aquel entonces?
- ¿Es sólo disciplina, talento o suerte?

La segunda dimensión abarca la situación del cine mexicano antes de la llegada de El Santo. Las preguntas en cuestión son:

- ¿En que condiciones se hallaba la industria fílmica mexicana previa al arribo de este personaje?
- ¿Qué géneros existían y gozaban de popularidad en aquel entonces?
- ¿Por qué era necesaria la aparición de un hombre como este para llenar un hueco fílmico en la escena cinematográfica mexicana?

La tercera se refiere al discurso cinematográfico del cine de luchadores. En todo caso las preguntas pertinentes serán:

- ¿Qué es el discurso cinematográfico?
- ¿Cuáles son los elementos básicos de este género de cine?
- ¿Cuál es su propuesta?
- ¿Por qué recibió tan exitosa respuesta por parte del público?

La cuarta se refiere a la analogía entre una estructura y una película. Esto es:

- ¿Cuáles son las características de una película como una estructura?
- ¿Cómo se puede equiparar el análisis de un relato literario y el análisis de una película?
- ¿Cuáles son los elementos constitutivos de la película?
- ¿Cuáles son las relaciones entre ellos?
- ¿Cuál es la estructura de las películas de El Santo?

La quinta dimensión tiene que ver con lo que hizo el cine mexicano con El Santo, y por tanto las preguntas deben ser:

- ¿Qué toma el cine mexicano de este luchador que resulta en un éxito sin precedente?
- ¿Cómo cambia el cine a raíz de la llegada de este personaje?
- ¿De qué manera una película hecha en apenas cuatro semanas - repleta de prisas y errores - puede convertirse en un éxito de taquilla?
- ¿Quién se benefició más de quién: el cine de El Santo o al revés? ¿ambos?

Cómo referencia metodológica podemos mencionar que el análisis del relato literario, y en este caso cinematográfico, nos sirvió para analizar la constitución estructural de las películas pertenecientes al género de luchadores y más particularmente a las películas de El Santo.

Podemos decir para empezar que un relato es un discurso que integra una sucesión de acontecimientos de interés humano en la unidad de la misma acción.

El método que seguimos para descubrir y examinar la estructura del texto, es el propuesto por la maestra Helena Beristáin, mismo que consiste en describir, teniendo como base que todo texto deja descomponerse en unidades mínimas, el procedimiento que une los elementos del discurso literario o cinematográfico y las relaciones que unen a dichos elementos. Esto es, el significado de cada elemento de la obra vale por el conjunto de sus relaciones con los demás.

En este sentido, para ser capaces de detallar la constitución del texto, es menester dividirlo por niveles de análisis. Esto es, un discurso literario o cinematográfico constituye un espacio en el cual produce una amplia red de relaciones sintagmáticas y paradigmáticas. Y precisamente en base a ese análisis obtenemos

las conclusiones para definir y diferenciar las películas de El Santo con otras del mismo género.

En el discurso literario se conectan tres códigos:

- a) un código lingüístico,
- b) un código retórico y
- c) un código ideológico mismo que se manifiesta con sus valores culturales que corresponden a un determinado contexto.

La delineación de la obra significa descubrir las unidades, su función y su interrelación así como el conocimiento resultante de todo este proceso.

La significación puede ser entendida como un proceso. Es el hecho que fusiona el significado con el significante, hecho cuyo producto es el signo que en este caso sería el signo narrativo constituido por la historia que se relata y por el discurso que la lleva consigo. Nuestro objetivo es, pues, analizar los elementos estructurales que subyacen al relato, ya sea que correspondan a sus funciones, a sus acciones o a su discurso. La película comienza siendo un texto pues para poder realizarla, es fundamental tener primero un libreto, es decir, un relato.

El Santo era un individuo tan recto, disciplinado y fuerte que por ello es capaz de enfrentar a lo sobrenatural y vencerlo con sus propias armas naturales. La historia de El Santo es la historia de su vida, pues él venía de una familia numerosa y las posibilidades que él tenía para triunfar en la vida eran pocas al principio. Pero gracias a su empeño y disciplina, se labra una personalidad propia y un futuro. Esa disciplina y voluntad es tan fuerte que le ayuda a superar los problemas que la vida le va planteando.

Ahora bien, es importante decir que encontramos la estructura y la comparamos con su vida real. En su vida no se enfrenta a lo sobrenatural pero si se enfrenta a lo incierto y sale triunfante porque logra lo que se propuso: ser un luchador famoso hasta hoy 30 años de su muerte.

Las conclusiones que obtenemos lo hacemos de una manera intuitiva a través del camino metodológico y esa intuición vemos cuales son las aseveraciones que se sostienen a partir del análisis y lo que es posible demostrar. Ese conocimiento corresponde a la estructura fundamental de las películas de El Santo.

Otro aspecto a considerar es toda la parafernalia que se dejaba ver en estas películas y la "tecnología" que aparecía en las mismas. Eso también nos ayudó a identificar el género fílmico del enmascarado de Plata. Pues aún ahora, las películas de El Santo no están ubicadas en el ámbito de la ciencia ficción sino en el género de aventuras. El género narrativo en donde ubicamos estos filmes es el género de

aventuras pues finalmente todos esos desafíos que enfrenta el luchador, son precisamente eso, aventuras, episodios de acción en los que el bien siempre triunfa sobre el mal. Para tales sucesos, tenemos un escenario casi siempre urbano, digamos que es una aventura urbana moderna, no es como va a ser en el futuro sino como era en la actualidad de ese momento. Estos son índices e indicadores de lo que es la modernidad urbana del hoy. En algunos apartados de la presente Tesis hacemos una descripción detallada del cine de luchadores en México, y en el último capítulo realizamos el análisis de las películas de El Santo de donde surgen las conclusiones del presente trabajo. Esto es, gracias al análisis de los elementos constitutivos de las películas de El Santo, y a la estrecha relación que éstos guardan entre sí para conformar una historia de aventuras, es como descubrimos que el cine de luchadores, y más propiamente el cine donde participó El Enmascarado de Plata, no tiene igual, es decir, es un género único.

CAPITULO I. MEDIOS MASIVOS DE COMUNICACIÓN Y CINE. ESTRUCTURALISMO: EL CINE COMO INSTITUCIÓN

1.1. MEDIOS MASIVOS DE COMUNICACIÓN

Desde tiempos remotos el hombre se ha enfrentado con el problema de vencer las distancias y para resolverlo empezó a utilizar sus propios medios de comunicación. En este sentido podemos decir que la comunicación tiene que ver con el proceso de transmisión y recepción de ideas, información y mensajes.

La comunicación es muy importante en la vida de los seres humanos pues a lo largo de la historia de la humanidad el hombre ha creado diversos medios de comunicación, los cuales son muy variados y útiles. Con los avances tecnológicos se ha logrado contar con sistemas de comunicación más eficaces, de mayor alcance, más potentes y prácticos.

Hoy en día, los medios de comunicación constituyen una herramienta persuasiva que nos permite mantenernos en continua comunicación con los distintos sucesos sociales, políticos y económicos tanto a escala nacional como internacional.

Los principales medios de comunicación en la actualidad son:

- el periódico
- los libros
- el telégrafo
- el teléfono
- la radio
- la televisión
- el cine y
- el internet.

Los satélites, además, han permitido una comunicación más amplia y eficiente especialmente en la televisión y la telefonía.

Para poder entender el carácter y función de los medios masivos de comunicación en nuestra sociedad, necesitamos conocer apenas un poco de su historia y desarrollo. Esta es una visión general de la evolución que han tenido:

1.2. EVOLUCIÓN DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

La primera etapa de la comunicación fue probablemente la era de los signos y las señales que se desarrolló en los inicios de la prehistoria, anterior al lenguaje.

Los antropólogos opinan que el hombre prehistórico entró en la era del habla y del lenguaje alrededor de 40.000 años atrás. Para el hombre de Cromagnon el lenguaje ya era de uso común. Hace 5.000 años se produjo la transformación hacia la era de la escritura, la que se constituyó en una progresiva herramienta del progreso humano. Llegar a la escritura significó pasar antes por las representaciones pictográficas que reflejaban ideas hasta la utilización de letras que significaran sonidos específicos.

Otro de los mayores logros humanos a favor de la comunicación se produjo en el siglo XV con la aparición de la imprenta de tipo móviles que reemplazó a los manuscritos. La idea fue concebida por un orfebre, Johann Gutenberg, quien después de muchas pruebas descubrió un sistema único para hacer los caracteres de imprenta.

El nacimiento del libro amplió las posibilidades de la comunicación y la difusión de la lectura y de la escritura: ya en el siglo XVI las imprentas producían miles de libros en diversos idiomas.

En el siglo XVII, la publicación de periódicos era común en varios países de Europa occidental y se generalizó extendiéndose luego a las colonias americanas.

En el siglo XIX se habían aportado los primeros medios de comunicación instantánea: el telégrafo por cable (Samuel Morse en 1844) y el telégrafo sin hilos (Guillermo Marconi en 1895). El ingeniero Alexander Graham Bell patentó el teléfono en 1876.

Sobre todo a partir de los inicios de siglo XX, los periódicos, revistas y libros leídos en el mundo produjeron cambios en el modo de actuar y sentir de los hombres. La eficacia de la letra impresa fue contundente, y no tuvo rival hasta la aparición de otros medios masivos de comunicación que compitieron en la información.

Más adelante, con el descubrimiento de los electrones, de las ondas electromagnéticas, de los circuitos eléctricos y electrónicos entre finales del siglo XIX y comienzos del XX se inició la construcción y desarrollo de instrumentos de comunicación preferentemente audiovisuales.

El siglo XX fue, en efecto, la era de la electrónica, la era atómica, la era de las comunicaciones, etc. La introducción de nuevas tecnologías modificó la lectura, el modo de vivir y de entender la realidad. Es el cambio cultural introducido por los nuevos medios de comunicación de masas, lo que va a provocar las reacciones más dispares, desde el entusiasmo más fervoroso hasta la condena más rigurosa.

Uno de los hechos más importantes e influyentes de la historia de la humanidad en los últimos siglos ha sido el desarrollo técnico. Ese desarrollo ha abarcado todos los órdenes de la vida: la producción, la vivienda, la manera de viajar, la

vida rural y urbana, la forma de hacer la guerra, la ingeniería, etc. Uno de los aspectos de ese proceso ha sido el progreso de los medios de comunicación.

La primera década del siglo XX aportó muchos perfeccionamientos técnicos, los equipos de radio se hicieron más livianos y poco a poco, la radiotelefonía se generalizó, sobre todo después de la Primera Guerra Mundial.

En 1929, J. Boird, basándose en experimentos anteriores, consiguió la primera transmisión televisiva, con una imagen muy poco definida. Diversas modificaciones técnicas las fueron perfeccionando y poco después se ponían en marcha las primeras emisiones públicas.

El nuevo medio fue paulatinamente incorporado a los hogares y en el período inicial, tener un televisor era para las familias un símbolo de status.

La televisión se generaliza a partir de la Segunda Guerra Mundial, y la apertura de la llamada "Era Espacial" en 1957 (cuando se puso en órbita el primer satélite artificial) abrió un nuevo panorama, pronto se contó con los primeros satélites de comunicaciones.

Cuando el 20 de julio 1969, la primera tripulación humana llega a la Luna, el suceso fue presenciado simultáneamente en todo el planeta, por centenares de millones de personas a través de sus receptores de televisión que captaban lo que estaba ocurriendo a más de 300.000 kilómetros de distancia.

La capacidad que tenemos hoy de hacer llegar nuestros mensajes a largas distancias en forma instantánea, a través de la televisión, la radio, el teléfono, la computadora o el fax, transmitiendo casi simultáneamente datos e informaciones, nos es tan familiar que hasta actuamos con indiferencia ante ellos.

Regresando un poco en el tiempo, diremos que el cine fue inventado en 1895 en Francia, por Conisy Auguste Lumiere, y a las primeras versiones de cine "mudo", se sumaron en las décadas de 1920 y 1930 el cine sonoro, los filmes en color (popularizados luego de la Segunda Guerra Mundial), el cinema Scope y otras técnicas. Su impacto sobre la sociedad fue notable. Cuando se generalizó la televisión, se puso en duda su supervivencia, pero aún en la actualidad este medio de comunicación se mantiene en el gusto de la gente con una vigencia notable.

El cine como el primer elemento histórico de la comunicación masiva electrónica se ha convertido además en un emporio de alcances mundiales. La cinematografía tiene importancia para todos los diversos grupos sociales porque:

1. Facilita la emisión de mensajes a una masa que los recibe con agrado.
2. Permite la asimilación del mensaje en los niveles consciente y subconsciente.

3. Mueve a la acción inmediatamente, pues recurre, propone y deleita, enseña y transmite información.
4. Obtiene reacciones en dos sentidos: individual y social.
5. Difunde patrones de hábitos, consumo y uso, y origina la concentración de grandes públicos que, al entrar en contacto físico, reaccionan en sentido gregario y facilitan la penetración e impacto del mensaje.

1.3. EL CINE COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN.

Los Medios de Comunicación entonces son parte fundamental de la sociedad moderna y son considerados como verdaderas instituciones informativas y de transmisión de ideas. Forman parte de un sistema social del que se nutren y en donde realizan una función fundamental para la cohesión y desarrollo del mismo. Dicho sistema social tiene sus engranajes distribuidos estratégicamente con el propósito de asegurar la dinámica de los hechos sociales.

Ahora bien, el sistema social no puede ser analizado desde un punto de vista estático, sino que también debe encontrarse su empleo, para su estudio dinámico. Llegando así a un análisis estructural. Un medio de comunicación permite la interrelación de los hombres entre sí, es decir, establece un vínculo entre los pensamientos y por tanto promueve la difusión de la cultura y del entretenimiento. Si bien las películas de El Santo no son de carácter educativo o didáctico, si tienen una propuesta básica de entretenimiento.

Con esto, sabemos que es necesario tener una base para el estudio de los medios masivos y su relación con la sociedad. El cine es sin duda uno de esos medios de comunicación masiva y tienen una importancia de suma relevancia en nuestro país. El estructuralismo nos permite realizar un estudio de los medios como institución de manera detallada y por lo mismo podemos comprender sus relaciones con la sociedad con base en sus estructuras.

Así, es necesario rescatar las características de los medios masivos:

- Las masas requieren organizaciones formales complejas y los medios ayudan a conseguir tal organización.
- Los medios masivos se dirigen a públicos muy amplios.
- Las comunicaciones masivas son públicas; es decir, su contenido esta abierto a todos.
- El público al que llega es heterogéneo. Es decir de todo tipo de extractos sociales y económicos.
- La relación Emisor - Público es impersonal.

Ahora bien, conociendo la importancia social que tienen los medios es necesario conocer su productividad aprovechando que llegan a un mayor número de personas y para esto se le asignan tres grandes empleos:

- Educar

- Informar
- Entretener.

La efectividad de los medios masivos es una expresión que alude a la eficacia de éstos para alcanzar un objetivo. En este sentido, podemos mencionar que si bien el mismo Santo afirmó que sus películas solo sirven para entretener, también es cierto que precisamente por ello, un medio masivo como el cine le sirvió perfectamente como un vehículo de transmisión de su propuesta cinematográfica; más aún, le sirvió de catapulta para proyectar su imagen a todo el país.

Algo más, aunque el funcionalismo no es la teoría aplicada para la elaboración de la presente Tesis, sí nos ofrece un concepto importante: La función de conferir prestigio. Esto significa que " . . . la posición social de personas, acciones o grupos se ve prestigiada y enaltecida cuando consigue atraer la atención favorable de los medios. El Santo se vio definitivamente beneficiado por su aparición en los medios y principalmente en el cine." ¹

1.4. EL CINE COMO TRANSMISOR DE VALORES CULTURALES

Nuestra cultura evidentemente está impregnada del séptimo arte. Muchos de nuestros valores culturales y nuestros valores intelectuales se han forjado al calor de este medio. La capacidad que posee el cine para formar e informar, de modo simultáneo, en un contexto distendido y motivador junto a su gran potencial lúdico, es una de las cualidades de las que más partido puede extraer la cultura popular. Así pues, el cine puede convertirse en un instrumento mediador del proceso de difusión de ideas, de costumbres y de conceptos. Dentro de estos conceptos podemos mencionar la exaltación del héroe hasta convertirlo en un ídolo. El Santo crea cosmogonías en las cuales el bien lucha contra el mal, la ficción se palpa y la aventura comienza.

La preocupación que se está haciendo cada vez más patente es la de formar críticamente para saber ver el cine, dado que se trata de un vehículo cultural y social muy importante por su capacidad "hipnótica" y modelizadora.

Los valores culturales, así como las costumbres, las formas de vida y de relación vienen en numerosas ocasiones pautadas por los modelos representados a través de la gran pantalla. Lo cual puede conllevar cierto riesgo sobre todo para los más jóvenes, sin embargo en este momento no vamos a detallar aspectos puntuales relativos a las repercusiones directas o indirectas que esto implica, al reproducir por imitación las conductas y los

¹ MARTÍNEZ, Alejandro. "**LA SOCIOLOGÍA, AVENTURA DIALÉCTICA**" Editorial Trillas; p.p. 117, México 2002.

comportamientos violentos, consumistas, etc., que de modo sistemático aparecen en las películas. Aquí nos vamos a centrar más en el modo como se están sustituyendo elementos culturales idiosincrásicos de nuestra cultura por otros ajenos a la misma.

En este sentido, tales valores están representados en las películas de El Santo. La lucha de la justicia, libertad, la defensa de los indefensos y principalmente el triunfo del bien contra el mal, o la victoria de los técnicos contra los rudos en el cuadrilátero.

Es cierto también que la riqueza expresiva y la representación de la realidad mediada a través del cine nos permiten llegar a conocer nuestra cultura, otros lugares, gente diferente y formas totalmente distintas de vida. Todo esto implica enriquecimiento personal.

En el cine podemos referirnos a aspectos concretos de nuestra cultura, formas de vida, de alimentación, manifestaciones artístico-culturales, pero también entra el ámbito del entretenimiento y la magia lúdica.

De ahí que pensemos que es clave dotar de recursos a los cinéfilos para facilitarles la decodificación, la lectura y el análisis de la imagen para promover la correcta interpretación de los signos y los símbolos de una película y los valores culturales que transmite. Debemos enseñar la forma en que se generan las imágenes, se estructuran, transmiten contenidos, conforman mensajes, en definitiva habrá que realizar un pormenorizado análisis, descubrir el lenguaje cinematográfico, comprobar la semántica y el funcionamiento de las secuencias, hablar de la visión de cómo la estética se presenta y utiliza en cualquiera de las corrientes cinematográficas que han existido y existen. Incluyendo por supuesto el cine en México.

Además, habrá que subrayar que el cine no es simplemente un proceso técnico, una explosión de efectos deslumbrantes si no una representación del mundo, una realidad, y por supuesto, una forma de expresión. De ahí que otro de los objetivos que deberíamos fijarnos es saber no sólo a analizar las escenas de las películas si no también a disfrutar de este arte.

El cine aporta contenidos, historia, arte, geografía, o sentimientos como llorar o reír con emblemáticos personajes; nos proporciona valores como solidaridad, violencia, venganza y finalmente pero no por ello menos importante, nos trae diversión, arte, comedia y música. Hay que aprender disfrutando con el cine. Y sobretodo hay que estar abiertos a nuevas formas de expresión fílmica tal como el objetivo de la presente investigación.

CAPITULO II. LA LUCHA LIBRE EN MÉXICO. EL SANTO: VIDA, OBRA Y MILAGROS.

2.1. HISTORIA DE LA LUCHA LIBRE EN MÉXICO. BREVE SEMBLANZA.

Los orígenes de la Lucha Libre en México se remontan a épocas poco sospechadas. Se dice que este deporte fue introducido a nuestro país durante la intervención francesa, en el año de 1863. En 1910 llegó a México, la compañía del campeón italiano Giovanni Relesevitch al Teatro Principal; ese mismo año llegó al Teatro Colón la del famoso Antonio Fournier trayendo entre sus estrellas al famoso Conde Koma y a Nabutaka. El choque de ambas empresas constituyó un espléndido negocio.

En 1921 arribó a México, Constand le Marin dentro de su compañía presentó al León Navarro que había sido campeón medio de Europa en épocas pasadas. Vino también el rumano Sond y otros. Y dos años después volvió a México trayendo al japonés Kawamula quien junto con el Hércules Sampson, actuó en el Frontón Nacional.

En 1930 vino George Gadfrey, el famoso negro que había sido boxeador, acompañado del Sargento Russell. De este modo nos hemos referido, aunque someramente, a la que puede ser considerada como la "Edad de Piedra" de la Lucha Libre en México.

2.2. LA RESPUESTA POPULAR Y LAS PRIMERAS ARENAS

Este deporte espectáculo se arraigo tanto en nuestro país que hoy en día forma parte de la cultura popular. Es sin duda un imán de grandes masas que se sienten atraídas por la magia de los encordados. Esto significa que fueron muchas las personas que contribuyeron a su encumbramiento. Sería interminable la lista de contribuyentes.

Dentro de ellos, alguien que es pilar de la lucha libre en nuestro país es sin duda DON SALVADOR LUTTEROTH GONZALEZ. Él amaba este deporte y con esa inquietud por introducirse a ese mundo, se alió con don Francisco Ahumada y juntos integrarían la empresa para implantar la lucha libre en México. Para ello, hacía falta contar con un local, por lo que el SR. LUTTEROTH fue a ver a los señores Lavergne y a Fitten, empresarios de boxeo en la Arena Nacional (hoy Palacio Chino) sin encontrar una buena respuesta. En ese tiempo existía la Arena Modelo que estaba prácticamente desmantelada, y el SR. LUTTEROTH se encaminó con el Sr. Víctor Manuel Castillo - propietario - y logró que le rentaran este local. Había que rehacer la arena, ponerle tablonés, techarla, y hacer los arreglos necesarios para realizar la función, en la que intervinieron luchadores como: CHINO ACHIU, el norteamericano BOBBY SAMPSON, el irlandés CYCLONE MACKAY y el mexicano YAQUI JOE quienes formaron parte del cartel del 21 de septiembre de 1933. Apenas llevaba dos funciones, cuando se le presentaron los promotores Laverangne-Fitten, Para advertirle que si no llevaba la lucha libre a la Arena Nacional le quitarían a los luchadores. Don SALVADOR

optó por llevarla los jueves a la Arena Nacional; pero sin abandonar la México en la que daba funciones los domingos. Posteriormente, LUTTEROTH obtuvo un premio de la Lotería Nacional. El sorteo fue hecho el 21 de septiembre de 1934, justamente cuando se celebraba el primer aniversario de la implantación de la Empresa de Lucha. Durante la tarde, Don SALVADOR compró el billete número 4242 y al hacerse el sorteo por la noche. Su cachito salió premiado con 40 mil pesos. Mas tarde, emprendió la magna tarea de construir el Coliseo, el cual se llevó varios años hasta ser inaugurado el 2 de abril de 1943.

Grandes encuentros acontecieron en ese local como la lucha de máscaras entre BLACK SHADOW y el ídolo del momento SANTO, muchos aficionados se quedaron fuera del local, por lo que Don SALVADOR se dio a la tarea de emprender un nuevo reto. El 7 de octubre de 1954 se despidió la antigua ARENA MEXICO. Iniciándose casi inmediatamente las construcciones para dar vida a un local mas grande, el cual estaría asentado sobre una superficie de 12, 500 mts. y cuya capacidad sería de 17, 678 personas. Bajo la inspección del Departamento del Distrito Federal, el 27 de abril de 1956 se declaró inaugurada la NUEVA ARENA MEXICO por el profesor: Antonio Estopier, Presidente de la Confederación Deportiva Mexicana y Director Nacional de Educación Física. Los Diarios de aquella época, hacían referencia al suceso trascendental para el Deporte en México. Entre ellos, el ESTO del 27 de abril de 1956 decía: "Hoy abre sus puertas la Nueva Arena México" "Hoy se abrirán las puertas de la majestuosa ARENA MEXICO que será un motivo de orgullo para el México Deportivo. Será uno de los mejores locales para espectáculos bajo techo que hay en el mundo entero. Con capacidad cercana a los veinte mil espectadores, la NUEVA ARENA MEXICO fue construida aprovechando los últimos adelantos técnicos en la materia y puede asegurarse que todas las localidades estarán agotadas".

En esa función intervinieron entre otros: SANTO, MEDICO ASESINO, ROLANDO VERA, BLUE DEMON, GLADIADOR, BOBBY BONALES, GORILITA FLORES, etc. dando así, inicio a la época moderna de la lucha libre. Entre los años 40's y 50's se construyeron simultáneamente otras grandes arenas. Tal fue el caso de la Arena Coliseo de Guadalajara, dicha arena adquiere gran importancia pues desde éste recinto han saltado a la fama grandes gladiadores como es el caso de Alfonso Dantés, Ángel Blanco, El Loco Zandokan, Puma Vázquez, el Negro Vázquez, La Pantera Etíope, Torbellino Negro. Instituyéndose así, la primera escuela de lucha libre dirigida por el Diablo Velazco.

2.3. PRINCIPALES FIGURAS DE LA LUCHA LIBRE

Ídolos actuales como: Mil Máscaras, Atlantis, Satánico, Emilio Charles, Ringo Mendoza, Cien Caras, Máscara Año 2000, Universo 2000, Oro, Plata, Shocker; quienes salieron de la escuela del maestro Cuauhtémoc "Diablo" Velazco, convirtieron a la Perla Tapatía en el semillero de luchadores. Otros luchadores de gran impacto eran El Perro Aguayo, Blue Demon y Huracán Ramírez. Sin embargo, de entre todos ellos existe uno sin par, uno que por su arrolladora personalidad se convirtió en el ídolo nacional por excelencia: El Santo. Poco a

poco a lo largo del presente trabajo, iremos desentrañando parte de su vida y obra.

Ya para 1990 la televisión volvió a impactar al teleauditorio con las transmisiones de lucha, que rebasaron nuestras fronteras. En ese mismo año ATLANTIS se dio a conocer en la pantalla grande con la cinta "La Revancha" exhibida en 1991 atrayendo al público mexicano a las diferentes salas. En ese mismo año, en el Museo de Culturas Populares se exhibía la exposición de lucha libre "La Lucha la hacemos todos". Para 1992 el HIJO DE EL SANTO anunciaba a los medios su película "SANTO, LA LEYENDA DEL ENMASCARADO DE PLATA". Con lo que nuevamente nuestro cine crecía con las películas de luchadores.

2.4. UN HOMBRE COMÚN CON UNA MÁSCARA DE PLATA (BIOGRAFÍA)

Vestido de plata con una máscara sobre la cara que ocultaba sus facciones, musculoso, fuerte y ágil, Rodolfo Guzmán Huerta, mejor conocido como Santo "El Enmascarado de Plata", resultó ser una de las grandes personalidades del espectáculo y figura arraigada en la cultura popular. Se sabe que nació en Tulancingo, Hidalgo, el 23 de Septiembre de 1917 y sus padres fueron Jesús Guzmán Campuzano y Josefina Huerta de Guzmán. Rodolfo fue el quinto de siete hermanos. Carismático y de gran presencia física estuvo predestinado desde sus inicios a ser un destacado luchador. Tenía como arma principal sus poderosas piernas.¹

En los años 20, el jefe de la familia Guzmán, en su afán por buscar nuevos horizontes para sus hijos, decide emigrar a la ciudad de México. Su nueva casa la establecen cerca del jardín del Carmen en el barrio de Tepito y Rodolfo ingresa a la primaria "Abraham Castellanos" con el fin de terminar sus estudios que había iniciado en su natal Tulancingo. La afición de Rodolfo eran los deportes, especialmente el béisbol y el fútbol americano.

2.4.1. EL SURGIMIENTO DE EL SANTO EN LA LUCHA LIBRE

Sin embargo, su interés por la lucha libre se hizo evidente en los treinta. Según carteles de la época, se sabe que Rodolfo inició su carrera en el pancrancio el 28 de junio de 1934 en la Arena Peralvillo Cozumel, aunque la Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL) asegura que comenzó en 1935 en el Deportivo Islas de la Col. Guerrero. Cuando Rodolfo trabajaba en una fábrica de medias para dama se le ocurrió aprender jiu-jitsu. Después aprendió la lucha grecorromana, lo que lo animó a convertirse en luchador. Fue en la arena de Pachuca donde el también luchador Jack O´Brien vio el estilo luchístico de Rodolfo- quien se hacia llamar "Rudy" Guzmán- y lo recomendó con Jesús Lomelí instructor de la EMLL (dirigida por Salvador Lutteroth Glz.), quien los trajo a la capital. Sin embargo,

¹ AVIÑA, R. (1999). "**Del cuadrilátero a la pantalla**" *El Santo, vida, obra y milagros*. En SOMOS. México: Editorial Televisa, S. A. de C. V.

Rodolfo pasó sin pena ni gloria en sus inicios, no era malo, pero tampoco lograba meterse en el gusto del aficionado, por lo que decidió enmascararse, y encarnar un nuevo personaje. Rodolfo se hizo una máscara, un nuevo equipo, y un par de meses después se presentó como EL HOMBRE ROJO. Tenía que luchar casi a diario por varios rumbos de la ciudad para ganarse la vida. Cuando no había combates realizaba diversas labores: modelador, pintor, carpintero, mecánico, y varias más.

En 1936 Rodolfo ingresó a la EMLL y triunfó en la antigua Arena México en su presentación y perdió en los dos combates siguientes. Nuevamente, la misma historia: ni pena ni gloria, y el público seguía sin tomarlo en cuenta, por ello en Noviembre de ese año decide dejar la EMLL. También Jesús Lomelí salió de las filas de la empresa para hacer su propio espectáculo luchístico y no duda en buscar al Hombre Rojo, de este modo Rodolfo se reencontró con el hombre que lo había ayudado en sus inicios. Tratando de conseguir fama y fortuna Rodolfo Guzmán decide enmascararse como el MURCIÉLAGO II aprovechando un poco la fama de Jesús "EL MURCIÉLAGO " Velázquez, pero el dueño del nombre original apela a las autoridades de la Comisión de Box y Lucha, con el fin de retirárselo al incipiente luchador. Rodolfo se quedó pasmado, sin ánimos, tanto trabajo que le había costado conseguir algo de fama, y de pronto, sus sueños se fueron por la borda y por si fuera poco su vida familiar se trastocaba con la muerte de su padre (Jesús Guzmán Campuzano).

A principios de los años 40, Rodolfo contrajo matrimonio con María de los Ángeles Rodríguez Montaña (Maruca) en la iglesia de la Magdalena Mixhuca, y su padrino fue Salvador Lutteroth González. El matrimonio procreó diez hijos: Alejandro, María de los Ángeles, Héctor Rodolfo, Blanca Lilia, Víctor Manuel, Miguel Ángel, Silvia Yolanda, María de Lourdes, Mercedes, y el Hijo de El Santo. En esa década, tanto don Jesús Lomelí como Rodolfo regresaron de nuevo a la EMLL. Días después don Jesús ya le tenía un nuevo equipo, uno totalmente plateado.

Ahora había que elegir un nombre, Don Jesús había pensado en EL SANTO, EL DIABLO o EL ANGEL; Rodolfo se decidió por el primero de ellos, y con cerca de siete pesos, se puso a hacer el equipo, que fue sumamente humilde, la máscara era un verdadero horno, pues era de piel de cochino, y dentro de ella, el calor era
insoportable.

El 26 de Julio de 1942 hizo su debut como El Santo" . . .ahí EL SANTO tuvo que medirse con el LOBO NEGRO, quien lo estaba dominando ampliamente, la desesperación hizo presa del plateado, quien no encontraba la forma de derrotar a su enemigo, el joven ENMASCARADO DE PLATA optó entonces por la violencia, empezó a faulear a su rival, el réferi trató de impedirlo, pero lo que logró fue que EL SANTO le hiciera pedazos la camisa, el tercero sobre las

cuerdas no atinaba la forma de detener el huracanado ataque del rudo debutante, así que optó por lo más sano: descalificarlo . . .".²

Nunca nadie había perdido por descalificación en nuestro país, por lo que la gente se quedó admirada del nuevo rudo. El plateado anhelaba ser el campeón en las diferentes categorías del pancracio y también agradar al público que pagaba por verlo. Con ese espíritu de lucha, el 16 de agosto de 1942, en la vieja Arena México enfrentó a quién sería, con el paso de los años, uno de sus adversarios más encarnizados: "Bobby" Bonales "La Maravilla Moreliana". Gracias a esa batalla, El Santo reflexionó sobre el valor de su máscara: "me propuse conservarla contra viento y marea, pues era la máxima expresión de mi personalidad, el símbolo perfecto del misterio que podría rodear mi figura en el encordado".

A principios de 1943 enfrentó a Jesús "El Murciélago" Velázquez, aquél que no le había permitido enmascararse como Murciélago II. En el ánimo de El Santo había un afán de desquite. El murciélago era el monarca nacional de peso medio, pero El Enmascarado de Plata lo venció. Después vendría un triunfo tras otro. Para tratar con El Plateado había que respetar las reglas del juego que él mismo propondría.

2.4.2. LOS GRANDES LOGROS EN EL RING

Desde entonces, El Santo inició una carrera hacia la cumbre que nadie pudo frenar, se convirtió en el mejor Peso Welter, no había quién pudiera con él, luego, fue Campeón Nacional de esta división, y después Campeón Nacional Medio.

En esa época, Don Salvador Lutteroth pensó que ya era tiempo de abrir un nuevo local para la lucha libre, y mandó construir la Arena Coliseo, pero tenía que abrir este gran inmueble con una lucha sensacional, y eligió a un verdadero maestro, al máximo ídolo de aquel entonces, Carlos "El Tarzán" López, contra el novato sensación, el rudo más odiado, El Santo. Este enfrentamiento se llevó a cabo el 2 de abril de 1943.

Esa lucha fue la primera gran frustración del plateado, estaba en juego el Campeonato Mundial de Peso Medio que poseía "El Tarzán" López, y el campeón se impuso con un contundente dos al hilo. Este fue un hecho muy doloroso para El Santo, pues él pensaba que ya estaba en la cúspide, pero El Tarzán se encargó de bajarlo de su nube. A sus 26 años, El Plateado sufría la derrota más escandalosa de su trayectoria. A sí mismo, el 11 de junio de ese año era derrotado por Roberto "Bobby" Bonales, quien le arrebató el Campeonato Nacional de Peso Medio.

² ORTIZ VELÁZQUEZ. Francisco. **EL SANTO, SIN LÍMITE DE TIEMPO.** El Universal. Miércoles 04 de febrero de 2004, Deportes, página 2

2.4.3. SU VIDA ANTES DEL CINE.

Así pasaba la vida de El Santo, pelea tras pelea con enjundia y colorido. La lucha libre era su vida, su pasión. A finales de 1943, El Santo enfrentó a Jack Blomfiel y durante el segundo asalto del combate, este último logró quitarle la máscara, pero para su sorpresa debajo de aquella ihabía otra!. El Plateado preservó así el misterio de su identidad y se abalanzó sobre su rival, con lo cual sólo consiguió que lo descalificaran. Pocos días después, golpeó ferozmente a "Dientes" Hernández y en el pasillo enfrentó a dos enardecidos fanáticos, lo cuál provocó que El Santo pasara la noche en la cárcel.

En mayo de 1944, sufre un accidente automovilístico que por poco le cuesta la vida. Después de esta mala racha que vivía de nueva cuenta, obtuvo una gran victoria al quitarle la cabellera a Jack O'Brien. Poco después recuperaría el Campeonato Nacional de peso Medio, venciendo a "Bobby" Bonales. A mediados de 1944, "Gori" Guerrero busca al Santo y le propone ser su pareja. Éste lo acepta, pero sólo en el interior de la República, ya que el originario de Guadalajara aún no era conocido en la capital y El Santo era de nuevo Campeón Nacional de Peso Medio. Sin embargo, la brutalidad de Salvador Guerrero comienza a hacer ruido y pronto se gana apelativos como el ave de las Tempestades y El Chacal. Eran tiempos de rudos bestiales, como León Kirilenko "El Ruso Loco", único luchador en la historia cuyo sadismo provocó que el público le arrojara excremento la noche de su debut.

Otra fecha estelar en la carrera de El Santo fue el domingo 19 de noviembre de 1944, cuando El Santo y Gori suben al cuadrilátero de la Arena México para destrozarse a "Bobby" Bonales y a Jack O'Brien, iniciando una mancuerna sangrienta y destructiva que el cronista Toño Andere no dudó en bautizar como La Pareja Atómica. De este modo Gori aprovechó la fama de El Santo (el luchador del año en 1944) para colocarse en los estelares; a cambio, le cedió una llave de su invención: 'la de a caballo', que El Santo se encargaría de hacerla suya. En 1946 La Pareja Atómica fue declarada la mejor de año y El Plateado lograría un año de importantes victorias, la principal: obtener el campeonato mundial de peso welter, derrotando al búlgaro Pete Pancoff. También festejó la adquisición de su primera casa propia. La última ocasión que El Santo y Gori subieron al encordado como La Pareja Atómica fue en 1953, cuando le ganaron a "Tarzán" López y a Pilusso.

Los cincuenta marcarían un parte aguas en la vida de El Santo. Por un lado, un ataque al corazón ocasionaría la muerte de doña Josefina Huerta, madre del luchador y, por el otro, en 1951 el luchador empezó a perfilarse como icono de la cultura popular, gracias a las historietas de José G. Cruz.

Otra fecha significativa para El Santo fue el 17 de noviembre de 1952. Raúl Criollo narra que ". . . a las 22:30 horas, ante una Arena Coliseo repleta de más de seis mil gargantas, Shadow y El Santo suben al cuadrilátero, seguido por sus asistentes Blue Demon y Dick Medrano, respectivamente. Luego de varios minutos de tantear terreno, de buscar minuciosamente el punto débil del

enemigo, Shadow decide lanzarse sobre su rival pero falla en su lance; El Santo aprovecha para hacerle un crotch y dejarlo de espaldas a la lona. En la segunda caída, Black Shadow comienza a dominar al Enmascarado de Plata con golpes de antebrazo y patadas voladoras; el técnico impone su ciencia y trata de abrir al Santo con todas las llaves, finalmente, arremete con un tope contra El Enmascarado de Plata y éste cae noqueado. Todo se decidiría en la última caída: Shadow, crecido, lanza al Santo contra las cuerdas y le aplica varios látigos para rematar con un poderoso cangrejo. El Plateado aguanta y logra zafarse para arremeter contra Shadow con un látigo, preámbulo de su tradicional llave 'de a caballo' que tantos éxitos le daría . . ." ³

El público creyó que la lucha había llegado a su fin, pero no por nada le decían: Shadow "El Hombre de Goma". No sólo se zafó de la llave, sino que trató de aplicar una media tapatía al ídolo, quien correspondió con una palanca al brazo para después caer enredados en un doble medio cangrejo. Pocos testigos sobreviven de aquel final: El Santo esquiva un tope mortal de Shadow cuyo destino es hacia fuera del encordado. De regreso El Enmascarado de Plata lo recibe con unas tijeras a la cabeza, le acomoda una patada entre las piernas y lo somete definitivamente con una rana. El réferi Rubén Blancarte levanta la mano de El Santo mientras dice que el nombre del encapuchado Black Shadow es Alejandro Cruz Ortiz, éste se quita la máscara pero no se la entrega al Santo, sino que huye con ella hacia los vestidores ante la sorpresa de todos. Blue Demon llegó al vestidor y le dijo que ya se la diera, porque la prensa se le echaría encima, por lo que sólo entonces mandó otra máscara al Santo. Fue una noche muy intensa.

Meses más tarde, Blue Demon se enfrenta al Santo y lo vence en dos caídas al hilo. Esa fue la segunda gran humillación que sufrió El Santo, pero también fue la última, porque nadie volvió a ganarle en mano a mano en dos caídas al hilo.

Ahora bien es necesario mencionar aquí que el primer boom de la lucha libre en México se dio durante la última etapa del gobierno de Miguel Alemán, en los albores de los años 50, sobre todo por las transmisiones de las luchas por televisión (suspendidas en 1954). El Santo, por su parte, se ganó la devoción de buena parte del público al haber vengado algunas afrentas al orgullo nacional, como cuando derrotó a Sugi Sito en 1954 al ganarle el Campeonato Mundial Medio y de paso vengar a "Tarzán" López; o cuando conquistó para México el cetro mundial welter de la NWA ante Peter Pancoff, triunfo que lo hizo salir en hombros de la arena. Todo México quería ver al Santo. Era tanta la demanda por verlo, que en varias ocasiones el enmascarado aparecía programado el mismo día y a la misma hora en dos arenas distintas, lo que significaba la aparición de algunos clones de El Santo que aprovechaban el uso de la máscara para hacerse de dinero en pequeñas arenas del interior de la República. Rodolfo Guzmán comenzó a hacer su fortuna en esos años, pero también luchaba por un refresco y un plato de comida. Su gran sencillez y la

³ CRIOLLO L. Raúl Alberto. **EL SANTO. MITO, LEYENDAS Y MILAGROS EN EL CINE.** Ed. Artes y cultura. pp. 128. 1994

manera obsesiva con que protegía su verdadero rostro, lo acompañarían hasta el día de su muerte. En 1958 El Santo incursiona en el cine. Pero de eso hablaremos en el apartado correspondiente.

2.4.4. ADIÓS A LOS CUADRILÁTEROS.

El Plateado vive los setenta en la más alta gloria, pero ya no como el gran rival mano a mano que era. Su fuerza había mermado y tenía 60 años aproximadamente. Aun así, en 1975, El Santo, Mil Máscaras y El Solitario fueron declarados el mejor trío del año. En 1977 la Empresa Mexicana de Lucha Libre sufrió una ruptura entre sus elementos. El Plateado culminó su relación con la familia Lutteroth y, al igual que El Solitario, Tinieblas, Los Villanos y Mil Máscaras, se fue al bando de los 'independientes'. Con ellos, en el Toreo de Cuatro Caminos escenificó los últimos combates de su vida.

Rodolfo Guzmán seguía luchando pero comenzaba a pensar en su retiro. Ya había sufrido un infarto al miocardio y el médico Horacio Ramírez lo apremiaba a tomar la decisión del retiro. Hubo tres despedidas oficiales: la primera, en el Palacio de los Deportes. La segunda, en la Arena México. La definitiva en el Toreo de Cuatro Caminos el 12 de Septiembre de 1982. Se reunió de nuevo con sus grandes amigos: "Gori" Guerrero, "Huracán" Ramírez y El Solitario, para enfrentar a la cuarteta integrada por El Texano, El Signo, El "Negro" Navarro y El "Perro" Aguayo, su último gran rival. Los rudos fueron descalificados por exceso de rudeza. "Querían darle la despedida que se merecían y se ensañaron con él. No era para menos; en 50 años, había participado en más de 10 mil combates, había rapado y desenmascarado a decenas de luchadores que trataron de ponerse a su nivel, había ganado todos los campeonatos posibles, había visto el nacimiento y derrumbe de cientos de luchadores y seguía ahí, como un rey viviente, resistiendo la vida y la lucha, que para él eran una sola batalla larga y misteriosa pero con límite de tiempo".⁴

Al retirarse se dedicó a la producción de sus propias películas y trabajando como escapista al lado del mago Yeo en el Teatro Blanquita. Aun en las giras teatrales era celoso de su incógnita, nunca se quitaba la máscara; para comer usaba una tapa mas abierta. El Santo supo que estaba desahuciado. No le bastaban sus actos de escapismo ni el efusivo amor que le demostraban sus hijos y seguidores para saciar sus ansias de vivir. La vida que había sido tan pródiga con él comenzaba a darle la espalda.

Semanas antes de morir sorprendió al público cuando descubrió su rostro en el programa Contrapunto, conducido por Jacobo Zab Ludowsky. Esa fue quizá una señal premonitoria del próximo final de su vida. Ya no tenía sentido conservar en secreto lo que el tiempo se encargaría de hacer polvo. Cuando lo enterraron llevaba puesta su máscara. Él la convirtió en su propio rostro.

⁴ RIVERA, Javier. Revista ARENA. **SANTO, EL ENMASCARADO DE PLATA**. Enero, número 23, pag. 24. 2002.

El 5 de Febrero de 1984 al concluir una presentación se sintió agotado y en su camerino se acostó para reposar. Pero la muerte lo aguardaba y fue trasladado de urgencia al Hospital donde al poco tiempo dejó de existir, víctima de un infarto al miocardio a la edad de 67 años. En la segunda función que comenzaba a las nueve de la noche dieron la noticia de la muerte del ídolo. Todos los cuadriláteros de la República guardaron un minuto de silencio en memoria de aquel hombre. El 6 de Febrero, después de su funeral, El Plateado fue sepultado en Mausoleos del Ángel y más de 10 mil personas fueron a despedirlo y varios luchadores, entre ellos Black Shadow y Blue Demon, cargaron el féretro. A su paso por las calles, la gente se desbordaba, se escuchaban sus gritos, porras y llantos, el tránsito se paró, las instalaciones del cementerio fueron insuficientes para alojar a los admiradores, que con lágrimas en los ojos y expresiones de profunda tristeza, daban el último adiós al héroe de las mil batallas.

Durante su vida tuvo la posibilidad de elegir ser dos personas pero ante la muerte quiso ser El Santo y permanecer así para siempre, aun cuando hayan desaparecido todos los que lo vieron sin máscara. Santo, el demonio, el héroe, el que nunca leyó completos los guiones de sus películas, el católico que estudió hasta la secundaria, que pegaba entre las piernas, que rezaba en cada esquina, que luchaba contra los monstruos, y dejaba que los pequeños se le acercaran, había dejado en la lucha libre un hueco difícil de llenar.

Su muerte física no terminó con él, su hijo ha hecho posible que la leyenda que se forjó siga siendo una realidad. Cuando El Plateado vio debutar a su vástago como El Hijo de El Santo no pudo contener las lágrimas, y comentó a su hijo Alejandro: "Al ver a tu hermano me estoy regresando 30 años". Su espíritu encarnó en este nuevo cuerpo, trascendió el personaje y se posesionó de él. Es el Enmascarado de Plata actual, El Santo del siglo XXI, porque el espíritu y la materia se unieron para continuar luchando.

2.4.5. UN SANTO DE CARNE Y HUESO

Su calidad como ser humano era mayor, en un encuentro en el que hizo pareja con Franco Colombo, quién resultó con una gran herida en la frente y al llegar al vestidor se dio cuenta de que todos se habían retirado. El Santo era el único que lo esperó y lo llevó al médico y se mantuvo a su lado hasta que lo curaron, incluso lo acompañó a su casa.

"El Güero" Rangel, reconocido réferi, también da testimonio del gran ser humano que era. Según él, en una ocasión llegó a la arena un señor humilde y le preguntó si podía hablar con El Santo, Rangel fue a buscarlo y le expresó el deseo del visitante, a lo cual el luchador respondió que sí, que lo esperaba. El señor había organizado una función de lucha en el Estado de México porque necesitaba con gran urgencia dinero, pues su esposa estaba enferma y requería de una costosa operación. El Santo aceptó presentarse en la función y al término de ésta, el organizador le preguntó al Plateado cuánto le debía, a lo que este último respondió: "Mira tráeme un refresco y una torta porque tengo

hambre, con eso me doy por pagado". En agradecimiento este hombre regresó a buscarlo, ya que gracias al dinero recaudado se salvó su esposa, y le llevó quesos, mantequilla y crema, que fueron recibidos con gran humildad por el enmascarado.

A pesar de la gran fama que logró, su calidad como luchador y como ser humano no sufrieron mella. Le ganó la batalla a la soberbia y nunca perdió su sencillez y profesionalismo, luchaba igual en una arena repleta que en la que había sólo algunos.

2.5. EL CONTEXTO HISTÓRICO DE EL SANTO.

La sociedad mexicana de los sesentas y los setentas.

Con el propósito de entender un poco más la importancia del cine de luchadores en México, es menester regresar el tiempo y echar un vistazo a la sociedad mexicana de aquel entonces. Por principio de cuentas, tenemos que ya se advertía un crecimiento desaforado en México y principalmente en el Distrito Federal ". . . que para ese entonces ya rebasaba los tres millones de habitantes. Por ello mismo, el regente Uruchurtu autorizaba fraccionamiento en el Distrito Federal y las Torres de Satélite ya se hacían notar en la parte norte de la ciudad. El campo estaba cada vez más abandonado por el gobierno de López Mateos y esto provocaba la fuga de mano de obra de miles de campesinos mexicanos yéndose a los Estados Unidos a trabajar como braceros o a las grandes ciudades a malvivir. En la ciudad aparecieron los "peseros" o taxis colectivos. . . " ⁵

Todo cambia en México. La vida rural al viejo estilo se evaporaba rápidamente y en los centros urbanos avanzaba rápidamente la influencia de Estados Unidos. Las modas habían cambiado en 1960, las faldas se hallaban en la estratégica altura de las rodillas. Las mujeres calzaban zapatos de tacones altos y afilados. Las medias ya no tenían raya y circulaban las primeras pantimedias. En las playas, los bikinis llegaron para quedarse y en las ciudades, los vestidos "globo" que en verdad se inflaban en todo el cuerpo y los peinados altos y refinados eran de uso común. Los hombres abandonaron los sombreros de los años cincuentas y los pantalones se angostaron; los sacos ya no eran cruzados sino abiertos; las corbatas se angostaron al igual que las solapas de los trajes. La vida nocturna en todo caso se terminaba a la una de la mañana, siguiendo las indicaciones del regente Uruchurtu. En el ámbito de la comida, se hallaba el arribo de los hot dogs, hamburguesas sándwiches, hot cakes, etc. Sin embargo, el taco al carbón se pondría de moda. No así el pulque el cual poco a poco iba diciendo adiós.

Los cigarros más populares eran los Raleigh, los Delicados, los Del Prado, los Alas, Casinos, Elegantes, Faros, Carmencitas y los Tigres.

⁵ AGUSTÍN, José. **TRAGICOMEDIA MEXICANA 1**. Editorial Planeta, pp. 183-196., 1990.

Este era el mundo de El Santo, El Enmascarado de Plata. El ya luchaba, ya era alguien famoso, y por tanto su aportación a la sociedad mexicana de aquel entonces era inminente. En sus películas buscaba trascender, ofrecer algo para las clases populares mexicanas: un poco de entretenimiento. En estas cintas se podía palpar la atmósfera del México de aquellos años. Los autos Ford eran de la predilección de los jóvenes y los convertibles se pusieron muy de moda gracias a las películas de James Bond y gracias a su contraparte mexicana: El Santo.

En el aspecto político, ya en 1960 López Mateos nacionaliza el sector eléctrico y un poco más adelante amplía el campo de acción del Seguro Social pues éste lleva a cabo un fomento a la cultura y además, crea la CONASUPO, con el fin de comercializar productos de primera necesidad a muy bajo costo. Existían diversos movimientos sociales como el de los ferrocarrileros en 1959, el de los maestros y el de los electricistas. Estos hombres y mujeres combatían en la arena nacional todos los días, pero su contienda era la vida misma y contra su gobierno. El Enmascarado de Plata parecía entender esa lucha y, por tanto, ofrecía sus actuaciones y sus películas con el objetivo de llevar divertimento a los obreros y en general al pueblo trabajador. Esta gente las acepta pues veía en ellas un escape a su realidad cotidiana y desventajosa.

Y eso no era todo, en el ámbito internacional México se endeuda con los Estados Unidos que ante la amenaza de la lepra comunista cubana ofrece créditos a los países latinoamericanos con suma facilidad. En 1962 Kennedy visita México. En octubre de 1963 la convención del PRI nombró candidato presidencial a Gustavo Díaz Ordáz y en julio 1964 se convierte en el presidente de México.

En lo que se refiere a la cultura en México, diremos que la música que se escuchaba era la tropical, la ranchera y por supuesto el Rock 'n' Roll. Ya en 1959 se leía a Carlos Fuentes con La región mas transparente del aire, y a Jean Paul Sartre y los existencialistas con sus reflexiones: " la vida no tiene sentido pero vale la pena vivirse" .

En el ámbito de las letras, tres publicaciones literarias llegan a un público cada vez mas pequeño, estas son: El Corno Emplumado de Sergio Mondragón y México en la Cultura de Fernando Benítez, así como La Cultura en México de Benítez, Fuentes, Emmanuel Carballo, Elena Poniatowska y los jóvenes José Emilio Pacheco y Carlos Monsiváis.

Pero aquí debemos decir, que Carlos Fuentes fue la máxima figura literaria en México durante la década de los sesentas. José Revueltas en cambio, pagaba el precio de su tendencia comunista y publicaba en 1960 su famoso Ensayo sobre un proletariado sin cabeza. Los poetas en México eran guiados por Tomás Segovia con su revista "Luz de Aquí", Rosario Castellanos con su escrito "Delante de la luz cantan los pájaros" y por Oscar Oliva, Juan Bañuelos, Eraclio Zepeda con la publicación de la revista "La Espiga Amotinada".

En tanto la dramaturgia mexicana seguía regida por Emilio Carballido quién presentaba "Te juro Juana que tengo ganas" y por Hugo Argüelles con sus obras "Los cuervos están de luto" y "Los Prodigiosos".

Aparece en el campo de la pintura mexicana el joven José Luis Cuevas y los ya consagrados Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco.

Y en el rubro del cine, que aquí nos ocupa primordialmente, hemos de recordar que la nueva ola francesa causaba revuelo en el cine. Muchos jóvenes veían a Godard, Truffaut y Resnais. También se admiró a los italianos Visconti, Fellini y Antonioni. Empezaban las reseñas cinematográficas en Acapulco, que atraían a grandes celebridades del cine. Pero la producción cinematográfica en México era alarmantemente pobre. Luis Buñuel, por supuesto, seguía en la cúspide con sus películas "Viridiana", "Nazarín" y "El Ángel Exterminador".

Eran pocos los cineastas aptos en México y a éstos el deprimente panorama comercial les cerraba las puertas. Sólo Luis Alcoriza recibió apoyo para producir "Tlayucan y Tiburoneros". Pero fuera de eso, el cine nacional era desolador, dominado por productores acostumbrados a lucrar a partir de los empréstitos que les daba el Banco Cinematográfico y que se jineteaban a gusto. La corrupción de estos productores los condujo a realizar un cine terriblemente malo y que estaba representado por películas "juveniles" de la época o comedias musicales cuyo único chiste consistía en presentar a los ídolos del Rock en situaciones chuscas e irreales. El único género que se podía sobreponer a la crisis era el del cine de luchadores debido a los bajos costos de producción y al enorme éxito taquillero que representaba. El Santo daría al género una aportación mayúscula.

En el campo de la televisión, Telesistema Mexicano se perfilaba como un gran monopolio y con ello se acentuó en la sociedad mexicana el "American way of Life" y la enajenación en todas sus formas. Las telenovelas eran ya una institución. Telesistema presentaba viejas series de televisión estadounidense como: "Los intocables", "Combate" y "Yo quiero a Lucy", caricaturas pésimamente dobladas y programas de "entretenimiento". Lo único rescatable en todo caso fue la parición de un gran cómico mexicano de aquel tiempo: Manuel "El loco" Valdés .

En 1963 el secretario de Comunicaciones Walter Buchanan lanza una convocatoria para concesionar un nuevo canal televisivo, el trece.

Entre las historietas seguía brillando La Familia Burrón, pero las grandes ventas iban para Lágrimas, risas y amor. Por esas fechas apareció Chanóc y ya entonces se vendía Kalimán y El Payo. Pero el dominio total del mercado lo tenía la Editorial Novaro, que llenaba los puestos con sus traducciones de historietas estadounidenses: la Pequeña Lulú, los cuentos de Walt Disney, las historias del Conejo de la Suerte. El Pájaro Loco, Supermán, Batman y otros superhéroes. No podemos olvidar la publicación de las historietas de El Enmascarado de Plata que representaron una base muy sólida para su primera

aparición y su posterior consolidación en el cine nacional. Sin duda, la gente ya identificaba plenamente al luchador y lo consideraba un héroe del pancracio.

También se dieron revistas humorísticas. Rius ya empezaba a ser figura.

En la música popular, el gran éxito correspondió a Javier Solís y a Lucha Villa. En el campo del Rock 'n' Roll aparecieron solistas como Enrique Guzmán, César Costa, Johnny Laboriel, Manolo Muñoz y las guapas Angélica María y Julissa.

Este era el mundo donde El Santo habría de convertirse en una estrella del celuloide mexicano y que le serviría como trampolín para alcanzar fama internacional.

CAPITULO III. EL GÉNERO DE CINE DE LUCHADORES EN MÉXICO. EL GÉNERO DE EL SANTO. ¿CIENCIA FICCION? EL SANTO Y SU PROPUESTA FÍLMICA.

3.1. LOS GÉNEROS EN EL CINE.

Un género, tanto en la literatura como en los diversos medios audiovisuales ". . . es una forma organizativa que caracteriza los temas e ingredientes narrativos elegidos por el autor. Cuando hablamos de géneros en el medio cinematográfico, nos estamos refiriendo a categorías temáticas estables, sometidas a una codificación que respetan los responsables de la película y que es conocida por sus espectadores. No obstante, ésta no es una taxonomía invariable, y queda sometida a los vaivenes de la moda y distintas tendencias político-sociales. Por ejemplo, el género que llamamos *melodrama romántico* ofrece muy distintas posibilidades si lo analizamos en los años treinta o en los años ochenta, pues el romanticismo y las relaciones de pareja han variado substancialmente en el trecho histórico que separa ambos periodos. Por lo común, suele identificarse como género cinematográfico un modo estereotipado de contar una película. Se trata de una fórmula con cualidades y personajes reconocibles, que permiten al espectador identificarse con ese relato y disfrutarlo en un grado aún más intenso, pues conoce las reglas que modulan todo aquello que se le cuenta desde la pantalla". ¹

Así, el aficionado a las *películas del Oeste* conoce las figuras esenciales de este género –el pistolero solitario, el cuatrero, la propietaria de la cantina, etc.-, y se siente satisfecho con su reconocimiento, pues ya adivina los rasgos fundamentales de cada estereotipo. Diversos especialistas han analizado esa función del público al situarse frente a un producto que le es familiar. En suma, un producto cuyo género conoce sobradamente.

Al tratarse de una convención inteligible para los espectadores, los creadores cinematográficos asumen los géneros como un modelo para ordenar los contenidos del relato. Con todo, se asume una definición reduccionista, cuyo fin es catalogar los temas y la ambientación que prevalecen en una película. Pero la realidad es contradictoria y se aleja de esa simplificación, pues resulta muy infrecuente que un guión cinematográfico muestre una sola aspiración temática.

No obstante, el recurso de los géneros es fundamental para la distribución y promoción comercial de las películas. Dado que se trata de fórmulas narrativas de eficacia comercial, la mercadotecnia que organiza el negocio del cine sigue insistiendo en los géneros para atraer al público. Cuando una película se presenta como melodrama, como filme de aventuras o como cine de terror, sus promotores saben perfectamente a qué segmento de espectadores va dirigida y qué expectativas de rendimiento comercial la acompañan.

¹ ARHEIN, Rudolf. **EL CINE COMO ARTE**. Edit. Infinito, Buenos Aires, p.p. 95, 1971.

Como herramienta para clasificar la producción cinematográfica, los géneros se fundamentan en un tema, en una escenografía típica o en una tendencia de producción que distingue a cierta compañía. De acuerdo con este consenso, el espectador que se acerca al cine asume los rasgos originales de cada género, bien sea documental, cine de animación, experimental, melodrama, cine histórico, negro, cómico, terrorífico, de ciencia-ficción, fantástico, musical, de aventuras, bélico, *western* o erótico. En suma, dicho espectador emplea el género como un distintivo para elegir la programación audiovisual que le resulta más atractiva. Y es menester en este sentido, mencionar al género de luchadores en México, mismo que encumbró al Santo y lo lanzó a la fama.

3.2. EL CINE DE LUCHADORES EN MÉXICO. BREVE RESEÑA

Las características de este género.

En 1952, la popularidad de la lucha libre en México iba en aumento gracias a las primitivas transmisiones de este deporte-espectáculo por la televisión. Al mismo tiempo, las historietas protagonizadas por Santo, el Enmascarado de Plata (impresas en aquel inolvidable papel color sepia) invadían los puestos de revistas de todo el país y vendían miles de ejemplares cada semana. Pocos años después, el tiraje de las aventuras de El Santo llegaría a más de un millón de revistas semanales.

El 14 de enero de 1952 comenzó el rodaje de la primera cinta mexicana ambientada en los cuadriláteros: *La bestia magnífica*, melodrama del director Chano Urueta, protagonizado por Crox Alvarado, Wolf Ruvinskis y Miroslava. Ese mismo año se filmaron tres películas más sobre la lucha libre: *El luchador fenómeno*, comedia de Fernando Cortés protagonizada por *Resortes*; *Huracán Ramírez*, de Joselito Rodríguez, con David Silva como el luchador enmascarado; y *El enmascarado de plata*, serie de episodios dirigida por René Cardona y escrita por Ramón Obón y José G. Cruz. Este último era el creador de la famosa historieta protagonizada por El Santo.

Sin embargo, debido a circunstancias poco precisas, Santo no fue el protagonista de *El Enmascarado de Plata* y su personaje fue interpretado por el también famoso luchador el Médico Asesino. De las cuatro películas mencionadas, *El Enmascarado de Plata* fue la que sentó las bases para el desarrollo del género de luchadores en el cine mexicano.

Con sus rostros ocultos detrás de máscaras, los protagonistas de las cintas de luchadores se convirtieron en campeones de la justicia, al más puro estilo de algunos superhéroes de los comics estadounidenses como El Fantasma (*The Phantom*), personaje enmascarado que luchaba infatigablemente contra el mal, creado por Lee Frank en la década de los treinta. En sus aventuras, los enmascarados se enfrentaron por igual a psicópatas asesinos que a monstruos del espacio, maléficas hechiceras, gánsters internacionales, mujeres-vampiro, momias sedientas de venganza, científicos enloquecidos o contra todos a la vez,

siempre buscando el triunfo de la ley y la justicia. Estos son elementos recurrentes en el género de luchadores.

Por tanto, aquí podemos afirmar una vez más que el popular cine de luchadores" . . . es un género exclusivo del cine mexicano. Con el paso del tiempo, las películas de Santo el Enmascarado de Plata, Blue Demon, Mil Máscaras y otros representantes de la lucha libre fílmica se convirtieron en objeto de culto fuera de nuestras fronteras. . . " ²

El universo del cine de luchadores dejó espacio amplio para el debate pues de repente hay cosas poco claras en las cintas de luchadores. Por ejemplo, no está del todo definido el "deber universal" de Mil Máscaras es su primera cinta (*Mil Máscaras*, dirigida por Jaimes Salvador, 1966) pues éste se limita a evitar el control de un empresario de lucha libre en una arena del Distrito Federal, o el que Blue Demon pueda bucear sujetando el conector de oxígeno por la ranura de tres centímetros de su máscara en *Blue Demon* y las invasoras (Gilberto Martínez Solares, 1968); o que El Santo no recibiera un reconocimiento nacional ni mundial por arriesgar el físico contra tantos villanos, dándose tiempo para cumplir los compromisos de las arenas.

Pero también es menester decir que " . . .esa aglutinación de estilos e historias inconexas entre sí es lo que hace mágico el cine de luchadores, ese desfachatado vigor conque rompe todo los academicismos posibles, prodigándonos historias e imágenes imborrables con El Santo como su máximo símbolo, como también lo es para la historia de la lucha libre mexicana." ³

El cine de luchadores concentra de un modo caótico y bizarro la pulsación del propio espectador de la lucha libre como catalizador, el escenario que redime y ahoga fuerzas diversas representadas por rudos y técnicos. El recinto de la arena es justamente el muro de las lamentaciones de todas las estelas sociales, políticas y religiosas de México, que en la lucha libre concentra la excelencia del divertimento y los ajustes de cuentas de la teatralidad y el contacto de los gladiadores conjuran para que abduquemos de nuestro mal humor y tensión rutinaria; es una terapia colectiva que no exige más allá de los gritos y el libre cauce de la pasión.

El público es tan diferente en su raíz como unitario en su goce de los combates: del empleado que descarga frustraciones de fábrica o de oficina, pasando por la señora que despotrica todas las injurias acumuladas que no puede espetar a maridos opresivos y jefes mañosos, hasta los niños que culminan el hechizo vetado a los héroes tradicionales de la historieta, porque los luchadores tienen una ventaja mayor: son de carne y hueso, se les puede ver en el encarnizamiento físico y absoluto del encordado; son reales, están ahí, y no necesitan de poderes para volar o transformarse, sudan y sangran, y uno

² CARRO, Nelson. **EL CINE DE LUCHADORES.** México: Filmoteca de la UNAM. Colección Filmografía Nacional 1. pp. 37, 1984.

³ CRIOLLO L, Raúl Alberto. **EL SANTO. MITO, LEYENDAS Y MILAGROS EN EL CINE.** Ed. Artes y cultura. pp. 128. 1994.

puede acercarse para palpar el sudor que escurre de sus músculos resentidos, pedir el autógrafo, ver su mirada entre la sangre de la frente, entre las máscaras que destacan su personalidad mágica, la misma que se torna emblema de nuestras fantasías.

En el ámbito monetario, los escasos presupuestos de las cintas de luchadores fueron notorios en cada encuadre. Y no obstante, la magia está ahí. Preparadas y filmadas con poco tiempo y menos dinero, no podían aspirar a demasiado en términos de coherencia narrativa, propuesta visual, guiones rigurosos, es decir, no podían convertirse en cine de calidad. Más aquí cabe una valoración de todas las significaciones que estas películas legaron a una generación de cineastas que “. . . creció con ellas y, también, a los millones de espectadores que acapararon cuando menos en un par de décadas.”⁴

El cine de luchadores se popularizó enormemente entre los años cincuenta y sesenta, y decayó un poco en los setentas. En poco tiempo, los nombres de El Santo, Blue Demon y el Mil Máscaras se integraron a la galería de estrellas del cine mexicano.

La popularidad de este género trascendió las fronteras de nuestro país, al grado de que en Francia se considera al cine de luchadores como un producto casi artístico. De hecho, la Cinemateca Francesa “. . . es la única en el mundo que posee la colección más grande de filmes de lucha libre fuera de México.”⁵

3.3. LA PARTICIPACIÓN DE EL SANTO EN EL CINE. SUS PRINCIPALES PELÍCULAS.

Hablemos ahora de El Santo y de su participación fílmica. Por principio de cuentas, debemos hacer una breve reseña de algunas de las películas en las que El Santo participó. Luego procederemos a un análisis general algunas de ellas y mencionaremos algunos elementos recurrentes de las mismas.

Pues bien, el “. . . anhelado debut cinematográfico de El Santo ocurrió en 1958 con dos películas filmadas en Cuba y producidas por los hermanos Rodríguez: *Santo contra el cerebro del mal* y *Santo contra los hombres infernales*. A pesar de la inmensa popularidad del personaje, los productores aún no creían que pudiese convertirse en un imán de taquilla, por lo que la realización de ambas cintas denota un enorme descuido y grandes dosis de improvisación.”⁶

Santo contra los zombies (1961) incorporó formalmente al Enmascarado de Plata al cine industrial mexicano. A partir de esta cinta, su carrera se caracterizó

⁴ CRIOLLO L, Raúl Alberto. **EL SANTO. MITO, LEYENDAS Y MILAGROS EN EL CINE.** Ed. Artes y cultura. pp. 128. 1994.

⁵ NÁVAR, José Xavier. **EL SANTO: FIGURA MÍTICA.** El Universal. Miércoles 04 de febrero de 2004 ,Espectáculos, página 90

⁶ CARRO, Nelson. **EL CINE DE LUCHADORES.** México: Filmoteca de la UNAM. Colección Filmografía Nacional 1. 1984.

por la variedad de sus aventuras y la diversidad de escenarios en las que éstas se llevaron a cabo. En ese mismo año, Santo se alió con la Interpol en *Santo contra el rey del crimen*, resolvió delitos cometidos en zonas arqueológicas en *Santo en el hotel de la muerte* y se enfrentó, en un ambiente de *western*, al diabólico doctor Zuko en *Santo contra el cerebro diabólico*.

Al año siguiente, Santo lograría una singular e inesperada internacionalización gracias a la delirante cinta de horror titulada *Santo vs. las mujeres vampiro* (1962). En la tradición del mejor cine gótico, el Enmascarado de Plata se enfrentó a las inquietantes vampiresas en medio de un castillo en ruinas, telarañas y tumbas abiertas. Con la ayuda de sofisticadas herramientas (relojes intercomunicadores, videófonos futuristas y autos convertibles) Santo se convirtió en una especie de James Bond enmascarado, siempre listo para luchar por la justicia.

Santo en el museo de cera (1963), su siguiente película, reforzó la nueva personalidad creada para el héroe enmascarado. Esta cinta, una de las más representativas de la primera etapa de la exitosa carrera cinematográfica del Enmascarado de Plata, conjunta todos los elementos y situaciones que ayudaron a construir el mito del inolvidable héroe de la máscara plateada: su estrecha colaboración con la justicia, su capacidad para analizar situaciones riesgosas combinada con la fuerza necesaria para sortear los peligros, así como su habilidad para utilizar artefactos de "alta tecnología" que le permitían ir un paso adelante de sus adversarios.

De la primera etapa de la filmografía de El Santo destacan las cintas en las que la lucha libre se combinó con el horror y la ciencia ficción: *Santo vs. el estrangulador* (1963), *Atacan las brujas* (1964), *Profanadores de tumbas* (1965), *El barón Brákola* (1965) y la delirante *Santo contra la invasión de los marcianos* (1966), además de las ya mencionadas *Santo vs. las mujeres vampiro* (1962) y *Santo en el museo de cera* (1963).

Con *Operación 67* y *El tesoro de Moctezuma* (filmadas simultáneamente en 1966 por René Cardona, Jr.) el color llegó a las películas de El Santo, al mismo tiempo que se acentuó el suspenso de corte policíaco en sus tramas. En estas cintas, El Santo hizo mancuerna con el actor Jorge Rivero para desbaratar a una peligrosa banda internacional (con sede en Hong Kong) que intentaba, en la primera de ellas, inundar de dinero falso a un imaginario país latinoamericano y, en la segunda, robar el legendario tesoro del emperador azteca.

En sus aventuras, El Santo siempre estuvo rodeado de bellas y atrevidas mujeres. Algunas fueron temibles adversarias, como las misteriosas Lorena Velázquez y Ofelia Montesco de *El Santo vs. las mujeres vampiro* (1962) o las inquietantes Maura Monti y Eva Norvind de *El Santo contra la invasión de los marcianos* (1966); otras, como la escultural Elizabeth Campbell de *Operación 67* o la no menos imponente Amedée Chabot de *El tesoro de Moctezuma* (1966), fueron conquistadas por la galanura del hombre de la máscara

plateada. Otras más, como la singular Meche Carreño de *El barón Brákola (1965)*, llegaron a quitarse la ropa en versiones editadas "para público adulto" que se exhibieron fuera de México. Estas desinhibidas "versiones para exportación" de las aventuras de El Santo fueron las que conquistaron los mercados de España, Francia y los Estados Unidos. De ellas, la más popular fue *Santo en el tesoro de Drácula (1968)*, que en el extranjero fue conocida como *El vampiro y el sexo*.

Pero ni los desnudos ni el sexo sugerido fueron la causa de la enorme popularidad que alcanzaron las películas del Enmascarado de Plata en Líbano, Marruecos, Egipto y Turquía, países bastante conservadores. En Beirut y Estambul aún existen fanáticos del legendario luchador que afirman, con gran seriedad, que Santo era un superhéroe de origen árabe o turco. La fama de El Santo en Turquía fue tan grande que llegaron a filmarse películas como *Los tres poderosos (3 Dev Adam)*, realizada en 1973, en la que su personaje fue interpretado por una estrella local, el actor Yavuz Selekman.

Para finales de los sesenta, la fórmula creada por las películas de El Santo funcionaba perfectamente con todos los públicos y el enmascarado se daba el lujo de alternar el cine infantil de *El Santo contra Capulina (1968)* con el *porno-soft* de *El Santo en la venganza de las mujeres vampiro (1970)*. La fama de El Santo se extendía por todo el continente americano, Europa, Medio Oriente y el Pacífico Asiático.

Durante la siguiente década, las tramas de sus filmes oscilaron entre las intrigas policíacas de corte internacional, como *Misión suicida (1971)*, *Anónimo mortal (1972)* o *Santo en el misterio de la perla negra (1974)*, y las fantasías terroríficas al estilo de *El Santo contra las momias: las momias de Guanajuato (1971)*, *Santo vs. la hija de Frankenstein (1971)*, *Las bestias del terror (1972)* o *La venganza de la Llorona (1974)*.

Esta etapa de la filmografía de El Santo se caracterizó por sus rodajes en locaciones internacionales: Colombia, Ecuador, Puerto Rico, Haití y Estados Unidos, países que sirvieron de escenarios para sus aventuras.

La anhelada super-producción se presentó en 1973, cuando el Enmascarado de Plata rodó en España la que llegó a considerar su mejor película: *Santo contra el doctor Muerte*. Para esta cinta, cuya trama se desarrollaba en el siniestro mundo de los traficantes de arte, Santo contó con diez semanas de rodaje en lugar de las tradicionales tres o cuatro de sus producciones mexicanas.

Así pasó el tiempo, entre los reflectores, las locaciones y las bellas mujeres rodeando a El Santo. Sin embargo, nada es para siempre. El brillo de la máscara de plata comenzó a opacarse hacia 1978. Aunque la popularidad de El Santo se mantenía vigente, los productores se desinteresaron de su atractivo taquillero al descubrir que el cine de ficheras de los setentas y el cine fronterizo eran géneros más rentables. El tiempo también se puso en contra del Enmascarado de Plata, quien ya superaba los sesenta años de edad. Aún así, el

héroe de mil batallas se dio tiempo para enfrentarse a unos cuantos villanos más y darle la alternativa a su vástago en *Chanoc y el Hijo de El Santo vs. los vampiros asesinos* (1981) antes de realizar sus últimas acrobacias fílmicas en sus dos últimas películas, *La furia de los karatecas* y *El puño de la muerte*, ambas filmadas en 1982.

3.4. ELEMENTOS RECURRENTES EN LA FILMOGRAFÍA DE EL SANTO

Más de diez años después de su primera aparición en la pantalla grande, los responsables de las aventuras cinematográficas del Enmascarado de Plata ya habían encontrado esa fórmula exitosa que sirvió para llevar a este singular personaje a lugares tan exóticos como el Líbano y Turquía.

Dicha fórmula - que caracterizó a las películas de luchadores en nuestro país - consistió en emplear al luchador en situaciones de ciencia ficción y terror de tal forma que se mezcla a los personajes clásicos como Drácula y el hombre lobo con argumentos abordados con antelación de las historietas que tenían como protagonista al mismo Santo.

En las películas de El Santo se identifica una serie de elementos recurrentes que dan forma a este género y que, curiosamente, tendrían como guía la cinta *El Enmascarado de Plata (1957)* de René Cardona, protagonizada no por El Santo sino por El Médico Asesino.

Desde ese momento se hacen claras muchas características que el género de luchadores, (más de 100 películas) ya no abandonaría pese a sus variantes. Entre esos elementos casi inamovibles estaban:

1) los asistentes al cine podían deleitarse al menos con un par de luchas de los héroes en las arenas, usualmente mal filmadas, lo que impedía disfrutar del llaveo y los lances de gente como Ray Mendoza, El Ángel Blanco, Cavernario Galindo o Lobo Negro. Las arenas no tenían suficientes extras a pesar de que el narrador nos insistía en el "lleno a reventar" y "la multitud que ruge". Otro hecho peculiar es que, como había secuelas, se filmaban paralelamente, uno puede ver a los mismos públicos en películas diferentes. El Santo se divierte aplicando llaves y repartiendo golpes de todo tipo a diestra y siniestra; sin embargo, esta no es la única virtud del héroe. También se da su tiempo para mostrar sus conocimientos de medicina, ciencia y aeronáutica pues es capaz de pilotear un avión. Ahora bien, El Santo si comete errores en astronomía. Hay una escena en "asesinos de otros mundos" (1971) donde dice que la Luna está muy lejos, en otra galaxia. Pero lo que más resalta la destreza del Enmascarado de Plata es esa peculiar habilidad de pelearse contra un grupo de maleantes sin tropezarse con la capa.

2) Una lista larga de villanos eran científicos locos de origen extranjero, europeos de preferencia y, si se podía, con apellidos indescifrables. La corrupción policíaca prácticamente no existía, pues los luchadores casi siempre

rendían cuentas de sus éxitos a comandantes de policía y agentes secretos del gobierno.

3) Diferentes parejas femeninas de El Santo tenían el nombre de Lina, mismo que identificaba a la novia de Mil Máscaras en *Las momias de Guanajuato* (Fernando Curiel, 1970): otro nombre repetido con frecuencia es Igor que lo mismo se otorga a un ayudante jorobado que a un doctor desquiciado.

4) Enrique Yanes fue el locutor oficial de al menos una veintena de cintas, mientras que el "Mago" Septién narró todas las luchas de la serie del Huracán Ramírez (Daniel García).

5) Era común que los villanos trataran de dañar a los héroes mientras se encontraban en el ring, fuera con dardos envenenados, polvos, llaves prohibidas, etcétera.

6) La banda sonora de al menos la mitad de las películas fue obra de Gustavo César Carrión incluyendo el célebre y escalofriante teclado peliagudo de *Las momias de Guanajuato* (1970). Ahora bien, en el género luchístico abundan los números musicales que están ahí sólo para hacer tiempo y que por lo demás son interpretados por grupos prácticamente desconocidos o de muy baja calidad.

7) Existen también los personajes cómicos que no hacen reír a nadie y las mujeres hermosas que sirven básicamente para estorbar y para dejarse secuestrar por los malos y de tal manera darle al Santo o a Blue Demon un pretexto para entrar en acción. A final de cuentas, El Santo era un luchador nato, no un actor.

8) Los gladiadores jamás se quitan las máscaras; no importa a quién combatan o aunque naden en una alberca.

9) El tiempo de producción en las cintas de este género era muy corto y los directores debían terminar las películas en unas cuantas semanas. Tantas coincidencias hacen evidente la premura de las producciones, la poca creatividad de los guionistas y directores, pero también el agotador ejercicio de los éxitos probados, donde las descomunales ganancias taquilleras hacían que los rodajes se prepararan no como proyectos de películas sino con su secuela incluida o hasta trilogías.

10) El siguiente punto entonces debe ser el aspecto económico. Se debe destacar aquí entonces lo que el género representó en términos financieros, no sólo por la recuperación y ganancia de cada proyecto con las exhibiciones domésticas, sino por la distribución internacional que en algunos sitios alcanzó records de asistencia que hicieron de El Santo el actor más taquillero de América Latina sin que se le viera el rostro. Un hecho insólito se añade a su magnetismo legendario.

11) Los gastos de producción de estas películas eran sumamente bajos y por lo mismo, tanto los personajes, como el escenario y los monstruos que ahí aparecían no eran de gran calidad.

12) El argumento –hay que recordar que estamos hablando de una película de luchadores y no de una novela clásica – es hasta cierto punto incoherente y no siempre tiene una secuencia lógica. Los guionistas ponen al Santo en varias situaciones peligrosas en las cuales lo mismo se enfrenta a gladiadores, guaruras y hasta a extraterrestres o monstruos "mexicanos" como la llorona, para después ofrecerle un golpe de suerte y salvarlo con la campana o lo que es lo mismo, casi por casualidad.

13) Existen también diversos personajes que bien podrían haberse eliminado en varias de sus películas. Por ejemplo los familiares de los científicos que solo sirven de relleno y cuya participación pasa sin pena ni gloria.

14) Uno de los aspectos de las películas de luchadores que más evidencia la falta de recursos para las mismas así como la extrema rapidez con que se realizaban, son los diálogos. Otro factor importante en cuanto los diálogos es la pésima sintaxis con que los actores se comunican.

Por ejemplo en *Asesinos de Otros Mundos*, (1971) el inspector O'Connor comenta al Santo que se han "perpetuado" unos horrendos crímenes cuando en realidad debería haber dicho que se ha perpetrado. Generalmente estos errores son corregidos por los mismos actores durante las filmaciones. Esto solo demuestra que la cinta fue hecha a las carreras.

15) El asunto e los doblajes y los dobles es cosa de auténtico culto en el cine de luchadores. A la mayoría de ellos nunca los doblaron en secuencias de acción, pero varios luchadores profesionales entraron al quite de los actores que se enmascaraban para los momentos heroicos. Por ejemplo: Fernando Osés fue La Sombra Vengadora, aunque el galán sin máscara era Armando Silvestre; Huracán Ramírez lució su destreza en la larguísima saga con su nombre, pero se perdió el crédito y los besos que le tocaron a David Silva; a El Santo, Blue Demon y Mil Máscaras les doblaron las voces, pero mejor resultó el caso de Neutrón, el enmascarado negro que se encapuchó vía Wolf Ruvinski, Julio Alemán y Armando Silvestre, pues no importaba quién de ellos fuera, en el momento que se ponían la máscara la voz les salía de Narciso Busquets.

16) En varias cintas se ve a El Santo ocupado con un libro, y todos ellos, cuando el momento dramático lo requiere, hacen cita de libros clásicos o culturas antiguas. Sus amigos son profesores, doctores, arqueólogos, científicos (que trabajan con recursos indiscernibles y con propósitos que sólo se sabe son "para el bien de la humanidad").

17) Un aspecto más del cine de luchadores fue el tipo de enemigos que los gladiadores enfrentaban. No solo eran los monstruos terroríficos sino monstruos de leyendas nacionales como la llorona o las momias de Guanajuato y hasta

internacionales. Por ejemplo, para la película *Santo y Bue Demon en la Atlántida* (Julián Soler, 1969) se utilizaron escenas de las cintas japonesas *Monster Zero* (1965) y *Godzilla contra Ebirah (o Godzilla contra el monstruo marino, 1969)* con una disparatada estructura de edición. Es una de las películas de la era del color que gozó de mejores elementos de producción, lo que no impidió los saltos de eje, las rupturas narrativas y los elementos surrealistas, de algún modo, inherentes. Aquí se repite la suplantación de luchadores, algo muy socorrido en el género, donde los rufianes tratan de burlar a la justicia suplantando a los héroes, por lo que El Santo y Blue Demon se enfrentan a sucesivos "clones" de sí mismos. La primera suplantación fue de otro corte y se vio en su clásico: *El ladrón de cadáveres* (1956), de Fernando Méndez, donde el científico desquiciado interpretado por Carlos Riquelme roba cuerpos de atletas para ponerles (con sofisticada trepanación) cerebros de animales.

18) Pero aún hay más. Si de enemigos extraordinarios se trata, vamos a revisar los siguientes: Los guiones de las cintas del Enmascarado de Plata incluyen soluciones hechas con hormonas de animales, inducción de tumores para hacer fórmulas de restauración pictórica, telepatía, "materia lunar inteligente", extraterrestres, seres infernales (con el propio Lucifer a la cabeza), cazadores de cabezas, momias (destacando una variación de la increíble y ya objeto de culto "Momia Azteca"), vampiros, monstruos de lagunas indómitas, mafias internacionales, secuestradores, la Llorona, etcétera. Ahora bien, es necesario decir aquí que si bien El Santo padeció con estos monstruos, también tuvo su recompensa. El Enmascarado de Plata alternó con todas las bellas posibles: Elsa Cárdenas, Elizabeth Campbel, Lorena Velázquez, Eva Norvind, Gina Romand, Sasha Montenegro, Irma Serrano, y otro largo etcétera.

19) Un factor extra que se repite en las películas de El Santo, es la influencia de los comics en las mismas. Aunque es algo bien sabido, la mayoría de los especialistas en cine mexicano parecen haber olvidado que el tiraje de las historietas en México está sólo por debajo de los comics japoneses y por lo tanto, la influencia de las mismas en las películas de aventuras hechas en México no se puede desdeñar.

No es solamente el hecho de que una gran cantidad de personajes de los cuentos como Chanoc, Kalimán, Hermelinda Linda y los Supermachos hayan tenido su oportunidad en el cine, sino que es muy probable que las historietas a cargo de José G. Cruz hayan tenido mucho que ver con la popularidad del cine de luchadores, junto con el auge de la lucha libre por televisión.

Los lectores acostumbrados a los pepines, las fotonovelas y los cuentos de aventuras no suelen tener mucha paciencia para el tipo de narración que les encanta a los teóricos de la literatura. Difícilmente un obrero o un niño se van a conformar con una novela donde el autor pase capítulos enteros dando detalles sobre la psicología de los personajes. Lo que quieren es una forma de entretenimiento con mucha acción y personajes divertidos.

Claro que hay una diferencia muy grande entre una historieta en la que el autor puede dibujar lo que se le ocurra y una película donde hay que pagar el vestuario, la escenografía, el sueldo de actores y técnicos y todo el equipo necesario.

20) Si se trata de ver los problemas que tenía que enfrentar El Santo, hay que decir que en muchas de sus cintas el Enmascarado de Plata tiene que rehacer los entuertos de sus antepasados, por lo que se ve precisado a viajar a otras eras o dimensiones. En *El hacha diabólica* (1964) enfrenta a oscuras fuerzas de un pasado ignominioso en que, en siniestro combate, debe encarar al propio príncipe de las tinieblas para resarcir una historia ancestral. En *El barón Brácula*, película dirigida por José Díaz Morales en 1965, el vampiro despierta de su letargo para vengar la muerte de la chupasangre Rebeca, muerta hace dos siglos por el Enmascarado de Plata, caballero del cual desciende y con esto, El Santo se muestra como un esgrimista consumado. En *Las momias de Guanajuato* (1970), el plateado batalla para vencer a Satán, momia revivida que trata de cobrarse la afrenta de una derrota en el cuadrilátero a manos de un antepasado suyo. En *Santo en la venganza de las mujeres vampiro* (Federico Curiel, 1970), el héroe se las ve negras con el doctor Brankof y Mayra, que trata de matarlo por descender del hombre que venció en 1730.

A la manera de resumen de este apartado, daremos una breve semblanza de El Santo con lo cual intentamos explicar acaso la causa de su éxito en la taquilla y la popularidad entre la gente.

Es importante hacer notar las estadísticas de estas estrellas del cine de luchadores en la vida real:

a) El Santo es el luchador con más récords en la lucha libre mexicana pues fue quien obtuvo más campeonatos, máscaras y cabelleras; se habla de que participó en cerca de 15 mil combates y es el luchador más taquillero de la historia desde su retiro en 1982; el propio Hijo de El Santo es el único que se le acerca en imán de entradas al cine.

b) Blue Demon tuvo un palmarés impresionante como luchador activo y, de hecho, fue de los pocos que venció a El Santo en dos caídas al hilo en una lucha de campeonato (por el mundial de peso welter); ellos dos, junto a Rayo de Jalisco, hicieron una tercia memorable.

El Santo filmó 24 películas taquilleras en las que alternó lo mismo con Blue Demon que con Gaspar Henaine "Capulina". Así de diverso e insospechadamente versátil era el cine de luchadores en México.

3.5. FILMOGRAFÍA DE EL SANTO

1. La furia de los karatecas (1982)
2. El puño de la muerte (1982)
3. Chanoc y el hijo de El Santo vs. los vampiros asesinos (1981)

4. Santo contra el asesino de la televisión	(1981)
5. Santo en la frontera del terror	(1979)
6. Misterio en las Bermudas	(1977)
7. México de mis amores	(1976)
8. Santo en oro negro	(1975)
9. Santo en el misterio de la perla negra	(1974)
10. La venganza de La Llorona	(1974)
11. Santo contra el doctor Muerte	(1973)
12. Santo y Blue Demon contra el doctor Frankenstein	(1973)
13. Santo vs. las lobas	(1972)
14. Santo contra los secuestradores	(1972)
15. Anónimo mortal	(1972)
16. Las bestias del terror	(1972)
17. Santo y Blue Demon contra Drácula y el hombre lobo	(1972)
18. Santo contra la magia negra	(1972)
19. Misión suicida	(1971)
20. Santo y el águila real (El águila real)	(1971)
21. Santo contra los asesinos de otros mundos	(1971)
22. Santo vs. la hija de Frankenstein	(1971)
23. Las momias de Guanajuato	(1970)
24. Santo en la venganza de la momia	(1970)
25. Santo vs. la mafia del vicio	(1970)
26. Santo contra los jinetes del terror	(1970)
27. Santo en la venganza de las mujeres vampiro	(1970)
28. Santo frente a la muerte	(1969)
29. Santo vs. los cazadores de cabezas	(1969)
30. El mundo de los muertos	(1969)
31. Santo y Blue Demon contra los monstruos	(1969)
32. Santo contra Blue Demon en la Atlántida	(1969)
33. Santo contra Capulina	(1968)
34. Santo en el tesoro de Drácula (El tesoro de Drácula)	(1968)
35. El tesoro de Moctezuma	(1966)
36. Operación 67	(1966)
37. Santo, el Enmascarado de Plata vs. los villanos del ring	(1966)
38. Santo contra la invasión de los marcianos	(1966)
39. El barón Brákola [tres episodios]	(1965)
40. Profanadores de tumbas (Los traficantes de la muerte)	(1965)
41. Atacan las brujas	(1964)
42. El hacha diabólica	(1964)
43. Blue Demon contra el poder satánico (El poder satánico)	(1964)
44. Santo contra el espectro (El espectro del estrangulador)	(1963)
45. Santo vs. el estrangulador	(1963)
46. Santo en el museo de cera	(1963)
47. Santo vs. las mujeres vampiro	(1962)
48. Santo contra el cerebro diabólico	(1961)
49. Santo en el hotel de la muerte	(1961)
50. Santo contra el Rey del Crimen	(1961)
51. Santo contra los zombies	(1961)
52. Santo contra los hombres infernales	(1958)
53. Santo contra el Cerebro del Mal (Cerebro del Mal)	(1958)

3.6. LO QUE EL CINE TOMÓ DE EL SANTO. EL CINE MEXICANO ALREDEDOR DE EL ENMASCARADO DE PLATA.

El cine en México había contado hasta la aparición de El Santo hasta ese entonces con diversos tipos de películas. Por ejemplo, en lo que respecta a Cantinflas, podemos decir que este personaje acuñó una pícara forma de

hablar. El verbo cantinflar fue reconocido por la Real Academia Española en 1992 y definido como hablar o actuar de forma disparatada e incongruente y sin decir nada.

La atención del público en la cinematografía la logró con su película "Ahí está el detalle" de 1940. Ese título se convirtió en la frase principal de Cantinflas durante toda su carrera. La película tuvo gran éxito en Latinoamérica.

En 1941 protagonizó el filme El gendarme desconocido. Su personaje pasó de ser el hombre marginado de la clase baja al poderoso servidor público, lo cual le ganó homenajes de todas las fuerzas policíacas de América Latina por haberlos representado de forma positiva.

Algunas de sus películas fueron dobladas al inglés pero el juego de palabras que usaba en español no se podía traducir a otros idiomas. Sin embargo, aún goza de gran fama entre el público de toda Latinoamérica. A pesar de que Cantinflas no logró mucho éxito en Estados Unidos, fue homenajeado con una estrella en el Paseo de la Fama de Hollywood.

Antes de eso, durante los años 1940, las películas mexicanas tienen un gran auge en todo el mundo de habla hispana, gracias en gran medida a que los Estados Unidos están involucrados en la Segunda Guerra Mundial. Así surgió la época de oro del cine mexicano, durante la cual artistas como Dolores del Río, Pedro Infante, María Félix, Jorge Negrete, Pedro Armendáriz, Silvia Pinal, Cantinflas, Emilio 'El Indio' Fernández, Evita Muñoz "Chachita" y muchos otros se hicieron famosos de la mano de directores como Emilio 'El Indio' Fernández, Luis Buñuel y entre otros, así como el cine fotógrafo Gabriel Figueroa.

Cabe remarcar el hecho de Dolores del Río, actriz ya famosa y de las más importantes y prominentes en las Épocas Silente y Sonora del Cine de Hollywood, quien repitió fama y aportó al Cine Mexicano la figura femenina más importante de éste con películas escritas especialmente para ella como Flor silvestre, Bugambilia, Las abandonadas, María Candelaria, entre otras muchas que la convirtieron en el Rostro del Cine Mexicano, por sus logros aquí obtenidos y por su trayectoria como la primer actriz mexicana reconocida internacionalmente.

Para que el éxito fuera inusitado en la pantalla grande, en donde el Cine Colonial, en la ciudad de México, sería el más importante centro de reunión de cinéfilos, los directores y productores debieron de hacerse de un séquito de actores y actrices de renombre, esto constituía el principal elenco de las obras producidas, especialmente en los años que corrió esta época de 1940 a 1958.

Pues precisamente El Santo es heredero de esas grandes glorias cinematográficas

y con su peculiar estilo, logra encajar en el ámbito cinematográfico y crear su propio género. A los tipos de película ya antes mencionados, se suma una clase de películas de acción, aventuras, ciencia ficción y lucha libre. La combinación

tuvo un éxito sin precedente. Como resultado de la incursión del personaje de El Santo en la cinematografía nacional a partir de 1958, ésta se nutre a sí misma con la frescura de este incipiente género. A saber:

El cine toma de El Santo no sólo la máscara, la capa y las llaves de lucha libre. Toma:

1. Una perspectiva global de un nuevo cine de acción. Un cine donde era posible encontrar a todo tipo de engendros malignos siendo sometidos por la fortaleza física del Enmascarado de Plata.
2. El cine toma de este personaje un género con características especiales tales como las locaciones insólitas para los científicos enloquecidos que buscaban reinar el mundo o la combinación extrañísima entre la belleza femenina y las leyendas nacionales.
3. Toma también el sensacional éxito taquillero ya que la mayoría de producciones de El Santo doblaban o triplicaban lo que se había invertido en su producción.
4. Toma la fórmula mágica de las películas de este género para producir refritos policíacos encabezados por los hermanos Mario y Fernando Almada.
5. Hace suyo el enorme prestigio de la lucha libre para llegar a las masas populares vía publicidad.

3.7. EL CINE DE LUCHADORES TRAS LA MUERTE DE EL SANTO

Tras el fallecimiento del Enmascarado de Plata, el cine de luchadores desapareció casi por completo. Las parodias, alusiones y homenajes se sucedieron sin que el género lograra "levantarse de la lona." En 1981, el director José Buil abordó al personaje desde una perspectiva ácida e irónica en su medimetro *Adiós, adiós ídolo mío*, desatando el enojo de la familia del luchador y de sus seguidores incondicionales. Tiempo después, Buil se reivindicaría con parientes y admiradores del enmascarado al dirigir *La leyenda de una máscara* (1991), nostálgico homenaje al cine de luchadores y a la mítica figura de El Santo.

Por su parte, el Hijo de El Santo ha decidido que el personaje interpretado por su padre posee el don de la reencarnación y es capaz de vivir nuevas aventuras ante monstruos, vampiros, karatecas, extraterrestres y demás seres terrenales o fantásticos. En las recientes cintas *Santo: la leyenda del Enmascarado de Plata* (1992) y *Santo: infraterrestre* (2001), el personaje creado por el ídolo del ring se funde con el de su heredero, en uno de los más singulares casos de mutación genética que registre la historia del cine. De esta manera, Santo podrá continuar viviendo en las pantallas por mucho tiempo, para deleite de las legiones de admiradores que aún desean verlo triunfar en los cuadriláteros "a tres caídas y sin límite de tiempo". En la Revista Cosmopolitan del mes de octubre del 2004, aparece un artículo en el que " . . . el Hijo de El Santo anuncia que su padre, el Enmascarado de Plata, tendrá su propia caricatura.

Ésta apareció en Cartoon Network a partir del 2007. Algo interesante que se puede mencionar al respecto es que El Santo tiene unas botas atómicas que le permitirán volar por todas partes.⁷

Pero seamos honestos, la mitificación de este personaje no habría sido tal de no haber pasado la prueba del celuloide. En realidad, esa era una lucha ganada de antemano, en dos caídas al hilo sin emplearse al máximo. El Santo está por encima de las escenografías paupérrimas, de los penosos maquillajes y las dobles conciencias que lo hacen parecer en el extranjero como un inconsciente consumado que entre batalla y riesgo apuesta la incógnita con bellas de pechos descubiertos, y que en la exhibición nacional suprime calenturas terrenales para no restarle a su áurea de bondad en clasificación para todo público.

3.8. DESCRIPCIÓN DE LA ACTUACIÓN DE EL SANTO.

El Santo era un luchador excepcional que había ganado ya varios títulos dentro de la lucha libre profesional en nuestro país antes de incursionar al terreno del cine. Esto queda claro; era un luchador no un actor profesional ni un galán con una personalidad arrolladora; ni siquiera su voz tenía un timbre amable.

No obstante lo anterior, debemos mencionar que El Santo ofreció una propuesta cinematográfica interesante. Él se convirtió en un actor dinámico que gustaba de la acción, del combate cuerpo a cuerpo y de las patadas voladoras a la menor provocación. Era un superhéroe que se sabía apreciado por la gente y odiado por sus rivales en el cuadrilátero y por toda la fauna rijosa con la que se enfrentó en sus películas. A saber: hombres lobo, Drácula, las momias de Guanajuato, la mafia italiana y de Hong kong, etc.

El Santo exteriorizaba violencia en algunas escenas que lo requerían, pero en otra podía bien ser paciente y contemplativo con las mujeres o con los pobres ciudadanos que pedían su ayuda.

Sin embargo, esto es importante mencionarlo, El Santo no era un actor natural, se veía que le costaba trabajo interpretar a su personaje fuera del ring o de la rudeza.

En cuanto a la ambientación de sus películas, éstas eran fantásticas como en las cintas de invasiones espaciales o en la del hombre lobo. La iluminación en todo caso jugaba un papel muy importante en la filmación de sus películas. Los laboratorios de los científicos locos, los castillos de los monstruos y las naves espaciales dependían enormemente de este recurso para ser creíbles o cuando menos, posibles.

El Santo tenía un sello personal después de todo. Si bien es cierto que el enigma parecía provenir de su máscara, no todo era el disfraz. Santo era capaz

⁷ Revista COMOPOLITAN del mes de octubre del 2002. **Un Santo en la Televisión.** página 25, FUENTES, Luis Ignacio

de hacerse notar en cada una de sus participaciones en el celuloide. Cada historia tenía que ser protagonizada desde sus posibilidades y ello trajo consigo la necesaria intervención de los directores de escena que tanto ayudaban al enmascarado de plata en su actuación.

Ahora bien, las películas de este luchador, como todas las películas del cine de luchadores estaban hechas a las prisas y con bajos recursos. Es decir, la imaginación y el ingenio mexicano debían salir a flote para entregar buenas cuentas. La taquilla al fin y al cabo, era bastante generosa con los directores de este género. Por tanto, todas las películas de este personaje eran trajes hechos a su medida; todos los detalles, los aparatos tecnológicos, los autos convertibles, las hermosas mujeres que le servían de compañía, los cómicos insulsos que no siempre desprendían la carcajada de la audiencia, las locaciones lúgubres que servían de escenario para los grandes pleitos o hasta para los manazos en el mercado, todo eso era pensado para facilitar el encumbramiento del héroe, del luchador maravilloso que estaba dispuesto a toda hora a ayudar a los pobres, a los necesitados o en fin a quien se dejara auxiliar de cualquier forma.

3.9. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO FÍLMICO DE EL SANTO

Recordemos que el espacio fílmico resulta de montar los diversos fragmentos de película que componen una escena. Con ello se crea un espacio y un ambiente nuevos que surgen de la imagen y que capta el espectador, quien tiene la impresión de que los fragmentos reunidos constituyen una acción unitaria.

Existen dos tipos de espacio fílmico. El primero se denomina **geográfico**, que se utiliza para situar la acción en cualquier punto de la geografía. El segundo es el **dramático**, que se utiliza para localizar y ambientar la psicología de los personajes y situaciones. Es un recurso muy usado para subrayar ideas o sentimientos.⁸

Tomando en cuenta lo anteriormente descrito, debemos decir que el espacio fílmico geográfico de El Santo es altamente variable pues en sus películas podemos hallar todo tipo de escenarios. Dichos escenarios van desde un cementerio en Guanajuato hasta la propia ciudad de México y otras ciudades del mundo como Honk kong y Madrid.

Cabe decir también que los escenarios no eran la parte fuerte de las películas del Enmascarado de Plata. Para ejemplificar lo anterior podemos mencionar una de las películas analizadas, Santo contra el Doctor Frankenstein. En esta película, el laboratorio del susodicho doctor no es más que un cuarto con paredes de aluminio y un par de máquinas viejas con focos y un poco de hielo seco a la manera de compuesto químico. Es decir, los escenarios aunque

⁸ MARCEL, Martín. **EL LENGUAJE DEL CINE**. Ed. Gedisa. Barcelona 1990,

variados, tenían poca calidad y a veces denotaban una increíble falta de imaginación.

En cuanto al segundo, el espacio fílmico dramático, éste dibuja a un personaje carismático que piensa y siente como aquellos a quien ayuda. Es decir, El Santo es empático pues entiende el dolor ajeno y busca el bienestar de sus semejantes, de sus amigos. Por eso mismo, él sufre lo que sus amigos y disfruta la felicidad de sus semejantes.

Actuación. En lo que respecta a las actuaciones de El Santo, es menester incluir aquí el comentario de que " . . . El Santo dominaba varios espacios fílmicos, pero sin duda el más sólido era el del ring. El Santo se sentía como pez en el agua dando golpes a diestra y siniestra y las tomas de esos momentos eran coordinadas precisamente para enaltecer su desempeño; es decir, para resaltar su actuación como luchador de primer nivel. Había entonces varios fullshots y contraplanos. Estas tomas se repiten en varias cintas de El Enmascarado de Plata."⁹

Con ello se manejaba muy bien la profundidad de campo; misma que le daría una ambientación propicia para el público de las arenas. Cuando El Santo lucha tanto en el ring como en cualquier otro escenario, hay una combinación muy sana de planos. Esto permite al espectador ser capaz de advertir no solo la astucia y habilidad del enmascarado del Plata, sino que también la maldad de sus oponentes, su fealdad y sus rasgos diabólicos en caso de ser criaturas de ultratumba.

Otros planos usados con frecuencia en las películas del enmascarado de plata son los siguientes:

- **Plano general corto:** abarca la figura humana entera con espacio por arriba y por abajo. Pues en realidad, El Santo siempre lucía su musculatura en todas sus películas. También lucía su capa, sus botas y su capa. Por ejemplo, en *Las momias de Guanajuato* (1970), el personaje de Satán, luchador de ultratumba, es retratado cuando está en el museo de las momias con este plano.
- **Plano americano:** Toma a las personas de la rodilla hacia arriba. Su línea inferior se encuentra por debajo de las rodillas. Este plano también fue utilizado para mostrar a El Santo en compañía de otros luchadores o cuando se encuentra luchando contra malhechores, ya sea en la arena o en cualquier otro lugar. Un ejemplo de esto es *Santo y Blue Demon contra los monstruos* (1969). En esta película, ambos luchadores lucen

⁹ AYALA BLANCO, Jorge. **LA AVENTURA DEL CINE MEXICANO**. Ed. Posada, 1ª reimpresión, México, p.p. 56, 1970.

su musculatura al luchar interminablemente contra los monstruos en el castillo de Barrientos.

- **Plano medio (Medium shot):** Limita ópticamente la acción mediante un encuadre más reducido y dirige la atención del espectador hacia el objeto. Los elementos se diferencian mejor y los grupos de personas se hacen reconocibles y pueden llegar a llenar la pantalla. Este plano es perfecto para las tomas en las que se veía al público asistente a las arenas. Precisamente en Santo en la venganza de la momia (1970), El Enmascarado de Plata hace su aparición en la pantalla cuando pelea en la arena y sus seguidores se vuelven locos cuando gana su combate en dos caídas al hilo.
- **Plano medio corto (Medium close shot):** encuadre de una figura humana cuya línea inferior se encuentra a la altura de las axilas. Es mucho más subjetivo y directo que los anteriores. Los personajes pueden llegar a ocupar la pantalla con un tercio de su cuerpo, y permite una identificación emocional del espectador con los actores. Este plano fue muy utilizado cuando existe un diálogo entre El Santo y sus amigos, cuando se está explicando lo ocurrido, o se plantea la solución al problema gestor de la acción de la película. Por ejemplo, en Santo contra Blue Demon en la Atlántida (1969), existe un momento casi al final de la película en la que, ambos luchadores establecen un pequeño diálogo sobre el futuro del mundo. Pues precisamente ahí se utiliza adecuadamente este plano.
- **Primer plano (Close up):** encuadre de una figura humana por debajo de la clavícula. El rostro del actor llena la pantalla. Tiene la facultad de introducirnos en la psicología del personaje. En este plano, El Enmascarado de Plata muestra sus emociones y se deja ver a un hombre sensible a pesar de su fiera apariencia.
- **Semiprimer plano (Semi close up shot):** Concentra la atención del espectador en un elemento muy concreto, de forma que sea imposible que lo pase por alto. Si se refiere al cuerpo humano, este tipo de encuadre nos mostrará una cabeza llenando completamente el formato de la imagen. Desde el punto de vista narrativo nos puede transmitir información sobre los sentimientos, analiza psicológicamente las situaciones y describe con detenimiento a los personajes. Por eso mismo, este tipo de plano se usaba para mostrar a los coadyuvantes cuando estaban preocupados o alegres, pensativos, meditabundos o simplemente contemplativos.
- **Plano detalle:** Primerísimos planos de objetos o sujetos, flores, una nariz, un ojo, un anillo, etc. Cada vez que se quería resaltar a un objeto, un puñal, una carta, o incluso una joya, se utilizaba este plano. Por ejemplo en la película de Santo contra Drácula y El Hombre Lobo (1972), el puñal de los Bodrios era el elemento clave en la resolución del conflicto y por tanto, fue mostrado varias veces a través del plano de detalle.
- **Plano aéreo o «a vista de pájaro:** Cuando la cámara filma desde bastante altura: montaña, avión, helicóptero, etc. Fueron varias las ocasiones en las que se utilizó este plano. Por ejemplo, en Santo contra

el Doctor Muerte (1973) en la parte final de la película, cuando Santo y el agente especial Paul cercan al doctor muerte y lo someten en su castillo al norte de España.

Por supuesto existen muchos planos más, pero estos serán explicados más completamente en el apartado correspondiente.

El aspecto técnico también marcó diferencia en las películas de El Santo, pues éste estaba a cargo de los encuadres y angulaciones propicios para el lucimiento de El Santo y el goce de la audiencia. El cambio y la mezcla de los escenarios era muestra fehaciente del despliegue técnico que el luchador tuvo como complemento en sus filmaciones. Si bien es cierto que la tecnología en México de aquel tiempo no era la mejor ni la más avanzada y que las películas del cine de luchadores estaban casi casi hechas al aventón, si rendían frutos en la taquilla.

3.10. TIEMPO CINEMATOGRAFICO DE EL SANTO.

El tiempo en el cine es diferente al tiempo real. Es un tiempo variable, no necesariamente lineal, que incluso se puede acelerar o invertir.

Las formas de utilización del tiempo fílmico son:

- Adecuación: Igualdad entre el tiempo de acción y el de proyección.
- Distensión: Alargamiento subjetivo de la duración objetiva de una acción.
- Continuidad: El tiempo de la realidad fluye en la misma dirección que el fílmico.
- Simultaneidad: Se alternan dos tiempos vitales en donde la acción pasa de uno al otro.
- "Flash back": Salto atrás en el tiempo. Se retrocede a épocas anteriores. El recuerdo de alguien suele ser el procedimiento más habituales.
- Tiempo psicológico: Una serie de planos largos con escasa acción puede aumentar la impresión de duración del film. Al contrario sucede con planos de corta duración y donde pasan cosas de gran interés.
- Elipsis: Supresión de los elementos tanto narrativos como descriptivos de una historia, de tal manera que a pesar de estar suprimidos se dan los datos suficientes para poderlos suponer como sucedidos o existentes.
- Recursos para representar el pasado: virajes de color o de color a blanco y negro, dobles pantallas, sobreimpresiones...
- Recursos para representar el paso del tiempo: las hojas de un calendario van cayendo, un reloj, una vela o un cigarrillo que se van consumiendo, los cambios de luz natural, los cambios de estaciones del año, la evolución física de una persona, las sobreimpresiones...

Pues bien, en el cine de luchadores en México, y principalmente el cine de El Santo rompe con características del tiempo real, pues puede retrocederse, acelerarse, adelantarse, detenerse e invertirse y en ellas hay dinamismo, que

hace del público hasta cierto punto un ente activo. La utilización de códigos y signos que apoyan esta conformación del tiempo cinematográfico en las cintas de El Santo tales como elementos que dan cierto significado connotando la idea del tiempo, por ejemplo los relojes que marcan el tiempo, el cambio de imagen, los escenarios, los movimientos de cámara y el congelamiento de imágenes.

Asimismo, podemos apreciar varios elementos y valores de la cultura popular en México en las cintas de El Enmascarado de Plata. La actuación de este luchador, su búsqueda por la justicia y su combate activo contra la maldad, reflejan el sentir de gran parte de la sociedad mexicana. Por eso mismo, son tan aceptadas.

3.11. EL SANTO Y SU LENGUAJE FÍLMICO. LA GRÁMATICA DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO.

El lenguaje es la forma de comunicar por medio de la emisión de señales, las cuales forman parte de un código, lo cual nos permite entenderlas.

El lenguaje cinematográfico como lenguaje tiene estructura, sintaxis etc. Entonces, como todo lenguaje, éste debe tener una gramática: la gramática fílmica, y con ella, un conjunto de reglas para manejarla; además, como el término denota los niveles del análisis lingüístico, de allí surge el desglose de sus gramemas.

El primer nivel que tenemos es el nivel morfológico. En él se encuentran las unidades mínimas formales llamadas morfemas cinematográficos y, en estos morfemas, sólo existe la forma visual carente de sentido estético tales como fotogramas, encuadres o figuras que nos denotan las unidades mínimas de sentido.

En el segundo nivel, los morfemas cinematográficos (fotogramas, encuadres, etc.), se articulan entre sí dando origen a las unidades mínimas de sentido estético. A este segundo nivel del lenguaje cinematográfico que nos representa a su vez el primer nivel de la estética del filme, se le conoce como el nivel de los motivos.

En el tercer nivel, estos motivos se conjugan en escenas y secuencias a fin de formar las unidades sintácticas (las que construyen los grandes bloques de significado), las cuales no son más que las grandes unidades de significación. Este es el nivel sintáctico, el espacio donde encontramos la médula del filme, es decir, la estructura narrativa, las escenas, secuencias, los recursos del montaje, etc.

Finalmente, tenemos al cuarto nivel conocido como el nivel textual. En este nivel se contempla al filme como unidad global, se observa como un todo formado por el conjunto de las unidades parciales a él subordinadas; este es el nivel que da verdadera coherencia al significado estético de la obra fílmica. Repartidos en estos cuatro niveles podemos encontrar al plano, la escena y la

secuencia como elementos del lenguaje cinematográfico, de la gramática fílmica.¹⁰

Precisamente, en lo que respecta a la gramática del lenguaje cinematográfico, recordemos que un film se encuentra fragmentado por tomas, escenas y secuencias. En estos tres elementos se encuentran repartidos el contenido dramático y estético de la historia; dependiendo de sus características técnicas y duración es que nos pueden representar desde un simple dato, que individualmente no signifique mucho, hasta una acción continua, formada con unidades de información que la hagan comprensible por sí sola. Cada uno de ellos juega un papel determinado en la construcción del film y, de igual manera, su forma puede ser muy variada.

A continuación, mencionaremos cada uno de los elementos de la gramática fílmica, así como las unidades individuales que aunque no le son exclusivos al film, sí son elementos de su lenguaje y forman parte de la gramática fílmica propiamente dicha.

Nos referimos al tiempo, el sonido, el color, la toma y el plano.

1.- El Tiempo Cinematográfico. Si tomamos al cine como una narración, entonces debemos recordar que una película suele ser una novela contada en imágenes dinámicas. Las películas, como las novelas, cuentan historias. Un plano cinematográfico equivale a una frase del lenguaje escrito. El conjunto de frases, debidamente ordenadas para que tengan sentido, hacen una película.

Siempre que se cuenta una historia se está haciendo uso del tiempo. Una película es una serie de acontecimientos que siguen los unos detrás de los otros. No importa que haya un solo acontecimiento. En este caso también hay tiempo: el que tarda en suceder el acontecimiento. El autor de la película puede hacer con el tiempo de la historia lo que quiera. En cambio no podemos modificar el tiempo real. Si la historia que se cuenta incluye un período de treinta años, el autor puede contarlos en noventa minutos. Del mismo modo puede hacer que media hora real dure hora y media en la pantalla. Se puede adelantar el tiempo futuro y se puede retroceder, hasta el pasado.

Vamos a ver las principales formas de utilización del tiempo en una historia:

Adecuación .- El tiempo de la historia que se está contando es el mismo que dura la proyección de la película. La retransmisión televisiva de un partido de fútbol o la película.

Reducción .-Años y meses pueden reducirse a minutos, a horas. Los cuarenta años que los israelitas estuvieron por el desierto se han reducido en la película **Los Diez Mandamientos** a tres horas.

Alargamiento .-En la película **Orfeo** , el cartero introduce una carta en el buzón, y en el tiempo en el que la carta se deposita en el fondo se desarrollan

¹⁰ Fernández, Candido. **EL CINE COMO NARRACIÓN**. Iniciación al lenguaje del cine. <http://librosvarios.ifrance.com/cineinicio/cineinicio08.html>

quince o veinte minutos de la acción de la película, en la cual los protagonistas traspasan el muro de los espejos para volver a la habitación más tarde, justo en el instante en que la carta se deposita en el fondo del buzón. En un instante han ocurrido muchas cosas.

Continuidad .-La historia se cuenta de principio a fin y en orden. Ejemplo: primero sucedió esto y luego lo otro.

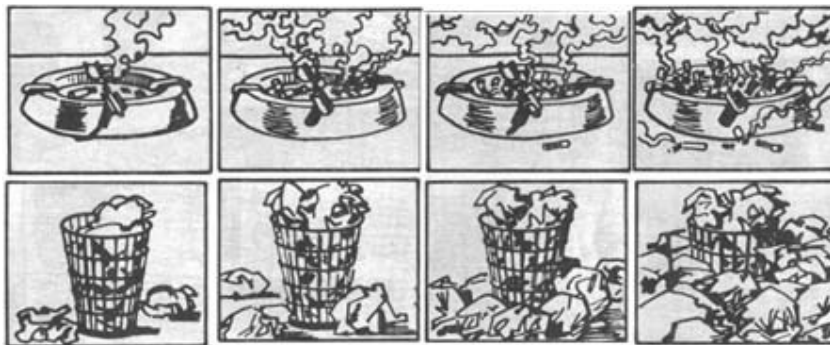
Acciones paralelas .-Alternan, se mezclan en la pantalla dos historias que están, sucediendo a la vez. Los malos van a matar a la protagonista y el chico viene a salvarla. En **Viaje alucinante** hay acciones paralelas: lo que sucede dentro del cuerpo humano y lo que ocurre fuera.

Futurible .-También hay saltos al futuro. Ejemplo: la película **Odisea espacial 2001**.

Salto atrás .-Se llama también flash back. La historia, de pronto, nos lleva a conocer un suceso pasado.

Simultaneidad .-A veces vemos en la misma imagen, y al mismo tiempo, al protagonista en tiempo presente y cuando era niño viviendo un suceso pasado. El personaje está a la vez en dos tiempos o momentos de su vida.

Existen varios recursos para expresar el paso del tiempo. Por ejemplo, un calendario donde las hojas caen rápidamente, un cigarrillo encendido que se va consumiendo, las distintas horas que señala un reloj, un cenicero lleno de colillas, una vela que se ha terminado, una habitación con polen y telarañas, la llegada de la primavera, el cambio de luz de la mañana a la noche, o al revés, las diversas edades de un personaje, etc.



Dos de los múltiples recursos que se usan para indicar el paso del tiempo.

2.- EL Sonido. Podemos clasificar el sonido como real o comentativo. El sonido real proviene de una fuente que podemos identificar, contrario al sonido comentativo que no proviene de una fuente visible. Regularmente los sonidos incidentales suelen ser comentativos; en ocasiones escuchamos en una película los toquidos de una puerta o el sonido de un timbre y, aunque no

necesariamente vemos una mano golpeando o un dedo apachurrando un botón, ello no nos impide identificarlos. De igual forma, la música de fondo es comentativa y se utiliza para efectos dramáticos. De esta manera es como en la mayoría de las películas de terror o suspenso, la música se emplea para indicarnos que el "malo" anda cerca o para prevenirnos de que algo va a suceder y será fundamental para el desarrollo narrativo de la historia. La ausencia de sonido tampoco puede ser intrascendente.

3.- El Color. Las posibilidades de embellecer el film con el uso creativo del color son ilimitadas y la combinación del color y el b/n pueden incrementar su efecto dramático, proporcionando a la historia nuevos elementos de significado e interpretación. Esto lo sabe bien Steven Spielberg, quien en uno de sus mejores trabajos, La lista de Schindler (Schindler's List, Spielberg, 1993), emplea el color sólo durante el planteamiento y el epílogo de la historia, con ello los distingue del resto de la trama y nos marca la situación espacio temporal del film; por el contrario, para el desarrollo de la película utiliza, cual si fuera un flashback, la excelente fotografía en blanco y negro.

4. Toma. La toma es un solo tiro de cámara de principio a fin; es decir: abarca desde que el director dice ¡Acción!, hasta que dice ¡Corte!, sin importar su duración. Existen tres elementos fundamentales que la conforman: el plano como medida de proporción (encuadre), la posición o emplazamiento de la cámara con respecto al objeto (angulamiento) y los movimientos de cámara. Estos tres elementos se combinan para poder brindarnos algún tipo de información respecto a la historia, de allí que a la toma se le equipare con el plano, la unidad básica de expresión. También existen imágenes que siempre llevan consigo un simbolismo convencionalmente aceptado. En éste caso, generalmente logran transmitir su significado independientemente del contexto, de modo tal que llegan a alterar la historia. Las tomas se distinguen por la distancia de la cámara en relación con el objetivo, por el ángulo de cámara, por los movimientos o por la ausencia de ellos, etc. Al mencionar la variedad de las tomas, entonces, hablamos de los distintos planos existentes y su función.

5.- El Plano es la unidad básica de expresión fílmica. Por ir de un corte a otro, independientemente de tamaño y tiempo, equivale a la toma o shot y puede encerrar diversos propósitos. Existen distintos planos según su encuadre, posición o emplazamiento y movimientos de cámara o lente. En un apartado especial, analizaremos este punto con mayor profundidad.

Ahora bien, en lo que respecta a nuestra tesis, es menester decir que El Santo tiene sus propios códigos divididos en distintos lenguajes (verbal, corporal, gestual, mímico, etc.) y con ello El Santo se convierte además en un instrumento comunicativo. El Santo poseía un lenguaje propio, el de un héroe que ayuda a la gente buena. Este lenguaje propio de El Santo trae consigo códigos expresivos que se dan a través de distintos signos:

1. Símbolos: como las palabras empleadas por el Enmascarado de Plata, su lenguaje peculiar, así como el lenguaje empleado por los villanos que pelean contra él. También la música que acompaña las aventuras de este personaje simbolizan la época, los escenarios fantásticos y a veces espeluznantes donde se realiza la acción.
2. Índices: un índice es un signo que mantiene una conexión dinámica entre el objeto individual que genera dicho signo, por una parte, y con los sentidos o la memoria de la persona quien lo recibe o lo interpreta, por otra. Es decir, el índice es desplazamiento pues se mueve en ambas direcciones. En el caso de El Santo, los golpes en su cuerpo, las heridas en las caras de los malhechores, los disparos de las pistolas, los ruidos que se escuchaban de los golpes durante sus peleas, la sangre que fluía en las caras de los villanos. Todo eso significa y es un índice de la acción que se sucede.
3. Iconos: Son las imágenes que se muestran a lo largo del film. Tales imágenes son un código expresivo pues conlleva la transmisión de mensajes. Como se dice popularmente, una imagen dice más que mil palabras, aquí lo podemos constatar pues hay escenas muy importantes en el cine que nos dejan marcada la pupila y la memoria de por vida. La aparición de El Santo en la arenas aplicando llaves, así como repartiendo golpes en panteones y calles de la ciudad de México, son el mejor testimonio de los iconos en sus películas.

Por los tres puntos anteriores, podemos decir que el lenguaje de El Santo es una forma de comunicarse y expresarse verbalmente. El Santo transmite y comunica incluso cuando en sus películas cometa errores.

Todos estos elementos son usados por El Santo, incluyendo la gestualidad aunque ésta no es su mejor cualidad ya que la máscara le impide ser claro en su expresividad facial.

Es así como se marca la territorialidad personal del individuo o espacio intocable. El Santo crea su propio espacio físico, acapara el universo no verbal.

Los elementos del lenguaje corporal y verbal que utiliza El Santo, se hallan implícitos dentro de los elementos de la gramática del cine. No maneja lenguaje teatral pues él nunca tomó clases de actuación. En cuanto a los escenarios que se manifiestan en sus películas, podemos mencionar que se hace una amplia mezcla de los mismos. En algunas cintas tales como Santo contra Drácula y el hombre Lobo de 1972 y Santo contra el Cerebro Diabólico de 1962, se pueden apreciar un par de escenarios fantásticos. En el primero, se ve un castillo abandonado como la casa del Conde Drácula; en el segundo se ve un laboratorio lleno de foquitos y humo que más que mostrar complejidad y avance tecnológico, denota falta de presupuesto.

Los lenguajes corporal y verbal juegan un papel importante dentro de la trama, pues su expresión corporal es contemplada como una zona de comunicación que junto con la ruptura del espacio fílmico establecido, logra una imagen con

elementos teatrales. Los filmes de este actor del cine de luchadores poseen elementos significantes tanto sonoros como visuales – imágenes y signos escritos – sonoros – voces, ruidos y música. Es decir, las películas de El Santo utilizan signos y símbolos que ponen de relieve diferentes significados.

Por ejemplo y como un análisis más detallado, es posible mencionar que en sus películas aparece siempre la escena en la cual el enmascarado entra en acción en el cuadrilátero. En ese sentido, la imagen de El Santo se ve encumbrada a la categoría de ídolo pues su lucha es también la lucha de todos los asistentes a la arena. La multitud ofrece un espectáculo aparte dado que con sus gestos de apoyo, y ademanes de desaprobación contra los oponentes del luchador, ésta crea un significado evidente: la entrega de la muchedumbre a su héroe. El enmascarado, por su parte, también contribuye con su lenguaje corporal pues en la lucha libre los puñetazos, los cabezazos, y las llaves son parte fundamental de este espectáculo. Así también son señales de lenguaje corporal las indicaciones que el referee da a los luchadores para que se separen o incluso cuando uno de los contendientes se da por vencido, se hace uso de las manos y de este lenguaje corporal para dar a conocer que simplemente ya no se puede seguir en la contienda.

La vestimenta de El Santo también ofrece la idea del gladiador que se apresta al combate. Es la máscara protectora de la identidad utilizada además como antifaz que aumenta la curiosidad de la gente por conocer el rostro del luchador. Es la máscara que le da superioridad sobre el resto de los simples mortales que van a disfrutar el espectáculo de la lucha libre. Las botas y la capa complementan el seductor vestuario de El Santo y le dan un angelical toque de bondad, como un halo sobre su cabeza, como una fuerza protectora que le podría librar de todo mal.

En lo que respecta a los sonidos y a la música, se puede anotar que los efectos de sonido presentados en sus películas eran perfectamente adecuados para cada propósito de escena. Esto es, en el caso de las películas en las que El Santo se enfrentaba a seres de ultratumba. Éstos eran acompañados musicalmente por tétricas melodías que ponían los pelos de punta entre los espectadores, como en el caso del órgano en la película de las momias de Guanajuato. También cuando encara a los extraterrestres en "Santo contra la invasión de los marcianos" (1966), los efectos que sustentan la aparición de dichos seres, son efectos excepcionales para su época y denotan un gran sentido de la ambientación. Pero eso no fue todo pues otros efectos de sonido contribuyeron también a reforzar la poderosa imagen de este luchador.

Tenemos dos ejemplos más de lo anterior. El primer ejemplo son los efectos de sonido de los golpes que El Santo se daba a más no poder con los malhechores dentro y fuera del cuadrilátero y que impactaban hondamente en la emoción de los espectadores de sus películas. El segundo ejemplo son los potentes rugidos de los motores (ultramodernos para su época) con los que El Santo perseguía a los malhechores y que producían un natural efecto de persecución detonando la adrenalina entre el público asistente a la sala cinematográfica.

Finalmente, hay un símbolo que se utiliza en sus cintas y que representa dos bandos completamente opuestos en la lucha del ring. Este símbolo representa la más pura esencia de la lucha del bien contra el mal. Es decir, la máscara no solo es símbolo de misterio, sino emblema de fuerza y devoción por lo que se cree puesto que el Enmascarado de Plata era todo aquello en lo que creía. Él creía ser un hombre común y corriente que gracias a su máscara de plata podía vivir aventuras sin igual y podía llevar a todos sus seguidores a vivirlas con él.

3.12. ELEMENTOS Y VALORES DE LA CULTURA POPULAR RETRATADOS EN EL CINE DE EL SANTO.

Las actuaciones de El Santo son el reflejo del sentir y ser de nuestra cultura. Su participación es importante por que describe diversos factores propios de la cultura nacional de aquel entonces. Por ejemplo en Santo y Blue Demon contra los monstruos se pueden apreciar locaciones al norte de la ciudad de México entre las cuales destaca el castillo que aparece en la misma película y que ahora es un lugar abandonado cerca de la zona industrial de Barrientos.

Por otro lado, la estructura de las películas de El Santo contiene diversos rasgos o valores de la cultura popular pues no solo reflejan las peripecias de un ídolo del pueblo sino también diversos escenarios con los que la gente se sentía identificada. En sus diversas películas observamos a sus personajes los cuales mantienen características muy particulares de este género. Por ejemplo, los científicos con ansia de poder, los monstruos fantásticos, etc. Tales características son propias y legítimas del México de los sesentas y setentas.

En las cintas de este popular luchador podemos mencionar las callejuelas de la ciudad de México donde la gente de carne y hueso circulaba a diario y las arenas más importantes de la república Mexicana en las que el público mostraba su entusiasmo y entrega en uno de los espectáculos más populares que existían en aquel entonces: la lucha libre.

Por tanto, podemos decir que sus películas son un reflejo de la época y que El Santo es considerado en sus películas como un héroe popular, es decir, es un personaje creado por y para el pueblo. En este sentido, en la película "Santo contra Capulina" (1968) se establece un dialogo picaresco y jovial entre los dos actores principales. Más aún, en esta cinta no solo se advierte el humorismo fino de Capulina sino también las acrobacias inolvidables del Enmascarado de Plata en el encordado. Estos dos personajes lograron en este film reunir dos características de la cultura popular Mexicana: la pasión por la lucha libre y la gracia innata de los comediantes nacionales.

En esta película, Capulina es un celador nocturno del almacén de una firma de exportación pero gasta gran parte de su tiempo durmiendo. Dos ladrones entran al hotel a robar unas cajas, pero son sorprendidos por el Santo. Estalla una pelea. Despierta sólo para felicitar al Santo. Trata de ayudarlo y agarra a

uno de los ladrones en una caja de embalaje -pero es al Santo al que agarra. Los dos rufianes escapan.

Las cajas que quieren robar contienen vajilla que, al romperla, revelan su contenido de diamantes. Santo y el jefe de policía creen que puede haber más en el almacén y deciden vigilarlo.

Entretanto, Capulina se ha conseguido una máscara DE EL SANTO en una tienda. Se la pone y sale a dar un paseo por la calle. Los dos ladrones del almacén lo ven y creen que es el verdadero Santo. "Pero está tan gordo", dice uno de ellos. "Idiota", replica el otro, "probablemente lleva un chaleco antibalas". En eso aparece el verdadero Santo y al sorprender a los villanos les dice " en efecto, ese es mi doble", a lo que capulina responde, "el doble de tamaño". Este tipo de humor aparecía en las películas de este luchador.

Con lo anterior podemos sostener que El Santo es un icono de la clase media baja o para decirlo de otra forma de la clase popular Mexicana. Es sabido también que los aspectos verdaderamente legítimos de la cultura surgen de lo popular.

Ahora bien, en la película "La venganza de la llorona" (1974) , podemos resaltar un aspecto más de la cultura popular en los mitos y leyendas del México antiguo. En esta película existe una secuencia en la cual se establece el origen del mito de la llorona. A final de cuentas El Santo termina por establecer su ley y la regresa al mundo de ultra tumba.

Un ejemplo más está en la película "Las momias de Guanajuato" de 1970 donde nos encontramos al Santo luchando cuerpo a cuerpo con otro mito mexicano: Blue Demon. Esta película nos sirve también para advertir la belleza de esta ciudad durante la década de los setentas.

Bien podemos decir que la principal aportación de este personaje es la imagen del héroe de carne y hueso que suda y pelea y que es un representante del sentir común en el contexto social de aquella época. Cabe recordar aquí que la sociedad de este tiempo tiene muchas cosas que olvidar. Es una clase obrera explotada con prisas y problemas. El padre de familia de la época tenía que experimentar las tres caídas sin límite de tiempo en la vida diaria.

Otra de las aportaciones importantes de este protagonista en su posición de héroe es la de mantenerse templado ante las situaciones difíciles y la de ser caballeroso con las hermosas damas que lo acompañan. El Santo tuvo compañeras ciertamente hermosas como Lorena Velásquez y Sasha Montenegro.

3.13. LOS MENSAJES CINEMATOGRAFICOS DE EL SANTO COMO EJEMPLO DE LA CULTURA POPULAR MEXICANA.

Para entender los temas tratados en las películas de El Santo es necesario conocer un poco más su mundo. En este apartado mencionaremos algunos movimientos sociales que estaban ocurriendo en esa época. Entre ellos debemos resaltar el movimiento de los médicos de 1958 los cuales peleaban por mejores condiciones de trabajo. Por supuesto, el presidente de México en aquel entonces, Adolfo López Mateos, solo dio largas a sus asuntos y luego reprimió ese movimiento violentamente.

La momiza, por otra parte, estaba representada por los padres de familia que no se actualizaban, que pegaban el grito en el cielo cada vez que se veían un cabellos largo o una minifalda A GO-GO demasiado corta.

La década de los sesentas y la de los setentas tuvieron en general un significado social muy profundo en el ámbito internacional. Por ejemplo, los movimientos estudiantiles en Francia y en China.

No podemos hacer a un lado el movimiento estudiantil de 1968 y la matanza ocurrida en la plaza de las tres culturas en Tlaltelolco. Tampoco olvidemos el Halconazo de 1971 en la escuela normal superior y en el casco de El Santo Tomás. Sin duda, el ambiente en México se había tornado violento y los medios de comunicación masiva se hacían eco de la violencia. En la televisión y en la prensa en la escrita se hablaba de tales movimientos de manera tendenciosa y hasta amañada.

Por ejemplo, del movimiento estudiantil se dijo que un grupo de agitadores profesionales había iniciado un tiroteo contra el batallón Olimpia y que eso había originado la masacre del 2 de octubre.

Este era el panorama para el luchador de plata; un marco de rebeldía y ansia de liberación. Y en cuanto al ámbito fílmico, otras figuras cinematográficas de esa época eran Alfonso Arau , Pedro Armendáriz Jr., Diana Bracho, Roberto Cobo, Ernesto Gómez Cruz, Rita Macedo, Ana Ofelia Murguía, María Rojo, José Carlos Ruiz y Lucha Villa. Tales personajes representaban modelos importantes de la vida en la ciudad de México de aquellos tiempos.

Ahora bien, el cine de El Santo, refleja el pensamiento de muchos mexicanos que deseaban ser héroes por un día. Pero también al mismo tiempo tienen un poco de la moral de la sociedad mexicana Por ejemplo las chicas debían ser hacendosas y hogareñas como son descritas en la mayoría de sus cintas. La femineidad ante todo.

Como una forma de espejo de la sociedad, el cine de El Santo " . . .cobija a personajes populares e ídolos como los luchadores de los que se exagera sus virtudes y al mismo tiempo da cabida a otros personajes altamente irreales y fantásticos. A través de este cine podemos ver retratados a personajes que

describen el triunfo del bien sobre el mal, así como la honradez, el amor, la ternura.”¹¹

Otro campo importante de este apartado es la descripción de diversos actos populares como las peleas en las arenas de lucha libre y cómo estos actos son parte de un estilo enjundioso y volátil que proporcionaba acción. El cine del Enmascarado de Plata es un cine popular que resalta los valores más representativos de una nación-mosaico como la mexicana donde la gente que trabaja todos los días, se da tiempo para ir a las funciones y apartarse de la terrible rutina un par de horas.

Por tanto, aquí inicia un proceso de identidad entre el público que asiste a la arena y que luego ve sus películas y el Enmascarado de Plata, al que consideran un ídolo. Además, la forma de expresión de este singular luchador libera significados relacionados con la cultura mexicana de aquel entonces. Por ejemplo, El Santo representa al ser supremo protector de los débiles en circunstancias adversas. El Santo es en cierto modo, el ángel guardián del desprotegido, del que nada tiene y, al mismo tiempo, es el luchador de carne y hueso que entiende a su pueblo, a su gente, a la audiencia que tiene en sus luchas cotidianas. Es el “Chucho El Roto” del cuadrilátero que roba el aplauso y regala la gloria. El Santo es ídolo de masas que ofrece a ese público ávido de verlo, lo mejor que tiene, esto es, el brindar el espectáculo de la lucha libre y el entretenimiento sin igual de sus películas. Tanta aceptación tuvieron tales cintas que después ya eran parte de la matinee dominical entre los pobladores del DF.

Un significado más relacionado con la cultura mexicana es aquel que enmarca el misticismo de su nombre: El Santo tiene nombre angelical y lo usa para resguardar a la gente y a él mismo del mal, de las momias de Guanajuato, de los aztecas malvados, de la llorona, etc. En fin, el culto al Santo es un culto nacido de la necesidad de un pueblo que anhelaba que alguien lo defendiera de las injusticias que vivía.

Su mensaje verbal no es tan fundamental como su mensaje no verbal pues este último es el factor que acerca al público a sus películas, sus expresiones corporales sustentan un código cultural de acción y posterior triunfo.

Esto lo podemos apreciar claramente en la película de El Santo en el Tesoro de Moctezuma donde El Santo tiene que doblegar a varios Aztecas con los que nunca pudo establecer ninguna comunicación debido a que no hablaban la misma lengua. El único medio de hacerlos entender fue a golpes. Y en el caso de las dos películas analizadas, podemos mencionar que en “Santo contra los villanos del Ring” el héroe no solo hace uso de sus ya conocidas habilidades para poner fuera de combate a los malandrines, sino que también utiliza en repetidas ocasiones varias señas que hace con sus manos para comunicarse

¹¹ DE LOS REYES, Aurelio. **CINE Y SOCIEDAD EN MÉXICO**. Vol. 1. 1ª reimp, pp. 271, 1996,

con sus aliados cuando éstos se hallan en un panteón y no desean ser descubiertos. Así también, los criminales emplean el lenguaje no verbal para determinar la eliminación del Enmascarado de Plata en una junta de la "Cosa Nostra" y cuando le preparan una emboscada al salir de su casa y se dan aviso unos a otros para iniciar el ataque.

Por otro lado, en la segunda película analizada, "Santo contra el Doctor Muerte", es posible apreciar ambos lenguajes. En el caso del lenguaje verbal, éste es usado durante toda la película por el héroe y por los villanos. Además, hay que recordar que El Santo tiene un ayudante, el agente Paul y una asistente, la agente Margaret, con quienes establece todo tipo de comunicaciones verbales, ya sean por teléfono, o frente a frente. Y por otro lado, además de las ya sabidas batallas en el cuadrilátero, están las escenas donde Paul y El Santo son atacados en una oficina y deben comunicarse a señas y silbidos, y también, ya casi al final de la película, cuando estos dos héroes atacan el castillo del Doctor Muerte, se dan a entender por medio de toquidos en la pared, de señas hechas con las manos y finalmente a gritos. El caso es que ambos tipos de lenguaje fueron aplicados en su momento y sirvieron al propósito de la comunicación.

Sin embargo, más allá de la pantalla, este luchador trascendió como parte de la cultura nacional pues fue el reflejo, hasta cierto punto, de varios fenómenos sociales de un contexto histórico con el frecuente uso de figuras y ambientes propios de la llamada "mexicanidad". Es decir, el hombre fuerte que protege a la mujer débil y que entonces toma un papel de macho cien por ciento nacional.

El Santo logró establecer un modelo importantísimo en el cine nacional; el héroe de carne y hueso que lucha contra el mal en todas las formas imaginables y sus personajes toman algo de la vida real pues permiten una descarga emocional muy grande. Esto significa que la gente de verdad vibra en las arenas y en el cine ante el espectáculo de la lucha libre. La gente solía gozar de las películas de este personaje. No le importaba tanto la trama de las mismas, que, por otro lado, tampoco tenían una historia muy sólida, sino la emoción de los golpazos que tan generosamente se repartían El Santo y sus oponentes.

Las frases con las que se identificaba a El Santo eran importantes pues nos dan la idea de un hombre maduro cuya única visión era la de salvar a los desprotegidos. En sus cintas, El Santo aparecía con sus libros y se rodeaba de científicos e intelectuales que le ayudaban a comprender al mundo y a expresarse adecuadamente. En ese sentido, la imagen de El Enmascarado de Plata era la de un hombre hasta cierto punto culto, no la de un atleta. La relación que esto guarda con la cultura popular mexicana es que si a un deseo de superación le acompaña la disciplina, entonces tendremos a un hombre común y corriente, a ratos carpintero, a ratos albañil, convertirse en un ídolo del pueblo. En ese pueblo, la paz y la violencia social reinaban y El Santo no era ajeno a ese entorno social.

A su manera, desde un medio de comunicación tan importante como el cine, El Santo brindó su lucha contra el hastío, contra la rutina y ofreció sus películas para hacer olvidar a esa gran masa de hombres y mujeres trabajadores, la tensa realidad que enfrentaban en esos días.

En los sesenta los jóvenes eran rebeldes y fieles seguidores de lo que se oponía a lo establecido. Para ellos el cine era una forma de disfrute y en él podían admirar a estrellas del rock and roll entonando sus himnos musicales. Enrique Guzmán, César Costa, Silvia Pinal, Julissa y Alberto Vázquez poblaron la escena fílmica de la época.

Además, no se puede soslayar la presencia del cine de ficheras. En este sentido podemos mencionar que quizás al oír la palabra "ficheras" venga a la mente la imagen de Sasha Montenegro, Lin May e Isela Vega. Pero ellas no fueron las primeras ficheras del cine nacional, si nos remontamos a los años dorados de nuestra meca, podemos mencionar por ejemplo a una Rosa Carmina, a Ninón Sevilla, Meche Barba, Tongolele, Ana Luisa Peluffo y a Kitty de Hoyos. Claro ellas no enseñaban sus "encantos" pero desde aquellos años el cine mexicano ya tocaba los temas tan complejos como la vida en los cabarets. Ahí están por ejemplo: Salón México (1949), Sensualidad (1975), Cada quien su vida (1960) hasta llegar a las bellas noche (1975).

De hecho, "Bellas de noche" marca la nueva tendencia del cine mexicano, que durante muchos años le rindió tributo a la vida nocturna de la capital de la república. Todas tuvieron buen éxito taquillero, y así los cinéfilos se deleitaban con las hermosas mujeres de la vida nocturna: Sasha Montenegro, Lin May, Isela Vega, Diana Torres, Judith Velasco, Melba Luna, Norma Lee, además de los "galanes" Jorge Rivero, Andrés García, Armando Silvestre, y los cómicos Carmen Salinas "la corcholata", Lalo "el mimo", Rafael Inclán, Chato Padilla, Alfonso Zayas, el "guero" Castro y Alberto Rojas "el caballo".

Pero también en ese recuadro de actores aparecía El Santo y sus películas de acción. Por supuesto que la sociedad se desarrolló y fue cambiando a varios de sus héroes anteriores. Sin embargo, los buenos prevalecieron; El Santo se quedó en el gusto de las masas como un héroe legítimo. Acaso sea porque en la mayoría de sus películas encontramos una marcada forma de fantasía que hacía despegar al asistente a la sala de cine hacia nuevos territorios. El Santo es pues, un personaje vigoroso que marca una época. No era un gran actor y sin embargo añadió un sabor extra a la acción y al suspenso.

También parte de los valores, tradiciones y costumbres mostrados en sus películas son los mismos elementos que nos mostraron nuestros abuelos. A saber; el triunfo del bien sobre el mal, la humildad y también la decencia así como la caballerosidad para con las damas. Él absorbió de su tiempo esa fórmula mágica de los cambios sociales y los llevó al campo de la lucha de la luz contra la obscuridad.

La sociedad de ese entonces se ha ido para siempre. Y sin embargo no todo está perdido. Parte de esa manera ingeniosa de hacer cine se ha quedado en la pupila y en la mente de las masas que veían sus películas.

3.14. EL SANTO COMO OBJETO DE CULTO.

Para Hablar de culto es menester tomar en cuenta los siguientes puntos:

- A) la audiencia
- B) el tipo de películas que El Santo creaba y que eran de reconocida popularidad
- C) las diversas estrategias de exhibición con los que se anunciaban las cintas, e incluso los sensacionales posters en blanco y negro y a color a la manera de propaganda y
- D) Las historietas de este personaje que circulaban por todas las calles de DF y algunas partes del interior de la republica.

Todos estos aspectos conforman un clásico, un film popular que invite a su reproyección y contemplación por parte del público cinéfilo.

Las películas de El Santo son un objeto de culto al entretenimiento familiar, a la fantasía, al no conformarse con los guiones tradicionales; son películas de culto pues tanto en aquella época como aún hoy en día tienen una gran respuesta del público, y por que representan a un deporte muy popular dentro de la sociedad mexicana: la lucha libre.

Otro factor que le brinda el status de culto es el enorme grupo de fanáticos que le seguían desde entonces y los que ahora saben de él a través de la retransmisión de sus películas. Y que gusta de la lucha libre. Incluso aun existen varios clubes de fans en toda la república que recuerdan a su ídolo.

Ahora bien, otro aspecto fundamental de la obra de El Santo es la categoría que se le da a sus películas: películas de culto. Pues bien, el culto de una cinta se manifiesta por la repetición constante ante un grupo de gente entusiasta que asiste a la arena como si se tratara de un ritual dado que el mito surge del rito. Esto es un hecho significativo, es un medio importante de integración social. El rito es la puesta en escena de un mito.

Las cintas de culto no nacen como tales sino que son adoptadas por aquellos que se sienten identificados con ellos, por un público ansioso de una retroalimentación distinta a la que proveen las cintas estandarizadas, es decir, se trata de una película de culto porque es distinta., esto es, que han resistido estoicamente la prueba del tiempo.

Pero hay un elemento extra; la interacción de la masa con la lucha libre. La gente se desborda en las arenas y ve y toca a sus ídolos sudorosos y adoloridos, los impulsa y les ofende a la menor provocación. La gente mantiene

vivo a este deporte y por ende a los luchadores. El cine de luchadores en México triunfó precisamente por ello.

El ritual del que hablamos anteriormente organiza, confirma y conserva acciones y pautas culturales pues opera como un adhesivo de la sociedad con el séptimo arte.

Dentro del ritual existe " . . . una participación activa de las personas, pues es una forma de integración social, una estructura digamos. El participante del ritual debe vivir la verdad del mito. El mito llega a la casa sin tocar la puerta."¹²

Esto en cierta forma se está promoviendo por la participación de otro medio importantísimo: la televisión. Es decir, la retransmisión de las películas de El Santo contribuye a la subsistencia del rito y por tanto del mito.

Un factor para considerar las películas de este personaje como objeto de culto, es el hecho de que el género de luchadores en nuestro país es parte fundamental de la mitología fílmica mexicana, y esto se debe a que quizás hasta sin querer, representa un momento histórico y un lugar mágico: México.

En este sentido, debemos consultar a un experto en la materia. Humberto Eco apunta que " . . . una cinta de culto es aquella que carece de una filosofía coherente de composición. Y es esa gloriosa incoherencia la que hará que sobreviva al tiempo y a los modos. El Santo se comunica a través de signos y símbolos".¹³

Y tiene razón el célebre italiano. Cada cosa que vemos en las cintas del Enmascarado de Plata las asimilamos de acuerdo a nuestras propias experiencias, observaciones, gustos, obsesiones. Eco dice que para convertir a una obra de arte en un objeto de culto, es necesario que ésta se pueda fragmentar en pequeñas unidades fácilmente memorizables y que la gente pueda recordar fácilmente e identificarse con ellas. A la manera de estructura y sus posibles combinaciones para conformar un discurso fílmico.

Carlos Monsiváis —en su ensayo sobre la lucha libre- dijo de El Santo que " . . . a tal punto se ha identificado la lucha libre con la cultura popular que, por así decirlo, la ha llevado al ring. A la Época de Oro de la lucha libre corresponden sus leyendas en el sentido más estricto: los personajes cuyos nombres son en sí mismos una cauda evocativa, el cantar de gesta de su público, que acumula noches de felicidad gutural a cargo —en el caso de México— de El Santo, El Enmascarado de Plata, Black Shadow, Tarzán López, Gori Guerrero, Sugi Sito, La Tonina Jackson, El Médico Asesino, El Murciélago Velázquez, el Lobo Negro, el Huracán Ramírez, El portentoso Cavernario Galindo, el Mil Máscaras, y así sucesivamente. Por entonces el atuendo no es como ahora, un viaje de la psicodelia a la post-modernidad, ni los diseñadores de ropa importan más que el réferi, ni las capas renuevan o deberían renovar la moda italiana, ni la

¹² PROPP, Vladimir. **MORFOLOGÍA DEL CUENTO**. P 137. Edit, Imagen

¹³ Eco Humberto. **APOCALÍPTICOS E INTEGRADOS**. p.p. 259 - 260 Ed. Lumen.

máscara es omnipresente, y esto incluye a los que oficialmente no portan máscara. Dicho sea de paso, varios luchadores tal vez le deben parte de su éxito a la condición de su rostro, tallado en la piedra de los sacrificios de incontables encuentros: la máscara no perfectible que es aportación del azar a la estética de las ficciones imposibles (la máscara ideal: un rostro de ídolo de las islas labrado por los arrasamientos del pueblo sobre el entarimado)."¹⁴

Con las sabias palabras del maestro Monsiváis, debemos reconocer que la popularidad de la lucha libre sin duda contribuye a etiquetar a este actor como un protagonista de películas de culto. Y esto porque sus películas son objeto de culto pues van más allá del cine clásico mexicano y por supuesto de la aceptación social. De hecho al público de culto poco le importa que los críticos consideran las películas de El Santo como churros, pues lo que ellos hayan en ellas es fresca acción y divertimento.

Tanta aceptación tenían estos films, que se reproducían máscaras, capas, posters, figuras de plástico y hasta calendarios con la figura de este luchador. En las calles los niños y jóvenes jugaban "luchitas" y por supuesto todos querían ser el Enmascarado de Plata (esto también ocurría en las salas cinematográficas antes y después de la película y en el intermedio). La gente en general recordaba algunas de las llaves de El Santo como "la de a caballo" y el "tope suicida".

Las características de este hombre lo convirtieron en un actor único, un estereotipo de la fuerza y la nobleza fusionadas. Esas particularidades lo hacen un ser genuino que irradiaba energía. Desafortunadamente no se le puede comparar con otro luchador en el cine pues para eso, El Santo tampoco tiene rival: ningún otro luchador pudo aparecer en este cine con tanto éxito. Sus películas eran una manera subversiva de ver al mundo y a la realidad incluso eran una manera muy rebelde de hacer cine.

Ahora bien para considerar a una película una obra de culto se requiere la interacción de ésta con la audiencia la forma en que la gente memoriza llaves o viste una máscara de este personaje.

El Santo tiene cintas que son parte del cine nacional y que son consideradas clásicas puesto que con relativa frecuencia aparecen aún hoy en día en la televisión, y cuando lo hacen, no pasan inadvertidas; siempre es interesante admirarlas.

El Santo tuvo una serie de películas que le dieron un cierto nivel. Con este personaje nace una nueva forma de hacer cine, llena de inventiva e ingenio. Estas películas salen de lo normal y llegan a crear magia en el séptimo arte. La

¹⁴ MONSIVAIS Carlos, **LA LUCHA LIBRE ES UN OLIMPO ENMÁSCARADO**. Revista etiqueta negra. P.P. 23-25, feb 1997.

aportación de este personaje tiene que ver con las llaves, la máscara, la capa y los monstruos inverosímiles; algo nunca antes visto.

Es un representante del espectáculo de masas que libera al pueblo – acaso momentáneamente- de su realidad. Sus cintas además mantienen la estructura de un mito proporcionado por la identidad del artista. Esto es, El Santo era un ídolo de carne y hueso, una estrella de la lucha libre que era humano y que no tenía ningún poder más que el deseo de agradar a la gente con su habilidad para luchar.

Este Status de mito proporciona para el receptor de sus películas cierta identidad con el actor y es a través de esa propuesta donde encontramos la forma de la cultura de las masas la cual es vista como una combinación de nuestros hechos como referentes para lo que vivimos cotidianamente. Son parte de un documento de la historia del cine nacional. Es un patrimonio artístico, cultural, histórico y documental indeleble de la sociedad mexicana. En el nuestro espíritu artístico como nación ha hablado apareciendo como una parte arraigada que nos identifica en todo el mundo. Con esto se deja constancia a nivel mundial de lo que es la cultura popular mexicana.

En ellas se puede ver parte de las raíces nacionales si se hace una descomposición estructural. Por ello basamos la presente investigación en la condición estructuralista. Por eso analizamos a una película como una estructura.

Con el género de luchadores en México se imponen nuevos elementos dentro de la estructura narrativa del lenguaje como cine. Sus películas tenían tanta demanda como la coca cola. Eran – digamos- best sellers cinematográficos y con ello este personaje ha dejado huella dentro de la filmografía nacional puesto que su imagen ha perdurado por más de cuarenta años.

A través de los códigos cinematográficos y del comportamiento del actor podemos establecer categorías que relacionamos con nuestro contexto histórico, vigente por la aparición de la obra de El Santo.

El cine de antaño nos deja enseñanzas que hay que rescatar y en este sentido el trabajo cinematográfico aquí expuesto tiene mucho que mostrarnos tanto en el lenguaje propio del cine –massmedia—como en la propuesta que el actor dejó para la posteridad.

El Santo y sus mensajes cinematográficos toman entonces un lugar especial dentro del humor, ya que es una base comparativa de los valores y costumbres morales de la sociedad mexicana. A la manera de conclusión, debemos mencionar que El Santo fue un actor diferente y un digno representante de un deporte muy popular en el país, así como de un género del cual fue el máximo exponente. A todas sus cintas imprimía algo muy de él, un cierto sabor a inmortalidad.

3.15. VIGENCIA DE VALORES DE EL SANTO EN LA SOCIEDAD ACTUAL.

El tiempo ha transcurrido desde el día en que El Santo murió. Sin embargo, El Enmascarado de Plata aun representa al ídolo sin igual de lucha libre nacional pues no existe otro luchador que tenga el imán taquillero (en la arena y en la sala se exhibición) como él, ni tampoco ha habido un atleta dentro de este deporte que haya conseguido tantos premios y títulos.

Es, sin duda, parte ya fundamental de la historia del espectáculo en México pues logró proyectar la imagen de un hombre fuerte pero noble al mismo tiempo, y porque iluminó con su destreza la pupila de millones de espectadores en toda la república mexicana.

De la muerte de El Santo El Universal opinó que "Es una pérdida incalculable pues representa a un ídolo autentico del pueblo". "No ha habido tanta conmoción por la muerte de alguien en el medio artístico desde la muerte de Pedro Infante y Tintan " "No hay nadie que pueda llenar sus botas o su mascara: ha muerto un ídolo".

El Santo no murió del todo sin embargo. Para Carlos Monsiváis la permanencia de El Santo radica en que " . . . en su Época de Oro, la lucha libre (el wrestling, el catch-as-can) es asunto sencillo y primordial: hay un número no muy amplio de atletas que van de arena en arena, de gimnasio en gimnasio, de enfrentamientos de dos a tres caídas sin límite de tiempo a vivencias del encordado como el paraíso que expulsa y el infierno que retiene. Ese es El Santo el placer de intercambiar algunos cuantos golpes con el último fin de entretener al público que lo mira. La paga es mínima, el ritmo es desgastante y las llaves corporales –y me perdonan o me redimen la metáfora– abren la puerta de los aullidos. La Doble Nelson, la Tapatía, la Quebradora y los saltos espectaculares y los brazos alzados que apresan el triunfo y las muecas de los enmascarados (no por invisibles menos trepidantes), todo entonces representa los enfrentamientos del origen. . ."¹⁵

Este hombre era carpintero, plomero, albañil y hasta mesero pero lo que más sabía hacer era despertar la locura en la tribuna, hacer gozar a la gente. El Santo, no obstante, fue también producto de una época de contrastes, pues dominó no solamente la mayoría de las arenas en México, sino también ocupó el trono supremo del séptimo arte, al menos en su género, por un lado y por otro, fue un producto de su tiempo, de un momento histórico-social difícil, lleno de violencia y de tentaciones de gloria fácil y perpetuidad perversa.

El Santo es sin duda un fenómeno del cine nacional y esto lo demuestra la enorme cantidad de placas conmemorativas que recibió, debido a los éxitos de taquilla proporcionados por su cintas.

¹⁵ MONSIVAIS Carlos, **LA LUCHA LIBRE ES UN OLIMPO ENMÁSCARADO**. Revista etiqueta negra. P.P. 23-25, feb 1997.

Es, pues, un arquetipo del luchador forjado en el crisol del gimnasio y de la miseria. Es tosco, de difícil trato, y dureza en sus palabras. Su lenguaje nos describe un trasfondo falto de libros, de enciclopedias, de escuela.

Ahora bien, es cierto que ese elemento cultural no aparecía en las películas de este personaje, pero también es cierto que El Santo es entonces un precursor de una corriente cinematográfica puesto que desafía lo verosímil y tiene diversas aportaciones al cine como por ejemplo el hecho de luchar contra todos los posibles tipos de villanos desde seres de otros mundos pasando por zombis, hasta momias aztecas.

La crítica opinaba de sus películas que "su traje irradia la pureza de un corazón valiente, de un hombre que no teme a la maldad"¹⁶ y "Su máscara es un talismán de buena suerte para las masas que lo ven luchar y un escudo protector contra las pesadillas de la media noche."¹⁷

El Santo es, por tanto, un luchador social a su manera. Un contendiente incansable contra el aburrimiento, un antecedente moderno de Súper Barrio, y aunque él no dirigía marchas, sí comandaba masas en las salas cinematográficas hacia una aventura de la imaginación y de la fantasía.

En su libro "El laberinto de la soledad" Octavio Paz describe a un mexicano sometido desde tiempos ancestrales, a un mexicano cuya identidad es un mosaico conformado por diversas raíces a saber, la española, la indígena y la criolla. El Santo pues toma lo mejor de estas raíces para redimirse, para mostrarse único ante lo adverso, hecho de una sola pieza para lo que venga.

En estos años, los jóvenes eran rebeldes sin causa según James Dean y Rebeldes sin casa según José Agustín. Ellos anhelaban lo que todos los jóvenes anhelan: un poco de libertad, de amor y de diversión. El Santo, humildemente les ayudó cuando menos con la última parte.

3.16. UNA LEYENDA DE LA LUCHA LIBRE Y SU PERMANENCIA FÍLMICA EN NUESTRA ÉPOCA.

Desde sus primeras épocas el cine se preocupó por las grandes audiencias de público, por ese universo de multitudes comunes y corrientes que poco y nada tiene que ver con el hombre culto y meditabundo que vive rodeado de vanguardia y originalidad. En sus inicios, el cine fue diversión, entretenimiento, ejercicio lúdico entre producción documental y ficción. Eran cintas de sensibilidad popular, historias de la vida cotidiana confeccionadas con el entusiasmo de la novedad. A nadie se le ocurría, por aquel entonces,

¹⁶ LA PRENSA, "EL VALOR DE LA PLATA", Roberto Barajas, artículo México, 14 de febrero de 1972, Sección Espectáculos, p. 4.

¹⁷ EL UNIVERSAL, "SANTO CONTRA EL INSOMNIO", Ricardo Chimalpopoca, México, 24 de julio de 1972, Sección Espectáculos, p. 6

pronunciar la palabra "arte" para referirse al cine. Todavía era visto como una expresión vulgar y superficial.

El cine de entretenimiento tiene eso mismo, no busca ser una obra de arte. El Santo demostró en sus películas que lo que buscaba era divertir, mostrar sus mejores llaves y hacer olvidar a la gente por un rato sus problemas. Tal era la propuesta de aquel entonces y tal es la misma que la gente de ahora puede obtener. Ni más ni menos.

Gracias a la retransmisión de sus películas por la televisión abierta, ahora la gente joven puede gozar de sus historias. Más aún, con la puesta a la venta de sus mejores cintas en formato DVD, la masa popular puede tener acceso a la propuesta fílmica de este luchador.

En ese mismo sentido, es menester decir que -en el pasado- cuando los temas se volvieron repetitivos, el cine empieza a mirar a los clásicos de la literatura, la Biblia o la misma historia como fuente de inspiración para sus producciones. Esto llevó a que una nueva clase de público se interesara por el cine, espectadores letrados, cultivados culturalmente, que hasta entonces despreciaban el cine por su escaso contenido artístico y por su orientación masiva.

Nosotros entendemos que después de esta etapa aparecen en la propuesta fílmica varios géneros incluyendo el objeto de nuestro estudio: el cine de luchadores en México.

Por ejemplo, en los sesentas existían valores morales que han venido modificándose con el tiempo. Ahora, en pleno siglo XXI nos parecen lejanos. Pero no del todo. La lucha libre perdura en nuestro país, con otros nombres, con otras máscaras pero está vigente.

En cuanto al cine de luchadores, éste sí que está abandonado a su suerte que por otra parte no es mucha. Los últimos intentos por revivir el género corrieron a cargo de Octagón, Mil Máscaras y el propio hijo de El Santo. Ninguno logró el arraigo que el legendario personaje tuvo.

Las tradiciones populares en nuestro país perduran. El cine se quedará con nosotros por muchos años más. Es cierto que han llegado a la pantalla increíbles innovaciones tecnológicas. Sin embargo, la esencia de aquellas viejas cintas de acción está aun intacta.

El cine mexicano -sin duda- atraviesa por una terrible crisis financiera. No hay apoyo para los jóvenes talentos nacionales y esto se ve reflejado en la falta de películas en la sala cinematográfica. En los últimos años, el promedio de cintas producidas en el país, según el propio IMCINE, alcanza el raquítico número de cuatro al año.

El cine, como medio de expresión artística " . . . refleja el estado de la sociedad que lo produce. Un cine mexicano en ascenso significaba un buen síntoma del estado general de nuestro país." ¹⁸

El desconcierto y la desilusión han sido estados de ánimo recurrentes en la población mexicana durante los últimos años. De la euforia salinista se pasó, en cuestión de días, al reencuentro con tormentosos fantasmas aparentemente exorcizados: pobreza, desempleo, inflación, retroceso, marginación e inseguridad.

El impacto de estos fenómenos sociales en la cinematografía mexicana aún no se percibía en toda su magnitud. De 1990 a 1996, el cine nacional no sólo recuperó la confianza de su público, sino también la de los productores, distribuidores y exhibidores, quienes se atrevieron a apostar a favor de una industria frágil y relativamente poco rentable. El éxito internacional de cineastas como Arturo Ripstein, Alfonso Arau, Alfonso Cuarón y María Novaro alentó la esperanza de que, por primera vez en la historia, nuestra cinematografía pudiera sobrevivir dignamente a pesar de los embates de la crisis económica.

Este optimismo no es compartido por todos los que participan, directa o indirectamente, en la creación cinematográfica en México. Para María Novaro, directora de *Danzón* (1991) y *El jardín del edén* (1994), la situación futura de la producción nacional de cine se vislumbraba difícil.

La reducción del financiamiento al cine se extendió a las entidades privadas que recientemente habían comenzado a variar sus esquemas de producción para apoyar a filmes de buena calidad. Fundada en 1978 como filial de la poderosa empresa de medios de comunicación denominada Televisa -y con un prestigio poco menos que inexistente- Televisión inició en 1994 una política destinada a producir cine de mayor calidad, con mayores recursos, sin por ello eliminar los proyectos económicamente rentables como la serie titulada *La Risa en Vacaciones*, iniciada en 1989. De esta política han surgido títulos como *Sin remitente* (1995) de Carlos Carrera, *Salón México* (1995) de José Luis García Agraz, *Entre Pancho Villa y una mujer desnuda* (1995) de Sabina Berman e Isabelle Tardán, y *Sobrenatural* (1995) de Daniel Gruener, los cuáles alcanzaron éxito entre el público y la crítica. A pesar de lo anterior, Televisión cambió de administración y es muy probable que esto haya afectado a las políticas establecidas anteriormente. Antes de eso, nada cambió para bien a través de la privatización de la industria fílmica a partir de 1992. La nueva Ley Federal de Cinematografía promulgada el 1 de enero de 1993 no compuso en lo absoluto este problema de falta de financiamiento y por el contrario, sentó bases burocráticas prácticamente infranqueables.

¹⁸ DE LOS REYES, Aurelio. **CINE Y SOCIEDAD EN MÉXICO**. Vol. 1. 1ª reimp, 271 pp., 1996.

En el sexenio de Carlos Salinas de Gortari la producción del país parecía componerse un poco. Pero como se dice popularmente, sólo fue llamada de petate.

En otro orden de ideas y regresando al cine de luchadores en México, un aspecto a destacar, es el hecho de que no es tan sencillo encontrar un luchador que pueda tener imán taquillero.

Lo mismo sucede con los antihéroes de las películas actuales. En la época de El Santo, los malos eran monstruos, zombies, karatecas enloquecidos, etc. Ahora son narcos y redes de terroristas a nivel mundial como en las películas del 007. En la época de El Santo él sólo quería divertir y ofrece acción y más acción. El Santo es y será un clásico porque perdura en la memoria del público mexicano.

El cine en México ha ido modificándose continuamente y según los críticos del llamado séptimo arte, incluyendo a Gustavo García – mismo que condujo la popular serie de televisión La Cartelera del Once – ésta forma de entretenimiento vive una etapa de transición importante que nos llevará a un nuevo esplendor del cine nacional. Ojala así sea y por supuesto, ojala también tengamos cine de luchadores ahí.

CAPÍTULO IV. LA PELÍCULA Y SU DISCURSO CINEMATOGRAFICO. LA PELÍCULA COMO ESTRUCTURA.

4.1. ASPECTOS GENERALES DE UNA PELÍCULA.

Para analizar una película, es menester considerar los siguientes aspectos proporcionados por la Maestra M. Esther del Moral Pérez: ¹

DATOS GENERALES	ASPECTO EDUCATIVO	ASPECTO SOCIOLÓGICO	ASPECTO PSICOLÓGICO	ASPECTO ESTÉTICO	ASPECTO TÉCNICO
Título: - Género: - Público al que va dirigido: - Objetivo/s de la película: - ¿Está verbalizado? - Características a destacar: - Tipo de producción: - Nacionalidad:	- Objetivo implícito: - Temática: - Tratamiento: - Lenguaje: -Elementos didácticos	- Personajes: - Roles sociales que se identifican: - Valores que predominan: - Mensajes que se transmiten: - Explícitos: - ¿Existe algún tipo de crítica?, ¿Cuál?	- Teoría del aprendizaje que subyace: - Estrategias psicológicas utilizadas: - Elementos motivadores. - Tipo de ritmo	- Decorados y ambientación: - Vestuarios: - Colorido. - Banda sonora:	- Estructura interna: - Animación: - Realización. - Montaje: - Adecuación imagen y sonido:

Estos aspectos son tomados en cuenta al momento de elaborar un análisis completo de una obra fílmica. Cabe resaltar que este estudio se divide en varios aspectos los cuales conectan a la obra con la gente. Es decir, cada rubro cubre una parte importante de los aspectos culturales de la sociedad. El lo que respecta a una película de El Santo, el campo que más podemos abarcar con este esquema, es el aspecto sociológico. En él se presentan los roles de cada una de los personajes en la película, así como los valores que predominan; es decir, el bien, como triunfador sobre el mal. El Santo fue un héroe que marcó una época en el cine nacional y que trascendió por varias generaciones debido a estos valores que comunicó a través de su obra.

4.1.1. LA IMPORTANCIA DEL GUIÓN.

En sus comienzos el cine era exclusivamente visual y la narración era lo que los ojos veían: un tren entrando a una estación o unos saltimbanquis actuando en

¹ Del Moral Pérez M. Esther, **LOS ASPECTOS DEL CINE**. Nueva Era ediciones, p-p 34-35, México 1998.

la calle. Sin embargo, siempre estuvo presente la idea, la intención del cineasta. En la mente del realizador de cine hay intención de filmar lo que ve. En la elección de la idea estaba el embrión de lo que más tarde llamaríamos guión. El primer ensayo de la historia, el de *El regador regado (L'arroseur arrosé, 1895)*, ya debió pensarse en forma de guión «no escrito»: un jardinero está regando con una manguera. Otra persona le pisa la manguera. No sale agua. El jardinero mira el orificio de salida de la manguera. La otra persona retira el pie de la manguera. El chorro de agua vuelve a salir. El jardinero es regado.

El guión debe " . . . estar muy bien construido para que la película tenga ritmo, para que sus diálogos estén bien enlazados, para que los efectos de tiempo y espacio sean inteligibles para el espectador. El espectador de cine ve solamente lo que se le presenta en la pantalla. Lo que se oculta hay que intuirlo, descubrirlo e investigarlo. Los silencios también hablan. El guión hay que descubrirlo tras las imágenes, pues sin guión la película no se hubiera producido, ni dirigido, ni filmado. Ya no se suelen incluir los rótulos explicativos que se hacían en el cine mudo, salvo excepciones. Los directores los evitan. La imagen, aunque debe decir por sí misma todo lo que pueda, reproduce el guión, que es donde están las claves de la película. . . " ²

4.1.2 LECTURA DE UN TEXTO CINEMATográfico

Para interpretar un texto cinematográfico necesitamos saber que el lenguaje cinematográfico consiste en un dispositivo que otorga significados a objetos o textos, que expresa sentimientos o ideas, las cuales permiten comunicar informaciones. El cine entonces, aparece como un lenguaje. El filme expresa, significa o comunica y lo hace a través de medios que satisfacen esas intenciones. El cine presenta signos, fórmulas y procedimientos que se funden formando un concentrado de elementos.

En el cine se encuentran tres modalidades dentro de su lenguaje:

- a) la lingüística del film, es decir, la materia de la expresión o de significantes
- b) una tipología de signos y
- c) una variedad de códigos que operan dentro de un flujo fílmico.

El filme posee dos tipos de significantes:

1. Visuales: imágenes y signos escritos y
2. Sonoros: voces, ruidos y música.

² EINSESTEIN, Sergei. **LA FORMA DEL CINE**. Siglo XXI Editores. S.A. (Segunda edición en español) p.p. 241, México 1990.

Con ellos se realiza un filme y son la base, la materia expresiva. El cine toma diferentes lenguajes para mezclarlos, superponerlos y articularlos en una amalgama original.

Asimismo, se pone atención a las relaciones entre significados y significantes, esto es, los distintos tipos de signos que se utilizan dentro del filme. Existen también los índices, íconos y símbolos. Francesco Casetti menciona en "Como analizar un filme" que "...el cine está compuesto por estos signos, a través de una descomposición de los diversos lenguajes que el filme reúne; las imágenes son iconos, la música y las palabras símbolos y los ruidos índices".³

Sumándose a los significantes y los signos, se encuentran los códigos que permiten insertar dentro de la construcción fílmica el rol y la función de los distintos componentes cinematográficos. Debido a la importancia de estos códigos durante la presente investigación profundizamos un poco más sobre los mismos.

La tradición semiológica ha denominado códigos a los diferentes sistemas de significación que conforman el lenguaje cinematográfico. El vocablo, sin embargo, remite a una conceptualización hasta cierto punto ambigua y no poco problemática. Por tal razón, es conveniente detenerse a examinarla, retomando una discusión desarrollada fundamentalmente por pensadores estructuralista, entre ellos Umberto Eco.

Para el Diccionario de la Real Academia Española, un código es, por una parte, un sistema de signos o señales y reglas para dar otra forma a un mensaje y, por otra, un cuerpo de leyes dispuestas según un plan metódico y sistemático. El término designa, de entrada, tanto la estructura de correlaciones que hace corresponder, término a término, un significado a un significante, como la estructura organizadora de un conjunto de elementos los cuales pueden funcionar eventualmente como significados o significantes. Esta es la importancia de tomar a una película como a una estructura, pues dentro de ella interactúan varios elementos para dar significación a un mensaje o a un contenido fílmico. En nuestro caso, tal contenido fílmico se instala dentro del cine de luchadores en México y más profundamente dentro de la imagen de El Santo en sus películas.

La primera de estas dos acepciones es la que utilizamos cuando hablamos del código Morse: el código, en este caso, es entendido como una regla que asocia los elementos de dos conjuntos organizados de ocurrencias: las letras del alfabeto y los signos conformados por puntos y rayas. Lo mismo sucede, por ejemplo, con la regla que relaciona las luces de un semáforo y las órdenes correspondientes de "alto", "siga" o "transición".

³ CASSETTI, Francesco y Di Chro, Federico. **COMO ANALIZAR UN FILME**. Ed. Paidós. p.p. 29, Barcelona 1996.

En el segundo caso, el término es entendido como un conjunto de reglas (o normas) que confiere un orden interno a ciertas estructuras: como cuando se habla del código de cortesía o del código caballeresco. Ejemplos de códigos en este segundo sentido lo constituyen el conjunto de pautas que rigen la sucesión de los pasos de un determinado baile, las reglas que regulan los desplazamientos de las agujas del reloj de nuestro anterior ejemplo, las exigencias que condicionan la organización de las notas dentro de una melodía tonal o las reglas narrativas que organizan los relatos incluyendo los relatos en el cine. Y por ello mismo, nosotros establecemos este aspecto de estructura de la película para interpretar los elementos de la filmografía de El Santo.

Ahora bien, es precisamente Eco quien más ha logrado aclarar “. . . las relaciones entre el código entendido como correlación (al cual denomina propiamente código) y el código institucional o código entendido como principio de organización (al cual denomina structural-code o s-código). Mientras el código (correlacional) es una regla que asocia los elementos de dos s-códigos, dando lugar a un sistema bi-plano, el s-código constituye un sistema monopiano, sobre el cual no opera ninguna correlación.” Umberto Eco postula además que “en la mayoría de los lenguajes, concurren códigos y s-códigos de una manera compleja y, que, inclusive, el aspecto institucional de los s-códigos conlleva aspectos que remiten a la correlación.”⁴

¿Cómo aplicamos estos códigos en el cine?

4.1.3. LOS CÓDIGOS EN EL CINE

Dentro de los estudios teóricos del cine el uso del vocablo *código* ha corrido la misma suerte señalada y su significación se ha seguido manteniendo floja y generalizadora. Cuando decimos que un film está altamente codificado, por ejemplo, podemos querer decir dos cosas:

En primer lugar, que la relación que une las ocurrencias de lo que oímos y vemos (este plano o esta sucesión de planos, este gesto en el actor, esta tonadilla, esta iluminación) con lo que dichas ocurrencias significan, es convencional (estamos en la primera acepción del término).

Podemos querer decir, en segundo lugar, que la estructura según la cual se organiza la historia resulta previsible, porque obedece, en su conformación, a ciertas reglas preestablecidas. Estamos en la segunda acepción del término. En la práctica, una y otra acepción, son identificadas: siguiendo a Metz, utilizamos indistintamente la denominación de *código*, tanto para los *códigos* propiamente dichos o correlacionales, como para los *s-códigos* o *códigos organizadores*. El código ha devenido en un concepto que suele entenderse como cierto tipo de

ECO, Humberto. **SEMIÓTICA Y FILOSOFÍA DEL LENGUAJE**. Editorial Lumen., Barcelona, p.p. 305, 1990.

lenguaje "encastrado" en ese lenguaje "mayor" que es el del cine. El lenguaje del cine es, por tanto, pluricódigo. Es decir, que interrelaciona varios códigos que conforman una estructura mayor; la película.

La teoría se ha encargado de jerarquizar y organizar cada uno de los códigos que intervienen en la construcción de un film. Ensayos de esa taxonomía son los adelantados por Christian Metz para quien el lenguaje cinematográfico "nace de la realización particular de códigos propios del cine (o *códigos fílmicos cinematográficos*) y códigos no propios del cine (o *códigos fílmicos no cinematográficos*)".⁵

Otro autor que podemos mencionar es Emilio Garroni para quien más bien concurren en los filmes códigos no propios del cine de una manera particular. En el caso de Casetti y Di Chio ellos recogen los resultados de Metz y conciben una versión de los *códigos cinematográficos* a los cuales denominan códigos "internos" (*códigos tecnológicos de base, códigos visuales, gráficos, sonoros y sintácticos*), mismos que veremos a continuación. Michel Marie propone - no los denomina *códigos* - un inventario de parámetros a tener en cuenta en la práctica descriptiva y Roger Odin intenta sistematizar el trabajo de Metz, organizándolo en tres tipos de *códigos: Códigos fílmicos no cinematográficos, códigos fílmicos cinematográficos y códigos mixtos.*

Sin embargo, a pesar de la profusión de interpretaciones y refinamientos a que se ha sometido la propuesta de Metz (y al recurso obligado al concepto de código, dentro de las cátedras universitarias de análisis fílmico), la utilización exclusiva del análisis "código" resulta, hoy en día, cuestionada.

Pero a pesar de todos los reparos, el estudio de los códigos constituye, hasta la presente fecha, un insustituible recurso en términos didácticos. No solamente porque, como sostienen Casetti y Di Chio, todavía es innegable que *en el cine existen conjuntos de posibilidades bien estructurados, en los cuales los elementos tienen valores recurrentes, y a los que se pueden hacer referencias comunes*, sino porque esas referencias comunes instituyen una suerte de alfabeto previo sobre lo cual el aprendiz de analista construye (y desconstruye) su saber posterior.

Con base en lo anterior, se puede decir que existen dos tipos de códigos generales en una película.

1. código tecnológico y visual. Son los trucos y recursos cinematográficos que el director emplea para realizar una película. Aquí podemos mencionar el diverso número de cámaras y de tomas en el ring que se utilizaron para la filmación de las luchas de El Santo en sus películas.
2. códigos cinematográficos. Visuales o íconos. Aquí es necesario recalcar que los movimientos de El Santo comunican varias cosas. Una de ellas es

⁵ METZ Christian. **CINE: LENGUA O LENGUAJE**. Ensayo de Taxonomía comunicativa. , p.p. 50., Paidós 1995.

el don de mando que el luchador poseía naturalmente. Otro más es el despliegue físico del que gozaba y del que hacía gala para levantar monstruos, golpear karatecas y para levantar en sus brazos mujeres hermosas.

Ahora bien, regresando a Cassetti, él nos dice que los códigos cinematográficos definen el centro de procedimientos que caracterizan al medio como tal (elementos tecnológicos) así como la existencia de códigos que forman cinco series dentro de la materia expresiva del cine sonoro, (imágenes, gráfico – escritura – sonido, verbal) musical y los efectos que se distribuyen a: la banda visual y la sonora pues se da una relación entre ambos. Asimismo, existen los códigos relacionados con los fenómenos de orden sintáctico los cuales son parte de la organización de la secuencia y el montaje.

4.1.3.1 LOS CÓDIGOS DE CASSETI

Esta es la división de códigos cinematográficos según Cassetti:

Códigos tecnológicos:

1. De soporte
2. Deslizamiento
3. De la pantalla
4. Cámara

Códigos visuales:

La iconicidad de la imagen.

1. Dominación y reconocimiento
2. Transcripción
3. Composición
4. Iconográficos
5. Estilísticos

Fotograficidad

- Organización de la perspectiva
- Márgenes del encuadre
- Modos de filmación
- Formas de iluminación
- Blanco Negro y Color
- Movilidad (imágenes fotográficas a movimiento)

Códigos gráficos:

1. Títulos
2. Didascálico. Explican la imagen
3. Subtítulos
4. Textos

Códigos Sonoros:

1. Naturaleza del sonido
2. Voces, diálogos, lengua (idioma)
3. Ruidos, efectos naturales y reproducidos

4. Música implicada en acciones
5. colocación del sonido

Códigos de montaje:

Tomas
Ángulos
Secuencias

4.2. ELEMENTOS DEL DISCURSO CINEMATOGRAFICO.

En las películas se puede apreciar una estructura básica que permanece durante toda la película. Ésta se divide en los siguientes componentes: ⁶

SECUENCIA: Unidad dramática y temática con sentido completo. Cada secuencia va a estar dividida en varias escenas, lo que más le interesa al montajista es la escena y no tanto la secuencia. Una escena en un libro sería un párrafo. Como se puede apreciar, el cine y el texto literario están ligados y por ello es que mencionamos estos elementos.

ESCENA: Acción continuada que se desarrolla dentro de un mismo ambiente o escenario. Es de escenario de donde viene la palabra escena, porque en teatro cuando se cambia de escenario es cuando se cambia de escena. En el cine, hay que privilegiar a la continuación de la acción dramática.

También hay que acordarse que siempre que en una secuencia haya un cambio temporal, seguro que va a haber un cambio de escena. Generalmente las escenas están divididas en varias tomas. Las tomas en un libro serían una oración o sea desde que se abre la oración hasta el punto y seguido o aparte.

TOMA: Acción ininterrumpida de la cámara, desde que se prende hasta que se apaga. En el montaje no se va a incluir ni la plaqueta ni la veladura final que hace la cámara cuando corta.

TOMA EN MONTAJE: Aquel fragmento comprendido entre dos cortes.

PLANO: Tiene dos significados: el primero tiene que ver con el tamaño en que se está tomando la toma. El segundo es lo mismo que decir toma, entonces plano va a ser sinónimo de toma, por lo tanto plano es igual a toma.

CAMPO: El campo es estrictamente la imagen o el cuadro que tenemos enfrente o lo que aparece en la pantalla. Es lo que se ve.

FUERA DE CAMPO: Se refiere a lo que no vemos pero se sugiere o se imagina que está. Ej.: Una cara de una persona que se encuentra en la pantalla estará dentro del campo, pero si esa cara se mueve hacia la derecha y sale del cuadro

⁶ CARDERO, Ana María. **DICCIONARIO DE TÉRMINOS CINEMATOGRAFICOS**. México 1ª edición. Enep. Acatlán., p.p. 99-100. UNAM 1989.

estará fuera del campo, pero nosotros intuiremos que está a la derecha del cuadro.

ESPACIO FÍLMICO: La suma del campo y el fuera de campo es igual al espacio fílmico. O sea lo que se ve en el cuadro, o pantalla, y lo que no se ve pero se sugiere o imagina.

TIPOS DE LENTES

1.- **Angulares.** La distancia focal es más corta que la normal, por lo tanto, eso hace que se pueda tener más campo visual.

2.- **Normales.** Es el tipo de lente que nos permite filmar de la manera más semejante a como vemos los humanos.

3.- **Teleobjetivos.** La distancia focal es mucho más grande, lo que hace que en distancias muy grandes entre un objeto y la cámara, podamos verla desde muy cerca.

4.- **"Zoom".** Lente de distancia focal variable, o sea que podemos variar la distancia focal.

Las lentes se diferencian por la distancia que hay entre el centro óptico de la lente y el foco (distancia focal).

La diferencia entre una lente y el ojo humano es que en el ojo tenemos o podemos ver hasta 180 grados y en una lente de una cámara solo 35 o 40 grados.

PROFUNDIDAD DE CAMPO: Es aquel sector en donde la imagen es nítida, el sector donde la imagen está en foco.

Con los diferentes lentes cambian las profundidades de campo; esto hace que se nos vengán encima los objetos y que así parezca que las distancias son menores o mayores. A menor distancia focal (lente angular) mayor será la profundidad de campo. Si existe mayor distancia focal (teleobjetivo) menor será la profundidad de campo.

Supongamos que estamos con un teleobjetivo a 1,5 metros entre una cara y otra, entonces parece que están muy cerca una de la otra. Esto es porque la distancia focal del teleobjetivo es muy grande, por lo tanto los objetos parece que se acercan.

Lente normal. La cara de atrás parece que está más alejada, cuando en realidad está a la misma distancia que en el ejemplo anterior. Esto es porque la distancia focal es menor y por lo tanto da la sensación que la cara de atrás está más alejada que con el teleobjetivo pero en realidad es una distancia muy parecida a como lo vería el ojo.

Con un objetivo angular parece que la cara de atrás está mucho más lejos que los dos ejemplos anteriores.

De esta forma si la cara de atrás empezara a caminar y se acercara hacia delante, con el teleobjetivo parecería que tarda mucho para la poca distancia que parece que hay. Esto se debe a que el teleobjetivo acorta las distancias. Eso es lo que pasa en las carreras de autos, cuando se enfoca a un auto de lejos y de frente, con un teleobjetivo, que el auto parece que va muy lento ya que tarda mucho en recorrer lo que parece que es poca distancia, pero que en realidad es mucha.

Todos estos elementos forman parte de la estructura fílmica que Santo El Enmascarado de Plata utilizó en sus películas. Por supuesto la tecnología ha ido cambiando y los lentes, las cámaras, los micrófonos y los efectos por computadora, por mencionar algunos, eran componentes que no estaban disponibles en la época del luchador. Sin embargo, fueron suplidos con imaginación y bajo presupuesto.

4.2.1 NARRATIVA CINEMATOGRAFICA. FUNCIONES.

Las funciones fílmicas de una película son:

Funciones estéticas: a través de diferentes recursos y movimientos de la cámara se ofrece un enriquecimiento visual con el manejo apropiado de espacios y de tiempos que sus cintas se da o se enfatiza el juego de ideas o emociones en los espectadores. Tal es el caso de las películas Santo en el museo de Cera y Santo contra el doctor muerte.

Funciones sintácticas: se da unión en las imágenes dando linealidad a la narrativa.

Funciones semánticas: son los niveles connotativos y denotativos que se establecen en las narraciones. En este sentido, podemos mencionar toda la serie de diálogos que El Santo mantiene en sus películas ya sea con los agentes de la policía a los que siempre ayuda o con las lindas mujeres que actuaron a su lado.

Funciones rítmicas: se da una mezcla adecuada a los elementos que componen un filme. Por ejemplo la música, los ruidos, diálogos, actuaciones, iluminación.

4.2.2. ORGANIZACIÓN TEMPORAL DE LA NARRATIVA CINEMATOGRAFICA

El montaje es la organización de planos de un film en determinadas condiciones de orden y duración. Es la organización de elementos fílmicos, visuales y sonoros en una cinta. Con el montaje se da el arte de expresar y significar asociando planos, tomas o shots de manera que esta unión ponga en funcionamiento una idea o un sentimiento.

El montaje tiene diferentes funciones:

Estéticas:

- 1) el enriquecimiento visual de la película a través del espacio y del tiempo.
- 2) Asegurar el orden de sucesos del discurso fílmico
- 3) Provocar un juego de emociones y configuración de ideas en los espectadores.

Sintácticas:

- 1) Enlace o disyunción de las imágenes
- 2) Alternancias o linealidad de las secuencias para hacer una narrativa
- 3) Paralelo de la línea dramática de la historia

Semánticas:

- 1) significado denotativo inmediato
- 2) significado connotativo profundo

Rítmicas:

- 1) Temporales. Con la edición se da el tiempo a la película.

4.2.3 CLASIFICACIÓN DEL TIEMPO FÍLMICO

Tiempo cinematográfico. Puede retrocederse, acelerarse, detenerse inusitadamente, etc.

Adecuación. Conformidad entre el tiempo de acción y proyección.

Condensación. Supresión de elementos narrativos y descripción a través del montaje y edición, para conservar los datos suficientes de tal manera que se entienda la historia.

Distensión. El tiempo real de una acción se alarga.

Continuidad. El tiempo fílmico fluye en la misma dirección que el real.

Simultaneidad. Se alteran dos o más tiempos vitales de la acción. Ésta pasa de uno a otro tiempo.

Flashback. La acción comienza en medio o en el desenlace de la acción. La historia se da por el recuerdo o la referencia.

Psicológico. Es un tiempo personal distinto al marcado por el reloj. Se consigue por la combinación de tiempos débiles y fuertes entendiéndose a acciones ya sea de escaso o de gran interés.

El tiempo fílmico se divide en tres partes:

1. Tiempo de proyección. (duración película)
2. Tiempo de acción. (que está dentro de la narración)
3. Tiempo de la percepción. (la sensación notada por el espectador)

Con el cine, el director es capaz de dominar el tiempo.

1. Acelerar. Este concepto nos ofrece un efecto cómico.
2. Reducir. Este concepto nos ofrece un efecto dramático.
3. Inversión. Este concepto nos ofrece un efecto cómico también.
4. Pausa. Este concepto nos ofrece un efecto de suspenso.

Estos elementos del universo fílmico se tomarán para el análisis de las películas de El Santo, pero serán tomados de manera general e implícita.

4.2.4. EL LENGUAJE NO VERBAL Y SUS ELEMENTOS

La clasificación no verbal según Turchet⁷ se divide en :

1. Movimientos corporales o comportamiento. Kinésico, gestos y otros movimientos corporales. Entre ellos la expresión facial, movimientos de los ojos, la postura, etc.
2. Paralenguaje. Cualidades de la voz, dificultades del habla, risa, bostezo, gruñir.
3. Proxémia. Empleo y percepción del espacio físico para el hombre
4. Olfato.
5. Tacto. Sensibilidad de la piel y temperatura
6. Uso de artefactos. Objetos como vestidos, cosméticos.

En el sentido kinésico, podemos decir que el movimiento corporal lo mismo que los gestos comunican de formas distintas. El aspecto físico está determinado culturalmente y la manera de desenvolverse lleva consigo un sello personal. Los gestos están vinculados culturalmente tanto en su forma como en su significado. Con los gestos los personajes demuestran miedo, concentración, desesperanza. Incluso al sonreír, estos actores quieren dar a entender algo especial, una señal de comprensión o de simpatía. De hecho, la gesticulación y todos los demás movimientos corporales expresan conceptos que el espectador es capaz de advertir en las películas y que le sirven para desentrañar la trama de las mismas.

La proxemia es el uso y la percepción del espacio social y personal, que se refiere a la disposición de espacios relacionados con el liderazgo, el flujo de comunicación y la expresión no verbal.

Además, según Mark L. Frap " . . . la anotación personal espacial se puede observar en el contexto de la distancia que varía de acuerdo al sexo, el status o los roles que desempeñan dentro de la sociedad y de acuerdo a la orientación cultural . . .".⁸

⁷ TURCHET, Philippe. **EL LENGUAJE DE LA SEDUCCIÓN**: entender los códigos inconscientes de la comunicación no verbal. Barcelona, 2005.

⁸ L. FRAP, MARK. **LA COMUNICACIÓN NO VERBAL**. Ed. Paidós. p 22-23, Barcelona, 1997.

Finalmente, el paralenguaje es un complemento de la comunicación no verbal utilizado frecuentemente por El Santo dado que es la forma de decir algo pero que no se ha dicho. Por ejemplo, podemos mencionar:

- A) las cualidades de la voz. Registro de la voz, control de articulación, resonancias, gritar e impostar la voz.
- B) Vocalizaciones. Risa llanto, suspiro, bostezo, estornudos, ronquidos, etc.

4.3. ELEMENTOS DE LA IMAGEN FÍLMICA

Ahora sabemos que la película es una estructura conformada por otras subestructuras o elementos constitutivos. Para realizar un análisis de la imagen fílmica, tenemos que tomar en cuenta los siguientes puntos: ⁹

4.3.1 LOS PLANOS Y SUS FUNCIONES

Los planos en el cine.

Los diferentes tipos de planos que se emplean en el cine dependen de la distancia existente entre la cámara y el sujeto fotografiado, además de por la longitud focal del objetivo empleado.

Existen los siguientes:

- Planos Cortos.- Se centran en el sujeto de la acción.
- Plano Detalle.
- Gran Primer Plano.
- Primer Plano.
- Plano Medio.
- Plano Tres Cuartos o Plano Americano.
- Planos Largos.- Ofrecen el contexto que rodea al sujeto de la acción.
- Plano General.
- Gran Plano General.

El tipo de plano determina, por lo general, su duración, ya que es necesario dejarle al espectador tiempo material para percibir el contenido del plano. El uso de unos determinados planos normalmente viene determinado por la comodidad de la recepción y por la claridad de la narración. Pero, muy a menudo, se emplean para conseguir determinados efectos o comunicar determinados valores.

• **Plano Detalle. Gran Primer Plano y Primer Plano.**- Se utilizan para profundizar en la psicología del personaje, sugerir sus pensamientos o sus conflictos.

• **Planos Largos.** Al presentarnos a los individuos como un elemento más del "escenario" puede servir para expresar valores como la soledad, la impotencia,

⁹ EISENSTEIN, Sergei. **LA FORMA DEL CINE.** Siglo XXI Editores. S.A. p.p. 241 (Segunda edición en español) México 1990

la desorientación. Por supuesto la mayoría de estos planos fueron utilizados en la filmografía de El Santo.

4.3.2 LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARA, SUS FUNCIONES Y SUS CLASES.

Los movimientos de cámara. Las funciones:

Estas son las funciones principales de las cámaras en el cine:

1. Función descriptiva:

- a) Acompañar a un personaje u objeto en movimiento.
- b) Creación de ilusión de movimiento en un objeto estático.

2. Función dramática:

- a) Descripción de un espacio o de una acción que no puede ser captada con la cámara fija.
- b) Definición de las relaciones espaciales entre dos elementos de la acción.
- c) Expresión subjetiva de la visión de un personaje en movimiento.
- d) Expresión de la tensión mental de un personaje.

3. Función rítmica:

- a) La cámara en movimiento continuo crea una sensación de dinamismo en el espacio y en la narración, frente a la cámara estática, que sugiere más tranquilidad, o serenidad.

Los movimientos de cámara. Las clases.

1. Travelling. .- Desplazamiento de la cámara a través de unos rieles o plataforma en el que permanece constante el ángulo entre la cámara y el objeto en movimiento.

- a) Travelling vertical.
- b) Travelling lateral.
- c) Travelling hacia delante.
- d) Travelling hacia atrás.

2. Panorámica.- Movimiento de la cámara sobre su propio eje sin desplazamiento del aparato.

- a) Panorámica vertical.
- b) Panorámica horizontal.

3. Trayectoria.- Combinación indeterminada de travelling y panorámica. Suele realizarse con ayuda de una grúa o una "cabeza caliente".

4. Zoom.- No se mueve la cámara, sino el objetivo. Este movimiento óptico permite acercar o alejar la acción, alargar o acortar los planos.

4.3.3. LA LUZ Y SUS FUNCIONES

Tenemos también otros ámbitos tales como: La luz (y la sombra), la tonalidad, la iluminación, el estilo de luz y sus usos.

Con ellos se puede dar ciertos tintes a las películas. Por ejemplo:

- Expresar sentimientos y emociones.
- Crear una atmósfera determinada.
- Diferenciar distintos aspectos de una representación.
- Resaltar la profundidad de los ambientes.
- Luz natural
- Luz artificial
- Luz dura
- Luz suave
- Luz realista
- Luz efectista
- Clave alta
- Clave baja

4.3.4 EL VESTUARIO Y SUS DIVERSOS TIPOS

Otro aspecto clave es el vestuario y los diversos tipos del mismo:

1. Realista.- Vestuario conforme a la realidad histórica. El sastre se informa previamente en documentos de la época y hace que tengan prioridad la exactitud en la indumentaria.

2. Pararrealista.- El sastre se ha inspirado en documentos de la época, pero ha procedido a una estilización. La preocupación por la belleza o espectacularidad de la indumentaria está por encima de la exactitud histórica.

3. Simbólica.- La exactitud histórica no tiene ninguna importancia. El vestuario sirve, fundamentalmente, para traducir simbólicamente los caracteres de los personajes, su clase social o estados de ánimo. El uso del vestuario en el cine no es diferente del que se hace en el teatro, aunque hay una mayor tendencia hacia el realismo.

4.3.5 DECORADOS Y SUS TIPOS

Otro elemento fundamental en la creación fílmica son los decorados.

1. Realista.- El decorado no tiene más importancia en la historia filmada que su materialidad misma y sólo significa lo que es. Este es el decorado característico del cine soviético y del cine "made in" Hollywood.

2. Impresionista.- El decorado se elige en función de la dominante psicológica de la acción filmada. El paisaje condiciona y refleja el estado de ánimo de los personajes o sus conflictos. Los decorados suelen ser naturales.

3. Expresionista.- Los decorados se emplean para expresar una visión subjetiva del mundo en la que predomina la deformación. Los decorados son, por tanto, construcciones artificiales que tienden a ofrecernos una visión

deformada de la realidad. Esta tendencia en el uso de los decorados fue la más característica durante el Expresionismo alemán de los años 20.

Tipos de decorados:

1. Interiores o exteriores.
2. Reales o artificiales.

4.3.6. EL COLOR EN EL CINE, PROBLEMAS Y SIMBOLOGÍA

El color en el cine. Su historia.

Orígenes.- Los pioneros del cine (Méliès, Gaumont o Pathé) mandaban colorear sus películas fotograma a fotograma para realzar el realismo de la imagen. Durante el periodo del cine mudo también se usaron mucho los virajes (teñir uniformemente los fotogramas). Estos virajes tenían una finalidad mitad realista, mitad simbólica: amarillo para los interiores, verde para los paisajes, rojo para los incendios o revoluciones, por ejemplo. Poco a poco se fueron abandonando los procedimientos para colorear filmes.

Redescubrimiento del color.- Desde mediados de los 30 aparecen ya algunos procedimientos para la imagen en color. El uso del color se generalizará desde la década de los 50. Sigue usándose el blanco y negro. Siempre con un valor simbólico o para sugerir tiempo pasado, verdad histórica, etc.

El color en el cine. Sus problemas.

Problemas técnicos:

Falta de realismo.- El caso del Technicolor, que ofrecía tonalidades chillonas y falsas.

Falta de estabilidad.- Los procesos más realistas (Agfacolor y sus derivados, como Eastmancolor) tienen poca estabilidad.

Problemas psicológicos.-

Percibimos menos los colores que los valores (se comunican, fundamentalmente, mediante cambios de iluminación). De ahí que siga teniendo justificación el uso del blanco y negro. El color no es una realidad absoluta, sino que está abierto a la percepción individual de cada espectador. Los procedimientos técnicos empleados para conseguir el color condicionan su efecto psicológico (Eastmancolor ofrece, por ejemplo, colores cálidos y luces suaves, frente a Fujicolor, con el que se consigue mayor frialdad en los colores, más contraste y luces más duras). Aquí podemos entender como algunas de las películas de El Santo causaban una mayor impresión debido a que estaban filmadas en blanco y negro y no en color.

Problemas estéticos.-

Algunos géneros o temáticas justifican la presencia del color, mientras que otros no lo necesitan. El color se suele usar en función de su supuesto realismo,

pero también puede ser producto de un "trabajo artístico", con lo cual puede cumplir una función expresiva o metafórica.

Simbología del color

El negro.- El mal, la muerte, la noche, pero también el poder y la elegancia.

El gris.- Neutralidad, frialdad, normalidad, aburrimiento, vejez.

El blanco.- Pureza, virginidad, limpieza, inocencia, paz, frialdad.

El rojo.- Sangre, vida, sexo, calor, agresividad, alegría.

El naranja.- Calidez, alarma.

El amarillo.- Llamada de atención, alegría, felicidad, riqueza, pero también la traición y la vergüenza.

El verde.- Naturaleza, esperanza, juventud, fertilidad, tranquilidad, y también envidia, podredumbre, decadencia.

El azul.- Belleza, grandiosidad, serenidad, frialdad y orden; soledad y tristeza.

El violeta.- Lujo y ostentación, elegancia, sentimientos intensos, religiosidad.

El café.- naturaleza, antigüedad, aspectos rústicos, objetos oxidados y abandonados,

El rosa.- ingenuidad e infancia, feminidad pero también cursilería.

El Plata.- Representa el poder, lo místico, el mito, el metal, la fortaleza y el temple

Las combinaciones de colores adquieren significaciones determinadas, sobre todo en el mundo de la publicidad:

- Colores fuertes y contrastados en productos para niños y personas de bajo nivel cultural.
- Tonalidades suaves y armónicas para personas sofisticadas.
- Colores oscuros para hombres y ancianos.
- Colores fríos para mujeres
- Para productos que venden lujo, el violeta.

4.3.7 LOS ACTORES Y SUS MÉTODOS

Los actores utilizan varios métodos para su actuación. Mencionaremos dos:

2. Método de Stanislavski.- El actor debe vivir en cuerpo y alma su personaje, debe identificarse con él. Aspira a que el espectador identifique lo que ve con la realidad.
3. Método del distanciamiento.- El actor no debe identificarse con su personaje, sino que debe quedar claro para el espectador que la interpretación se trata de una construcción, de una elaboración "artística". No pretende crear "ilusión de realidad".

También existen algunas formas de interpretación que los actores utilizan para su desempeño en escena. Estas son:

1. Interpretación hierática.- Estilizada, teatral, sugiere lo sobrehumano.
2. Interpretación contenida.- Hace hincapié en la presencia del actor, en su "peso físico". La interpretación reduce los gestos y la velocidad de los diálogos.
3. Interpretación dinámica.- Predomina la explosión gestual y verbal.

4.3.8. EL SONIDO, RUIDO, MÚSICA Y SUS FUNCIONES.

El sonido aumenta la impresión de realidad. Dota al filme de continuidad sonora. Es un mecanismo para conseguir unidad. Es también el empleo normal de la palabra, sin tener que recurrir a recursos que entorpezcan la narración. El uso del silencio puede ser usado como un recurso expresivo. La yuxtaposición de imagen frente a sonido es una de las combinaciones más afortunadas para el cine. Lo es para el cine de luchadores y lo es también para las películas de El Santo. Un buen director de cine se permite crear un juego de contrastes entre ambos elementos. La música acompaña naturalmente a los actores en el cine y es parte fundamental de la acción.

Aportaciones del sonido al cine:

Clasificación de los sonidos

1. El ruido.-
 - a) Ruidos naturales.
 - b) Ruidos humanos.-
 - c) Ruidos mecánicos.
 - d) Palabras-ruido.
2. La música.
3. La palabra y los diálogos.

El sonido siempre existió en el cine. Lo que sucede es que en la primera etapa del cine los espectadores no podían oírlo físicamente. Tenían que leerlo, decodificarlo, interpretarlo a partir de los mecanismos que los cineastas utilizaban. Tales mecanismos eran:

1. Intertítulos.
2. Primeros planos de objetos que sugieren un determinado sonido.
3. Gesticulación de los actores.
4. Lectura de labios.

LA MÚSICA EN EL CINE tiene además dos funciones principales:

1. Función rítmica.- La música se emplea como contrapunto de la imagen. La duración de la imagen y de la frase musical son exactas.
 - a) Reemplazar un ruido real.
 - b) Resaltar un movimiento de un elemento de la acción.
2. Función dramática.- La música se emplea como un elemento que puede ser útil para que el espectador comprenda el significado de la acción.

4.4. LAS PELÍCULAS COMO ESTRUCTURAS.

Podemos afirmar que las películas son estructuras, porque éstas están constituidas por otras subestructuras como la animación, la realización, el montaje, la adecuación, la imagen y el sonido. Así como los decorados y la ambientación, los vestuarios, el colorido e inclusive la banda sonora. Todos estos elementos cuenta con sus propios universos de relación, es decir, son subestructuras de una estructura mayor: la película, misma que a su vez es subestructura de un ciclo: el ciclo de películas de El Santo, y éste ciclo forma parte de un Género: el cine de luchadores en México: este género es un elemento integrante de los diversos tipos de cine que se efectúan, éstos constituyen al cine como una superestructura, como una institución pues representa un aparato regulador de la sociedad. El cine, también es subestructura de otra estructura mayor: los medios de comunicación.

Una película tiene que tener un principio, un desarrollo y un desenlace. Esta estructura básica puede ser identificada mediante muchas herramientas conceptuales. Es muy común dividir la película en tres actos. Esta división viene del teatro y en sus principios se puede ver la estructura de tres-actos o cinco-actos. Formula Freytag).

4.4.1. CINE: LENGUA O LENGUAJE

Hablamos del lenguaje del cine y no de la lengua cinematográfica, porque el cine se expresa en un lenguaje, no en una lengua. Tal distinción, introducida por Christian Metz en un famoso artículo que lleva el mismo nombre de este párrafo, no es puramente terminológica, sino que engloba varios problemas de fondo.

- En primer lugar, desde los estudios lingüísticos fundadores del estructuralismo debidos a Ferdinand de Saussure la lengua (objeto de estudio de la lingüística) es el componente social del lenguaje, un tesoro depositado en cada cerebro, que abarca la suma de las imágenes verbales almacenadas en todos los individuos. Para Saussure, el código lingüístico consiste solamente en una multitud de signos aislados, cada uno de los cuales asocia un sonido a un sentido particular. Como se ve, que el cine pudiera aceptarse como lengua - en este primigenio sentido de Saussure - implicaría que, tal como lo hacen las lenguas habladas, contaría con significantes capaces de correlacionarse firmemente con ciertos significados y dar lugar a un diccionario.
- De lo anterior se sigue que, si el cine fuera una lengua, estaría exhaustivamente constituida por signos cinematográficos y, por tanto, sería posible descomponer dicha lengua en unidades mínimas.
- Aunque el argumento esgrimido por Christian Metz de que el cine no se expresa en una lengua debido a que el lenguaje que utiliza no presenta una doble articulación (como, de hecho, sí la presenta la lengua hablada) ha

mostrado ser insuficiente, vale la pena señalar, que la imagen no conoce nada homólogo a la segunda articulación de las lenguas naturales, es decir, a la articulación en fonemas. Tampoco conoce nada parecido a los morfemas - es decir, a unidades de primera articulación que actúen como marcas gramaticales (de número, género, etc.) -, ni a los lexemas o palabras.

- Por último, pensar que el cine es una lengua, equivale a pensar que el cine opera como un único código y no como una multiplicidad de códigos.

Afirmar que el cine es un lenguaje y no una lengua, implica, por el contrario, postular:

- Que el lenguaje que hace posible la construcción de un film es el producto de una concurrencia de sistemas de significación.
- Equivale también a decir que no es posible segmentar un texto fílmico atendiendo a unidades fijas que revistan una significación mínima.

4.5. LENGUAJE DEL CINE

El cine está hecho de un lenguaje que contiene otros lenguajes.¹⁰ "El cine habla del mundo y este mundo sólo llega al hombre a través de inevitables capas de lenguaje. Sin lenguaje, el universo no tiene sentido. El sentido - todo sentido - lo proporciona, precisamente, nuestra capacidad lingüística o semiótica. Hablar del contenido de un film sin adquirir plena conciencia de que lo que todo film exhibe es, para decirlo de algún modo, una fabricación semiótica, es pecar de la mayor ingenuidad; es suponer que la realidad que exhibe el cine es un recorte de la "realidad" del mundo, de la cual él constituye un espejo o quizás una ventana".

Que lo que el cine "habla" no sea la realidad misma, sin embargo, no quiere decir que los filmes no se refieran al mundo, ni que su hacer no sea profundamente ideológico. Pero la relación entre el responsable concreto de un acto de lenguaje (un director de cine o, en otro contexto, un periodista) y lo que postulan sus discursos, pasa por los mecanismos del lenguaje: la ideología de un discurso se sustenta en el *valor* y el *valor* se instala inevitablemente en el lenguaje.

Analizar un film, entonces, no se reduce a reconstruir la historia que él refiere, como si se tratara de un suceso de alguna manera, extraído directamente del mundo, para posteriormente valorar el "agregado" que el lenguaje coloca sobre él, a través de las connotaciones que ese mismo lenguaje propicia. No es que el cine "extrae" la realidad que es el "contenido" y luego la comenta por medio de

¹⁰ GUBERN, Roman. **HISTORIA DEL CINE**. Tomo 1 edit. Babe. Barcelona España 1988.

la "forma", sino que forma y contenido, es decir historia y contenido, son dos aspectos de una misma realidad hecha de lenguaje.

Inclusive los términos "forma" y "contenido" no son tan distintos como algunas veces lo parecen. En realidad, en muchos aspectos, los términos son sinónimos. La forma de una toma - la manera en la cual un sujeto es fotografiado - constituye su verdadero contenido, no necesariamente lo que se percibe del sujeto material en la realidad.

El teórico de la comunicación Marshall McLuhan ha afirmado que el contenido de un medio es en realidad otro medio. Por ejemplo, una fotografía (imagen visual) que representa a un hombre que come una manzana (un sabor) comprende dos medios diferentes - cada medio comunica una información - "un contenido" - de una manera diferente. Una descripción verbal de la fotografía del hombre que come una manzana involucraría una vez más otro medio (el lenguaje), el cual comunica información de otra manera.

En cada caso, nuestra información está determinada por el medio aunque, superficialmente, todas las descripciones tienen el mismo "contenido". En este sentido es importante recalcar que en las películas de El Santo, hay varios elementos combinándose y comunicando diversos mensajes y valores como justicia, valentía y verdad, así como otros contenidos fílmicos como acción, violencia y temeridad.

El sonido también es importante en la filmografía de El Santo. En sus películas se hacía hincapié en los efectos tenebrosos cuando aparecían los monstruos e incluso en los ruidos como el viento o puertas cerrándose para mostrar suspenso. En el lenguaje verbal, la denotación funciona se la da el director y el actor, pero también el espectador pone de su parte para interpretarlo. En la imagen, todos los colores, el escenario y el vestuario comunican. Esto es, si la película es en blanco y negro, los escenarios lúgubres son apreciados en la correcta dimensión de la lucha del bien contra el mal. Si alguien se viste de negro es que tiene una energía negativa y hay que cuidarse de él, y en cambio, El Santo se viste de plata representando la fortaleza y el temple ante la adversidad. Todo lo que podemos apreciar tiene un significado. Por eso mismo, la imagen de la máscara de plata era un símbolo, un enigma, un detonante de la aventura. Más adelante habremos de señalar la importancia de los colores en las películas.

Por todo lo antes dicho, analizar con pertinencia un film requiere hablar de su lenguaje - tanto como, por ejemplo, hablar de la novela requiere del conocimiento reflexivo de la lengua escrita - de sus posibilidades significantes, de sus alcances y sus convenciones. Todo discurso analítico sobre el cine debe comenzar por preguntarse, con detenimiento, cómo está constituido su lenguaje

Una larga discusión ha precedido la denominación que utilizamos para referirnos a lo que hoy llamamos, con naturalidad, el "lenguaje

cinematográfico", es decir, al conjunto (estructurado y operativo) de los recursos significantes que hacen posible construir un film como discurso.

4.6. EL CINE COMO UNA INSTITUCION. PIAGET Y EL ESTRUCTURALISMO.

Dentro del mismo tenor de considerar a los medios de comunicación como instituciones, es menester subrayar al estructuralismo como la teoría que nos ayudará a ubicar a éstos en la posición precisa de acuerdo con su función e importancia.

El estructuralismo es un movimiento heterogéneo que inicialmente aparece como una metodología científica, convirtiéndose luego en una ideología filosófica que pretende elaborar teorías objetivas y verificables, a través del control científico a las ciencias del espíritu. En el estructuralismo el hombre pasa de ser sujeto de la historia y de la cultura, a ser objeto que se conoce por la objetividad y la neutralidad científica. Hemos de registrar parte de los lineamientos de esta teoría debido a que nos brindará el marco teórico para explorar el universo del cine en un ámbito social. Es decir, el estructuralismo considera al cine como una institución reguladora. Más aún, nos ha de brindar el soporte necesario para considerar a una película una estructura cuyos elementos interactúan (elementos del discurso cinematográfico) para formar un universo un todo. Tales combinaciones del discurso fílmico ofrecen un sello característico a las películas. En el cine de luchadores ésta no es la excepción. Poco a poco iremos viendo cual es la estructura principal de las películas así como las combinaciones que se producen con los elementos de la misma.

En el camino estructuralista nos encontramos a Piaget, un pensador fundamental de esta teoría.

Piaget nos describe al estructuralismo de la siguiente manera:

"A menudo se ha dicho que resulta difícil caracterizar el estructuralismo, porque se ha revestido de demasiadas formas para presentar un denominador común, y por que las "estructuras" invocadas han adquirido significaciones cada vez mas distintas. Pero si se comparan los diversos sentidos que adquirió el estructuralismo en las ciencias contemporáneas y en las discusiones corrientes, por desgracias cada vez mas a la moda, parece imposible intentar una síntesis, pero con la condición expresa de distinguir los dos problemas siempre vinculados en los hechos, aunque independientes de derecho del ideal positivo que recubre la noción de estructura en las conquistas o las esperanzas de las diversas variedades de estructuralismo, y de las intenciones criticas que acompañaron el nacimiento y desarrollos de cada una de ellas, en oposición a las tendencias reinantes en las distintas disciplinas." ¹¹

¹¹ PIAGET, Jean. **EL ESTRUCTURALISMO**. Ed Oikus – Tao. pp. 74., 1982.

El estructuralismo se articula como planteamiento teórico inicialmente en la corriente de la lingüística en los años 60 en Francia, promovida por Saussure medio siglo antes y cuyas propuestas teóricas son mundialmente asumidas en la Antropología por Levi-Strauss, desde aquí a la sociología y de ahí a la historia.

Se parte de la premisa de que toda sociedad es una realidad eminentemente cultural. Y es aquí donde encaja la investigación, pues el cine es un transmisor fundamental de la cultura. Aquí nos dice el estructuralismo que las relaciones sociales son relaciones culturales. Por ello, el cine como una institución que difunde cultura, es decir el pensamiento producido por la humanidad, encaja perfectamente en un estudio estructuralista. Cabe recordar que un medio de comunicación tan importante como el cine es un vehículo que transporta toda clase de ideas relativas a los pueblos que lo difunden. Es decir, un pueblo tan rico en tradiciones populares como el mexicano, obviamente ha de producir diversos géneros cinematográficos propios tales como: el cine de ficheras, y el cine de narcos, sin el olvidar el de luchadores, por supuesto.

Esos son nuestros ejemplos de cine para el gusto popular, pero que sin duda también forman parte del enorme mosaico del cine nacional. Es decir la conducta de los que viven en un país o ciudad. Las películas de ficheras o de narcos por ejemplo, representan el sentir de una parte de la población del país. Tales actitudes conforman un hecho social en la vida de los mexicanos.

En este sentido, un investigador estructuralista asume que los hechos sociales son hechos culturales y para realizar un análisis adecuado de los mismos debe seguir los siguientes pasos:

1. Observación de los hechos definidos como culturales.
2. Descripción de los hechos (el historiador se coloca fuera de los hechos sociales).
3. Búsqueda de los principios que rigen el funcionamiento de la sociedad.

Para los culturalistas cada hecho social se asemejaría a un fenómeno en el marco de una lengua. Posee su justificación en tanto aparece conectado con el resto de las piezas. Por tanto, al historiador le corresponderá ordenar los hechos siguiendo la lógica interna del funcionamiento del sistema, descubrir cuáles son los principios subyacentes que conectan cada elemento del sistema con los restantes. Esto supone asumir que la lógica ordenadora del sistema es inherente al propio sistema y que la necesita el historiador para dar lógica al sistema.

Esta aseveración es eminentemente cultural y apunta directamente a las mentalidades o mejor dicho, al patrimonio cultural colectivo que incluye principios, usos, costumbres y se encuentra inserto en la conducta de los individuos y su forma de entender el mundo.

En una película entonces, se deben determinar los elementos de la misma a través de la observación y mención de tales elementos (tomas, secuencias, edición, montaje, musicalización, etc.). Más adelante se requiere una descripción y clasificación detallada de los hechos donde el investigador observa al fenómeno desde afuera (un análisis fundamentado de los alcances del género cinematográfico en cuestión) y, finalmente, se realiza la indagación de los principios que rigen el funcionamiento de la estructura y como encaja ese fenómeno estudiado en esa sociedad determinada, en este caso, el cine de luchadores en México.

Para algunos otros, el estructuralismo abarca aún más condiciones. En las generaciones de lingüistas, el estructuralismo se distanció sobre todo de las investigaciones diacrónicas referidas a fenómenos aislados para encontrar sistemas de conjunto en función a la sincronía. De esto partimos para decir que así como una película es una estructura, también es un relato literario. Por ello más adelante analizaremos los componentes del relato literario para realizar un análisis de las películas de este singular luchador.

Si nos concentramos en la idea de la estructura, se encuentran por lo menos dos aspectos comunes a todos los estructuralismos: por una parte, un ideal o esperanzas de inteligibilidad intrínseca, basados en el postulado de que una estructura se basta por si misma y no necesita, para ser captada, recurrir a todo tipo de elementos ajenos a su naturaleza: por otra parte, realizaciones en la medida en que se ha logrado alcanzar efectivamente ciertas estructuras y en la medida en que su utilización destaca algunos caracteres generales y en apariencia necesarios, que presentan a pesar de sus variedades.

Por tanto, si nosotros tomamos como base al estructuralismo, podemos comenzar a hacer entender como esta teoría pone al cine como a una institución que cumple con una función social y que, además, propone a las películas, como una estructura.

Para comenzar diremos que una estructura es un sistema de transformaciones, que implica leyes como sistema y que se conserva o se enriquece por el juego mismo de sus transformaciones, sin que estas lleguen más allá de sus fronteras o recurran a elementos exteriores. En una palabra una estructura comprende de ese modo, los tres caracteres de totalidad, transformaciones y autorregulación. Mismos que son aplicables a las películas y para propósitos de esta Tesis, aplicables a las películas de El Santo.

Pero en primer termino es necesario comentar con algunas palabras la definición propuesta y hacer entender por que una noción en apariencia tan abstracta como un sistema de transformación encerrado en si mismo puede hacer nacer tan grandes esperanzas en todos los dominios. Tenemos a continuación las características de las estructuras.

4.6.1. Totalidad

El carácter de totalidad propio de las estructuras se entiende por sí mismo, pues la única posición en la que todos los estructuralistas se encuentran de acuerdo es la de las estructuras y agregados, o compuestos a partir de elementos independientes del todo. Es decir que interactúan, se entrelazan para formar un todo.

Una estructura está formada, en verdad, por elementos, pero estos se encuentran subordinados a leyes que caracterizan al sistema como tal; y dichas leyes, llamadas de composición, no se reducen a asociaciones acumulativas, sino que se confieren al todo, como tal, propiedades de conjunto distintas de los elementos.

Pero este carácter de totalidad plantea en realidad numerosos problemas, de los cuales solo mencionaremos los dos principales: el uno se refiere a su naturaleza; el otro a su modo de formación.

El primer problema consiste en que un todo es muy distinto a la suma de elementos. Aquí, lo que importa no es el elemento; ni un todo que se imponga como tal sin que sea posible precisar de qué manera se impone, sino las relaciones entre los elementos o, dicho de otra manera, los procedimientos o procesos de la composición siendo el todo la resultante de esas relaciones o composiciones cuyas leyes son las del sistema. Es decir, una estructura como una película es mucho más que la suma de sus elementos; es la combinación de esos elementos entre sí a un tiempo determinado. De ahí que es menester la realización de este recuento de relaciones entre los componentes de la película y lo que producen como discurso fílmico. Luego tenemos que aplicar ese balance a las películas de El Santo y describir tales relaciones.

Pero entonces surge un segundo problema, mucho más grave que es en verdad el problema central de todo estructuralismo: las totalidades por composición. En rigor, este problema, que plantea y a la noción misma de totalidad, se presenta en cuanto se toma en serio la segunda característica de las "estructuras", en el sentido contemporáneo del término, que consisten en ser un sistema de "transformaciones" y no una "forma" estática cualquiera. Es decir, la película, como estructura, tiene su propio movimiento. Tal movimiento está determinado claramente por las relaciones entre sus componentes.

4.6.2. Transformaciones

Lo propio de las totalidades estructuradas deriva de sus leyes de composición, por tanto son estructuras por naturaleza. Esa constante dualidad, o más precisamente bipolaridad de propiedades les permite ser siempre a la vez estructurantes y estructuradas. Esto es, formar parte de estructuras superiores como un ciclo de películas o contener elementos y ser al mismo tiempo universos completos.

Esta condición limitativa puede parecer sorprendente si nos referimos a los comienzos saussurianos del estructuralismo lingüístico o las primeras formas del estructuralismo psicológico, pues una Gestalt caracteriza formas perceptivas en general estáticas. Lo cual significa que estas transformaciones son las que permiten que las estructuras prevalezcan. La película, siendo una estructura, sufre estas transformaciones con la intervención de los distintos personajes que en ella participan. En el caso específico de las películas de El Santo, nosotros podemos determinar que los elementos visuales y sonoros se entrelazan para formar un todo, es decir, una estructura completa.

El sistema sincrónico de la lengua no es inmóvil; rechaza o acepta las innovaciones en función de las necesidades determinadas por las oposiciones o vinculaciones del sistema. Por ello mismo, en un capítulo posterior de esta Tesis, se propone un análisis de la película como relato literario.

Pero entonces se plantea de modo inevitable el problema de la fuente de esas transformaciones, y por lo tanto de sus relaciones con una formación lisa y llana.

4.6.3. Autorregulación

El tercer carácter fundamental de las estructuras consiste en regularse por sí misma. Esta autorregulación implica su conservación. Esto significa que las transformaciones inherentes a una estructura no conducen más allá de sus fronteras sino que solo engendran elementos que siempre pertenecen a la estructura y conservan sus leyes. Por ello mismo, nosotros hacemos aquí una analogía entre el cine como institución o estructura madre generadora de otras subestructuras o películas. Cada película de El Santo representa una cosmogonía propia, y sin embargo forma parte de un núcleo más grande. Un ciclo de películas que forman un género: el cine de luchadores en México.

El método estructural parece tener especial afinidad con la consideración de la obra de arte, ya que lo más característico de ésta es su forma o estructura y no el contenido. Si bien las películas de El Santo no son obras de arte, si son representativas de la cultura popular.

4.7. ESTRUCTURALISMO Y LENGUAJE. BARTHES Y SUS ELEMENTOS DE LA SEMIOLOGÍA.

Pues bien, el estructuralismo no solo nos ayuda a entender al cine como una institución sino que además nos da principios fundamentales para desentrañar los elementos del lenguaje. Para nuestro propósito servirá mucho pues más adelante trabajaremos con el lenguaje cinematográfico y con el análisis de un relato literario.

Para ahondar un poco más en este respecto -dentro del ámbito estructuralista- el pensador Roland Barthes considera que "la literatura representa un caso

especial entre las artes, ya que su instrumento es el lenguaje, el cual es usado en la comunicación y a la vez, va ligado al contenido, es decir a su mensaje".¹²

El lenguaje es por ello estudiado bajo el aspecto de lingüística estructural, sin que tal aspecto científico haya de excluir otros, como el psicológico o el estético. Esto significa que podemos relacionar al cine como lenguaje, con la literatura y el texto. No hay que olvidar que una película comienza por ser un guión cinematográfico. Esto es, un cuento con algunas indicaciones técnicas, pero al fin y al cabo es una obra literaria. Con esto en mente, más adelante abordaremos un análisis de textos literarios y lo vamos a relacionar con las películas, a final de cuentas ambos son estructuras. Tomamos en cuenta el libreto de las películas para desarrollar un análisis estructural del relato literario.

Las indagaciones de Barthes se dirigieron en su ensayo "Elementos de semiología" de 1971 a un estudio claro y preciso de la lingüística referida a la ciencia general de los signos y que tiene por objeto las grandes unidades significantes del discurso.

Su exposición se presenta de la siguiente manera:

Lengua y habla.

- Significado y significante.
- Sintagma y sistema.
- Denotación y connotación: referida esta última al doble plano de expresión y contenido.

Para Barthes en toda obra literaria se afirma la escritura, considerada como la relación que mantiene el escritor con la sociedad; es el lenguaje literario, transformado por su destino social. Esto es, al principio este lenguaje literario se construye con el objetivo de comunicar y de mostrar algo. Para los estructuralistas, un texto es una estructura que significa y que depende de una superestructura, en este caso es la literatura.

Barthes además se ocupa de las significaciones internas y trata de revelar la inmanencia de la estructura de la obra literaria en un esfuerzo por comprender su significado como distinto de su sentido, es decir, el mensaje que viene comunicado del autor.

La literatura no es más que un lenguaje, esto es, un sistema de signos, su ser no está en su mensaje, sino en el sistema. Los términos que se usan son signos, pero éstos vienen definidos, no por relación a los cuentos o cosas externas, sino a las internas relaciones y a otros signos dentro del sistema.

¹² BARTHES, Roland. **LA AVENTURA SEMIOLÓGICA**. Paidós, Colección: Comunicación. pp. 11., 1987

Barthes ha sido entonces quien evolucionó la literatura moderna, y quien dio una orientación estructural, penetrando también en el dominio de la persona, de la música y de las artes plásticas, puesto que estos elementos tienen en su estructura una recíproca relación interna de sus características. Esta orientación estructural puede también ser aplicada al cine puesto que el mismo séptimo arte integra como parte de sus elementos a la música, a la imagen, al color y por supuesto al lenguaje verbal y no verbal. Todo ello comunica, todo ello está interrelacionado.

Actualmente el estructuralismo sigue planteando al hombre como un ser potencial, y a la vez objeto de conocimiento, a partir del cual se sigue dando el despliegue de las ciencias, puesto que es el único que cuestiona y modifica las estructuras.

Así mismo, con el estructuralismo se abrió campo a lo que son hoy las investigaciones sociológicas en las cuales el punto de reflexión es todavía la vida social y la manera como los individuos aportan progresivamente al desarrollo de ésta.

En el campo de la ciencia es relevante presentar una organización, puesto que el estructuralismo aportó nuevos tipos de análisis que permiten una aplicabilidad y confrontación entre lo que es ciencia y mundo. Dentro de esta organización sistemática de las ciencias cabe también aclarar que éstas adquirieron un avance en cuanto que las estructuras gramaticales y los géneros literarios también de manera positiva fueron replanteados, puesto que se permitió mediante ésta darle una interpretación más estricta en cuanto el sujeto como autor y la realidad como medio de trascender, y a la vez de establecer una relación, donde el significado original se presente ante los otros sujetos como significante.

CAPÍTULO V. METODOLOGÍA PARA EL ANÁLISIS DEL RELATO DE HELENA BERISTÁIN. ¿QUÉ ES Y PARA QUE SIRVE?

5.1. ANÁLISIS ESTRUCTURAL DEL RELATO LITERARIO

Como hemos mencionado en la introducción del presente trabajo, un relato es, según Bremond, 1970, un discurso que integra una sucesión de acontecimientos de interés humano en la unidad de la misma acción.

Helena Beristáin en su libro dedicado al análisis del relato literario,¹ describe la función de los elementos estructurales del relato tales como los actantes, los nudos, el objeto de deseo, etc. El método de la maestra Beristáin consiste en describir, partiendo de la premisa de que todo texto se descompone en unidades mínimas o estructurales. Ese procedimiento de análisis tiende a delimitar los elementos a través de las relaciones que los unen. El sentido de cada elemento de la obra equivale al conjunto de sus relaciones con los demás.

Según la maestra, para poder describir la estructura del texto es necesario segmentarlo: conforme a un criterio lingüístico y retórico, por niveles de análisis. Es decir: un discurso poético (un poema, un relato) constituye un espacio en el que se produce una nutrida red de relaciones sintagmáticas y paradigmáticas. En él se aplican e interrelacionan: un código lingüístico, un código retórico y un código ideológico que se manifiesta (a través de los tres códigos anteriores) con sus valores culturales que corresponden a un determinado contexto. La descripción de la obra apunta no sólo a descubrir las unidades, su función y su interrelación sino también el sentido que resulta de todo ello.

La significación puede ser concebida como un proceso. Es el acto que une el significado con el significante, acto cuyo producto es el signo que en este caso sería el signo narrativo constituido tanto por la historia que se relata como por el discurso que la vehicula. Esa historia puede ser condensada en un resumen.

El objetivo del método es analizar los elementos estructurales que subyacen al relato, ya sea que correspondan a sus funciones, a sus acciones o a su discurso, así como reconocer el papel privilegiado que la composición guarda en el relato, y también el modo como se desarrollan progresiva y simultáneamente la historia y el mismo discurso.

Esta es la esencia de la obra de la Maestra Beristáin. En ella nos describe la columna vertebral de un relato, los niveles de sus componentes y las relaciones que existen entre ellos. Por supuesto nosotros podemos equiparar esta

¹ BERISTÁIN, Helena. **ANÁLISIS ESTRUCTURAL DEL RELATO LITERARIO**. UNAM. 1984.

estructura y las interrelaciones de sus componentes con las que se dan en una película. En ese supuesto los elementos serían los integrantes del discurso fílmico, los niveles en todo caso serían: la imagen, el sonido, el montaje, etc. Las relaciones entre ellos darán pie a las secuencias en la película a las tomas y por consiguiente, a la película como un todo.

5.2. ELEMENTOS DEL ANÁLISIS DEL RELATO LITERARIO

Ahora bien, vamos desglosando el método de la maestra. Lo que presentamos a continuación es una compilación de los fundamentos mas representativos del método empleado por la maestra. A nosotros nos servirá entonces como base del análisis de dos películas del Enmascarado de Plata. Tenemos en primer lugar:

5.2.1 FUNCIONES DEL ANÁLISIS DEL RELATO LITERARIO

PRIMER NIVEL: DE LAS FUNCIONES.

Los sucesos dramatizables constituyen la "historia" de un relato. La historia es pues una ficción, una abstracción, como dice Greimas, el efecto del sentido no es la verdad sino un hacer-parecer verdadero pues se construye un discurso cuya función no es decir la verdad sino lo que parece verdad.

El actor se mueve dentro de una realidad (el escenario) y el discurso es lenguaje puesto en acción y los sucesos dramatizados son la narración constante, el modo utilizado por el autor para dar a conocer la historia al lector. La historia no es algo que pertenezca a la vida. El discurso en cambio es una realidad, está hecho de palabras reales, de palabras dirigidas por el narrador a un lector virtual. La historia es transmitida por el discurso.

En el relato (cuento, novela, drama) reina la acción de los personajes: en el cuento y la novela, la acción se da narrada; en el drama, actuada directamente. Estructuralmente considerada, la acción se identifica con la oración y cumple en el relato un papel que nos permite definirla como una de las funciones o unidades del sentido.

Propp consideró a la función el elemento fundamental y mínimo de la estructura de la narración desde el punto de vista morfológico. Las funciones son, pues, las mas pequeñas unidades del relato. Las funciones se clasifican en motivos dinámicos y motivos estáticos; y desde el punto de vista de las relaciones que se establecen entre sí, en motivos asociados y motivos libres.

IDENTIFICACION Y CLASIFICACION DE LAS FUNCIONES

La maestra Beristáin nos dice que las funciones o unidades de sentido se clasifican primeramente en dos grupos según terminología tomada de Benveniste:

A) Unidades integrales: las que se relacionan con elementos de nivel diferente.

B) Unidades distribucionales: son los encadenamientos. Constituyen el hilo narrativo, remiten a una operación, es decir a un acto complementario consecuente. Son de naturaleza sintagmática, porque su sanción está más allá de de sus mismo niveles. Estas unidades se relacionan con otras dentro de su mismo nivel; por esa causa su relación es de carácter distribucional. La secuencia que al relacionarse constituyen es el eje sintagmático del relato, es su esqueleto. Estas a su vez se dividen en dos tipos de unidades que son:

- a) los nudos: constituidos esencialmente por verbos de acción en lo que Todorov llama modos de lo real, que se perciben como designando acciones que verdaderamente han tenido lugar.
- b) Las catálisis, que ocupan el espacio narrativo entre los nudos, (constituyen el resorte de la actividad narrativa, si se suprimen ésta se altera) la sucesión de los nudos producen el desarrollo del relato, el cual crece en progresión silogística.

Los nudos son el orden de la acción del hacer, esenciales, necesarios y suficientes para la identidad de la historia. Los nudos al encontrarse conforman un proceso que necesariamente tiene tres momentos:

- 1) Apertura de una posibilidad
- 2) Realización, en que toma forma la virtualidad
- 3) Clausura con obtención de resultado

En cuanto al análisis de un relato, cada nudo inaugura, mantiene o cierra la posibilidad de continuación de la historia, y cada uno es unidad que cumple una doble función:

- 1) Consecuencia o cronología, en que la relación es temporal, es de antes a después.
- 2) Consecuente o lógica, en que la relación es de causa a efecto.

Recordemos que el conjunto de los nudos constituye el resumen. El primer paso del análisis del relato es dividirlo en unidades de sentido. Esto es, cierto número de proposiciones pueden ser sustituidas por una proposición que subsuma la información más detallada en un nivel más global de representación.

Es necesario mencionar que en el análisis debemos considerar tres nudos al menos (el que inaugura, el que mantiene y el que cierra la secuencia elegida como alternativa para el desarrollo de la historia) pues estos forman una unidad narrativa, de orden superior al de la función, llamada secuencia.

La diversidad simultánea de los hechos se proyecta en la cadena sintagmática de la lengua donde solo pueden existir lo consecutivo o lo temporal (antes y después) y lo casual o lógico (causa-efecto). Un nudo está después de otros que son causa y antes de otros que son su efecto. En una película, los cortes de las escenas dan paso a las secuencias y estas se realizan en base a los nudos, es decir los puntos más relevantes de la estructura o película.

Por otro lado, las catálisis “aparecen como extensiones descriptivas” aceleran retardan, reimpulsan, resumen o anticipan el discurso y a veces despistan al lector.

Al final del relato podemos, en un movimiento retrospectivo, definir la constelación indicial manifestada por el discurso. Cada momento, cada fragmento ha remitido al conjunto, pero de éste reciben a su vez, una ganancia en significación. La red de indicios permite caracterizar individualmente a cada personaje, y definir la naturaleza de sus relaciones con los demás, así como observar sus vacilaciones y la lenta rápida evolución que sufren durante el desarrollo de la acción uno y otras, en las distintas etapas del relato.

Las informaciones sirven para identificar y situar los objetos y los seres en el tiempo y en el espacio, para autentificar la realidad del referente. Las informaciones procuran los datos con los que se organiza la realidad del referente y que, al aparecer dentro del discurso conforme a otra organización que en el les es propia. Los lugares y los objetos cumplen una función cultural y social determinada y añaden una significación al relato.

5.2.2. LÓGICA, TIEMPO Y SECUENCIA DEL ANÁLISIS DEL RELATO LITERARIO

LOGICA Y TIEMPO

La temporalidad y la lógica se manifiestan en la doble relación necesaria y simultánea, consecutivo-casual, que gobierna de manera constante solamente el relato. En el caso de las catálisis son pocas y se utilizan: para hacer sentir el ambiente frío y para subrayar el momento del clímax

FUNCION Y SECUENCIA

El trayecto es el que corresponde a las elecciones a las que los personajes, en el curso de la historia están fatalmente sometidos. Las técnicas de la narración y las leyes que rigen el universo narrado. Estas leyes, reflejan las exigencias lógicas que toda serie de acontecimientos ordena en forma de relato debe

respetar so pena de ser ininteligible. Entonces, la mínima unidad y los acontecimientos que agrupados forman las secuencias, engendran el relato. Hemos definido también esas otras unidades narrativas de orden superior al de las funciones llamadas secuencias: sucesión lógica de nudos vinculados entre sí por una relación de solidaridad o doble implicación y que corresponde a una forma general de comportamiento humano.

SECUENCIA ELEMENTAL

Una secuencia elemental es una macroestructura construida por al menos tres macroproposiciones que necesariamente hallamos en todo proceso, inauguración, realización y clausura.

SECUENCIAS COMPLEJAS

Las secuencias complejas resultan de la combinación de las secuencias elementales conforme a configuraciones variables de las cuales algunas resultan típicas.

ESTRUCTURA DE LAS SECUENCIAS

Ahora bien, el modo como en la secuencia evoluciona el proceso de mejoramiento o de degradación es lo que caracteriza su estructura. Conforme a este modo de realización de los procesos es posible señalar diversos tipos de mejoramiento o de degradación que de principio a fin constituyen microrrelatos de estructura estable y número limitado, cuya combinación teóricamente sería capaz de producir todos los relatos posibles.

Desde la perspectiva del beneficiario de la mejoría:

- a) El cumplimiento de una tarea
- b) La intervención de aliados

La eliminación de adversarios:

- A) a través de una pacífica negociación o pacto
- B) a través de la agresión que procura causar un daño al adversario
- C) la venganza o castigo por los daños sufridos que apunta a la supresión del adversario

La retribución que puede ser:

- A) Recompensa por servicios prestados o bien
- B) Venganza o castigo por perjuicios sufridos

Las secuencias se organizan por enlace, puesto que en ellas se oponen dos agentes y sus acciones, de tal manera que el mejoramiento de la suerte de uno implica la degradación de la suerte del otro y viceversa. Como los agentes de

los procesos son antagonistas y se oponen, hay dos perspectivas simultáneas producidas por la doble correspondencia pues, al oponerse, se complementan:

- hay victimarios y víctimas,
- vencedores y vencidos,
- agente que obtiene mejoramiento

La apariencia es una, la realidad es otra. Una acción parece amor, confianza, ayuda, y más tarde los personajes (pues este punto de vista está conforme con su percepción) ven que en realidad había odio, revelación traidora y antagonismo.

A parece amar a B, pero B advierte que no es así. A parece amar a B, pero cuando ve satisfecho su deseo de posesión, se vuelve indiferente.

La sintaxis de la narración nos permiten descubrir el movimiento de la misma, es decir, las reglas de su acción que son las que gobiernan la vida de los personajes dentro de la sociedad ficticia donde ellos conviven en la narración; reglas que pertenecen al plano de la historia, al proceso de lo relatado o enunciado y que corresponden a las grandes líneas del relato. Tales reglas resultan susceptibles de generalización porque de ellas puede inferirse que todos los relatos están conformados por algunas de las diferentes combinaciones posibles en unos cuantos microrrelatos de estructura estable, pues corresponderían a un pequeño número de situaciones esenciales de la vida, identificables dentro del marco de una sociedad dada, las cuales pueden ser identificadas mediante denominaciones tales como: engaño, contrato y protección.

En ambas secuencias se da también un predicado que procede del nivel del parecer y que consiste en advertir que una situación resulta ser una cuando parecía ser otra. Así, el protagonista aparentemente fuerte nos revela una debilidad moral pues al final de la primera batalla es obligado a seguir. Estos tipos generales de relación son los mismos que desear, comunicar, luchar.

5.2.3. MATRIZ ACTANCIAL Y ACTORES DEL RELATO LITERARIO

LA MATRIZ ACTANCIAL

La matriz actancial es un sistema que consta de seis actantes o clases de actores:

- El héroe del relato, agente que desea ama o busca al objeto.
- El objeto es, en cambio, lo buscado, lo amado, lo deseado por el sujeto. Este objeto puede ser ciertamente un personaje o un valor.
- El protagonista de un relato quién está enamorado de una dama, será el sujeto; ella, su objeto y su relación estará fundada en el amor que impulsa al sujeto en pos de su objeto.

- Un personaje que favorezca la relación entre enamorados será adyuvante;
- uno que las obstaculice será oponente.

Los actantes se definen en el relato a partir de su tipo de intervención. Cada actante es la denominación de un contenido axiológico.

El siguiente cuadro simboliza las similitudes entre los actantes según tres pensadores importantes:

PROPP	SOURIAU	GREIMAS
1. héroe	Fuerza temática orientada	Sujeto
2. bien amado o deseado	Representante del bien deseado, del Valor orientante	objeto
3. donador o proveedor	Arbitro atribuidor del bien	destinador
4. mandador	Obtenedor virtual del bien) aquel para quien trabaja el héroe=	Destinatario
5. ayudante	Auxilio, reduplicación de una de las fuerzas	Adyuvante
6. Villano	Oponente	oponente
7. traidor o falso héroe		

Las categorías funcionales gramaticales a las que estas se homologan son:

1) El héroe del relato, agente que desea, ama o busca al objeto; se identifica con el sujeto de la oración. El Santo en nuestras películas hará el papel del héroe del relato.

2) El objeto que es, en cambio, lo buscado, amado, deseado por el sujeto, que puede ser un personaje o un valor y que se identifica con la categoría gramatical de objeto directo. Esto puede ser el rescate de una mujer hermosa, de un empresario o de otro luchador. También puede ser simbolizado como la lucha del bien contra el mal. O bien puede ser un objeto de arte.

3) La categoría actancial de destinador se opone a la de destinatario. El primero tiene la función de árbitro distribuidor del bien y el segundo la de obtenedor virtual del bien. El destinatario (emisor) y el destinatario (receptor) son factores de la comunicación que determinan la función emotiva de la lengua y la función connotativa. Estas categorías se articulan y forman una relación de comunicación.

4) El adyuvante revela una voluntad de obrar aportando auxilio orientado en el sentido del deseo del sujeto o bien encaminado a facilitar la comunicación. El oponente se revela encaminando a dificultar la comunicación. El oponente revela una resistencia a obrar que se manifiesta creando obstáculos para que se realicen el deseo y la comunicación.

Aquí hablamos en términos fílmicos de los ayudantes y los enemigos del héroe o antihéroes.

Los actantes se definen en el relato a partir de su tipo de intervención, es decir, de los rasgos más generalizables de su actuación: no por lo que son, sino por lo que realizan dentro de una determinada esfera de acción por el papel que representan.

Cada personaje puede ser el agente en ciertas secuencias y a partir de ciertas perspectivas; por ello se dice que cada personaje es el héroe de su propia secuencia.

Entre los actantes existe otra doble relación sintagmática expresada por Greimas y en la cual señala cómo el destinador se vincula al destinatario en una relación que se produce a través del objeto de la comunicación que los unifica. El adyuvante y el oponente representan proyecciones de la voluntad del propio sujeto. Se vinculan a él como dos fuerzas de signo opuesto que favorecen y obstaculizan respectivamente su voluntad, su deseo. El sujeto en todo caso orienta su propia fuerza en la dirección del objeto de su deseo.

Esta relación se presenta también en el cine y se adecua según las circunstancias propias del filme. Ahora bien, esta perspectiva de considerar al cine o a una película con un texto literario nos permite acercarnos al objetivo de nuestra Tesis.

Cada actante o clase de actor puede ser cubierto por distintos personajes. Cada personaje puede estar investido por más de una categoría actancial, ya sea sucesivamente, en distintos momentos del desarrollo de la acción; ya sea simultáneamente en un momento dado y quizá conforme a diversas perspectivas. Por tanto, la misma secuencia de acontecimientos admite estructuraciones diferentes, según se construya en función de los intereses de tal o cual de los participantes.

La matriz actancial es un modelo de estructura que podemos utilizar para el análisis de cualquier relato a sus posibilidades combinatorias que provienen de la doble manifestación sincrética en la relación entre actores y actantes:

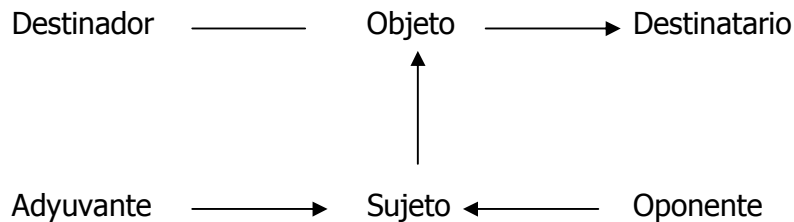
- acumulación de más de un actor en la función de un solo actante
- acumulación de más de una categoría actancial en un solo actor.

La identificación de actores con actantes se produce porque durante la lectura, al ser identificados los actores en el discurso, reciben determinaciones suplementarias que los constituyen en sujetos, objetos, destinadores y destinatarios.

Por otra parte, la dificultad con que nos presentamos para distinguir entre los actantes se debe al mismo "sincretismo categórico" que hace que por ejemplo, en el enunciado:

“Eva da una manzana a Adán”, el sujeto Eva sea el punto de partida de una doble relación porque Eva es simultáneamente actante sujeto y actante destinador.

Entre los actantes existe otra doble relación sintagmática expresada por Greimas en el siguiente esquema:



Lo anterior señala cómo el destinador se vincula al destinatario en una relación que se produce a través del objeto de la comunicación que los unifica; cómo el adyuvante y el oponente, proyecciones de la voluntad del propio sujeto, se vinculan a él como dos fuerzas de signo opuesto, favoreciendo y obstaculizando, respectivamente, su voluntad, su deseo y cómo, en fin, el sujeto orienta su propia fuerza en la dirección del objeto de su deseo. Obsérvese que este esquema se ajusta igualmente a los tres tipos más generales de relación posible en la vida cotidiana (señalados por Todorov): deseo (del sujeto por el objeto); comunicación (entre el emisor o destinador y el receptor o destinatario), y participación (positiva o negativa del adyuvante y el oponente respecto al sujeto) ; relaciones éstas que Greimas señala respectivamente como: de saber, en la línea emisor-receptor; de poder, en la línea adyuvante oponente; de querer (que mediante el desarrollo de la acción se convierte en hacer) en la línea sujeto-objeto.

Finalmente, no hay que olvidar que la psicología de un personaje puede resultar mucho más compleja y matizada que lo que parecen abarcar cada una de las categorías actanciales de que podemos investirlo y que una cosa es analizar el conjunto de rasgos de carácter y los comportamientos del personaje y otra cosa es analizar los tipos de papeles que representa y a los que su idiosincrasia en cierto modo corresponde.

Otro aspecto fundamental para el análisis de un relato es el conjunto de pistas que el autor nos va dejando y que nos ayuda a armar el escenario donde se realiza la acción. Los datos de la especialidad y la temporalidad de la historia nos permiten armar imaginariamente un escenario histórico, significativo en sí mismo y que es el eje central interactúan los participantes del relato.

5.2.4. EL PLANO DEL DISCURSO DEL RELATO LITERARIO

EL PLANO DEL DISCURSO.

El plano del discurso se opone al plano de la historia. Todorov llama discurso al proceso de la enunciación a la que Barthes llama formas del discurso, o nivel de la narración. Los hechos del discurso nos comunican los hechos relatados o hechos de la historia.

Más allá del nivel del discurso, dice Barthes, comienza un universo extralingüístico integrado por otros sistemas (sociales, económicos, ideológicos). Es ahí donde ya no los elementos del discurso, sino el relato en su totalidad, adquiere su último sentido, ya que, según Barthes, la narración sólo puede recibir su sentido del mundo que la utiliza.

Al analizar el nivel del discurso, estamos investigando los modos que adopta la exposición de la historia en el relato, por ejemplo:

- Qué fórmulas se utilizan para iniciarlo, proseguirlo y clausurarlo.
- Qué recursos para proporcionarle verosimilitud o ilusión de realidad.
- Cómo se combina el uso del estilo directo con el del estilo indirecto.
- Conforme a qué procedimientos participan el autor y el narrador.
- Cómo se manejan las diversas perspectivas que va adoptando el narrador
- Cómo se manifiestan y se interrelacionan las distintas temporalidades; las de los personajes en la historia.
- Cómo se resuelva el discurso desde el punto de vista de la especialidad de sus elementos.
- En fin, cómo se integran en el conjunto los datos anteriores.

El discurso impone un orden, una lógica, una sintaxis que son suyas propias y que suscitan un juego de analogías y oposiciones, de ajustes y desajustes, de anticipaciones y retrospectivas, de amplificaciones y resúmenes con los de la historia, pues en el cuerpo del discurso se confrontan ambos universos.

Los principales motivos de correspondencia que en una confrontación ofrecen la historia y el discurso, se dan en cuanto toca a:

1. Especialidad;
2. temporalidad;
3. perspectiva del narrador;
4. estrategias de presentación del discurso;
5. análisis semántico;
6. retórica:
 - a) figuras de los niveles de la lengua;
 - b) figuras de las estructuras del relato.

LA REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO EN EL DISCURSO.

El espacio en que se ubican los protagonistas y en que se desarrollan las acciones de la historia nos es ofrecido en la narración a través del discurso que nos permite evocar la escena de los acontecimientos; escena que con frecuencia está muy ligada a la perspectiva de los personajes o a la del narrador. En el teatro es diferente: el escenógrafo de la obra dramática funge como un lector mediador que se ocupa de materializar los datos espaciales tratando de interpretar al autor, es decir, tratando de plasmar lo que el autor imaginó.

LA DISTRIBUCIÓN DEL DISCURSO EN EL ESPACIO.

El orden espacial de los elementos del discurso está constituido por la relación que existe entre las diversas proposiciones. Según Jakobson existe una disposición espacial de todos los elementos en todos los estratos del enunciado y con esto se organiza una compleja estructura espacial.

Es precisamente esa red geométrica de relaciones la que permite a los estructuralistas hablar de diagramación del texto, es la que les permite representar la estructura de la obra según una figura espacial. Es decir, los medios de que dispone el discurso nos procuran la dimensión espacial de la historia y su significado en el conjunto.

5.2.5. LAS TEMPORALIDADES DEL DISCURSO DEL RELATO LITERARIO

LA TEMPORALIDAD DE LA HISTORIA EN EL DISCURSO.

La dimensión temporal no ofrece las mismas características en todos los tipos de relato. En los relatos que son narraciones como el cuento y la novela, hay una doble temporalidad pues el narrador es el intermediario entre la historia y el lector que comunica los sucesos pasados mientras él mismo organiza los eventos de la historia y los cuenta en un presente que se efectúa al acto de narrar y a partir del cual se delimita el pretérito de la historia.

Las historias pueden combinar sus respectivos desarrollos de tres maneras que son:

- coordinación o encadenamiento
- subordinación o intercalación
- alternancia o contrapunto

La primera consiste en yuxtaponer diferentes historias en cierto modo independientes, de modo que cuando comienza una, termina la otra.

Nos hallamos un ejemplo de subordinación o intercalación cuando una historia se incluye dentro de otra.

Hay alternancia o contrapunto cuando se desarrollan dos historias, de cualquiera de los niveles, simultáneamente. Para lograrlo, el discurso va interrumpiéndose y retomándose sucesivamente; este paso constante de una a otra historia da la impresión de simultaneidad.

La alternancia es un elemento estructural que contribuye mucho a la unidad del relato y también a su tensión y a su densidad pues ofrece un efecto de acumulación en un breve espacio.

LA TEMPORALIDAD DE LA HISTORIA EN RELACIÓN CON LA DEL DISCURSO

La historia y su discurso se desarrollan progresiva y paralelamente, la narración se abre y se cierra en el tiempo de la historia así como el discurso se abre y se cierra en la instancia enunciativa. Hay pues en un relato dos relaciones importantes: la primera es la relación de consecutividad (antes-después) y la de causalidad (causa-efecto). Ambas son características constantes y exclusivas del relato.

En el teatro se puede considerar que hay una identidad entre ambas temporalidades debido a que la temporalidad de la acción dramática está constituida por una sucesión de momentos presentes que transcurren en el escenario.

En el teatro mientras transcurren diálogos y monólogos, es cuando se da una mayor coincidencia posible de temporalidades (escenas). En el cine esta selección se realiza durante el montaje de las tomas de las escenas. En la narrativa es donde mayor suele ser esta discrepancia entre la duración de uno y otro tiempo, pues el tiempo de la historia suele suspenderse mientras solo transcurre el del discurso (pausa). Esto sucede cuando se utilizan recursos que producen efectos de cámara lenta, como de la distancia que el narrador guarda respecto a lo que cuenta y del detalle con que es capaz de contar.

El desajuste de narración o anisocronía se produce también a la inversa cuando en pocas palabras, es decir, en un corto segmento del discurso se resume lo sucedido fuera de la escena y durante largos periodos, eliminando numerosos detalles y acelerando así el tiempo de la historia (resumen o catálisis reductiva) o cuando se suprime totalmente una serie de hechos (elipsis temporal) proporcionándole solamente al lector el resultado final que se deduce de la necesidad de que hayan ocurrido los mismos.

Para Genette hay cuatro tipos de relación temporal entre la duración de las acciones en lo enunciado y la extensión del texto en su correspondiente enunciación:

- A) La igualdad que priva en la escena
- B) La compresión del tiempo de la historia dentro del tiempo del discurso en el resumen

- C) La extensión del tiempo del discurso en la pausa
- D) La supresión o elipsis del tiempo de la historia que es inferible y queda implícito.

TEMPORALIDAD DE LA ENUNCIACIÓN

En general, en toda obra hay indicaciones relativas al tiempo de su enunciación o a lo que ya ha sido dicho, se está diciendo o se dirá después. Estas marcas temporales repercuten directamente en la temporalidad del proceso de la percepción.

EL NARRADOR

El narrador es el sujeto de la enunciación del discurso en el que el personaje dice "yo" es el yo en torno al cual se organizan todas las instancias discursivas designadas por los indicadores. Así pues, el narrador es un personaje más, pero un personaje sui generis que se mueve en un plano distinto al de los demás protagonistas y que puede permanecer implícito, al margen, como una fuerza externa que se aplica a estructurar el relato, o que puede participar en alguna medida, mostrando o disfrazando su voz, o diferentes voces, dentro de su creación. Esto es el discurso narrativo.

LA OBJETIVIDAD

Uno de los puntos de vista posibles consiste, pues, en que el narrador sea menos y sepa menos, respecto de la historia, que cualquiera de los personajes. Esto le permite ser objetivo porque se limita a ofrecer, en su calidad de testigo, una visión desde fuera de los hechos.

LA SUBJETIVIDAD

De las combinaciones posibles de los rasgos estructurales de Garvey, resultan los tipos estructurales de narrador y de oyente; por ejemplo, cuando el narrador tiene una participación o no la tiene en la historia que narra y de qué clase es. Puede ser que el narrador evoque para sí una historia ajena, o bien que relate a otro una historia ajena; pero también puede narrar a otro una historia en la que el mismo cumple un papel, o puede evocarla.

ESTRATEGIAS DE PRESENTACIÓN DEL DISCURSO

Las diversas formas expresivas tienen su significado pues unas nos dan la imagen del narrador, otras la de alguno de los personajes, otras introducen en la forma una voz externa que podría ser la del autor o la de una conciencia ética, social, etc.

Estas formas expresivas comunican diversos aspectos de la estructura de una obra, ya sea literaria o acaso cinematográfica. También varía el modo de

comunicar en el teatro debido a que, al ocurrir los actos de habla ante el espectador están más íntimamente ligados a la dinámica de la acción pues son subrayados por gestos y movimientos y por otros elementos que inclusive pueden ser lingüísticos.

Pasar del estilo directo al estilo indirecto y a la inversa; expresar los cambios de perspectiva para hacer sentir al lector los acercamientos y alejamientos (equivalentes a movimientos de cámara en el cinematógrafo), para hacerle comprender que las opiniones provienen de un personaje y no de otro, o para poner de relieve si es que el personaje las expresa o simplemente las piensa, o si se presentan en su psique de una manera vaga que no es totalmente consciente o que las recuerda, o que imagina lo que podría suceder más tarde; todo ello requiere una formidable competencia del escritor en su papel de narrador.

En el teatro los enunciados describen las acciones realizadas por los mismos locutores que las emiten y su enunciación resulta equivalente al cumplimiento de su acción, es un modo de acción. Por ello, puede decirse que son en cierta manera enunciados preformativos y subrayan los movimientos y el espacio escénico organizándose en él, como una totalidad, los personajes, sus acciones, sus dichos y todos sus demás elementos.

En fin, este problema común al narrador (codificador) y al lector (descodificador) se debe a que el sistema del relato sustenta tanto el plano de la historia como el del discurso.

5.2.6. ANÁLISIS SEMÁNTICO DEL DISCURSO DEL RELATO LITERARIO

Los significados se organizan en el texto a partir de la configuración –mediante su codificación- de una red de relaciones que se establece entre los sememas tanto sintácticamente como paradigmáticamente. La unidad de significación llamada “semema” está constituida por el conjunto de unidades mínimas o rasgos distintivos denominados semas que son actualizados por dicho semema. El semema es una unidad de contenido que puede corresponder, en un contexto dado, y para producir un efecto de sentido, a un morfema, un lexema o a un sintagma, todos ellos unidades formales. Varían los semas que un mismo semema actualiza en diferentes contextos. Para describir mediante el análisis el significado de un texto, es necesario parafrasearlo, decir el efecto de sentido que producen los signos.

El significado total del discurso es el resultado de todo un proceso de significación cuyo desarrollo consiste en ir tejiendo la red que vincula entre sí todas las significaciones que proceden de la relación sintagmática, las de la paradigmática, las denotativas, las connotativas: todas se van engarzando en alguna de las líneas temáticas y, éstas al interrelacionarse, configuran la red que constituye el sentido total.

El proceso de lectura o descodificación está orientado hacia el descubrimiento del proceso de significación, mismo que resulta de la producción del mensaje.

Las isotopías o líneas temáticas en el relato son varias. Hay algunos relatos en los que las isotopías dominantes son por una parte el antagonismo (combate, oposición, movimientos agresivos, y defensivos, lucha espiritual y lucha armada y por otra la búsqueda del triunfo, de la gloria o del objetivo final del héroe y del antihéroe).

5.2.7. LAS FIGURAS DEL DISCURSO DEL RELATO LITERARIO

LAS FIGURAS RETÓRICAS

Según Benaviste (1976) el discurso se puede segmentar en pequeñas unidades que, ya sea pertenezcan al plano del significante (fónico o gráfico) ya sea del significado (sentido), se articulan jerárquicamente al ordenarse sobre diversos niveles, del inferior al superior:

- a) desde los rasgos distintivos que se integran en grafemas y fonemas y éstos en sílabas y palabras, y éstas en sintagmas y oraciones para constituir el discurso en lo que respecta a las unidades del significado o forma de la expresión, y
- b) desde los semas que se integran en morfemas y éstos en lexemas que a su vez conforman proposiciones que van a desembocar en la composición del mismo discurso.

FIGURAS DE LOS INTERLOCUTORES Y DEL RELATO

Las figuras en el lenguaje, obedecen a una particular disposición de las palabras, (disposición) que podemos nombrar y describir y, al hacerlo, nombramos y describimos a la figura. Esto mismo ocurre, ya no en el nivel del discurso y con el juego de sus elementos (las palabras) sino en el relato todo y merced al juego de sus estructuras (las funciones, las categorías actanciales). La dimensión espacial o temporal, las perspectivas del narrador), pues tales estructuras constituyen los elementos del relato y es enteramente aplicable a ellas al principio que opera en las figuras en general: la particular disposición de dichos elementos.

Así, parafraseando a Todorov, podemos decir que, si por ejemplo, la relación entre dos elementos estructurales es de identidad, se da una figura: repetición, si es de oposición, asimismo se da una figura, antítesis; si un elemento denota cantidad mayor o menor que otro, también hay figura: gradación. Este es el mecanismo por el que se identifican y describen aquí las figuras del nivel de las funciones, de los actantes, de los interlocutores, de la temporalidad, la especialidad y el punto de vista del narrador; es decir, atendiendo al mecanismo productor, en cada caso, de la figura: la supresión, la adición, la sustitución o la permutación de los elementos estructurales.

LAS FIGURAS EN EL RELATO

Estructuralmente, el relato participa de la naturaleza de la oración y, aunque compuesto únicamente de oraciones, está más allá de ellas pues nunca podemos reducirlo a una simple suma de unidades gramaticales de este tipo; esto aparte de que es posible narrar utilizando otros sistemas como se hace en el cine, la pintura, la escultura, etcétera. El libro, como el filme, acoge dos sustancias: la de la escritura y la de la imagen, y el que la imagen sea grabado, dibujo, serie de dibujos, fotografía, etc., sólo se debe a que son otras las modalidades de la sustancia.

FIGURAS DE LOS ELEMENTOS ESTRUCTURALES PLANO DE LA HISTORIA

Los autores de la Rhétorique Générale han identificado una serie de figuras retóricas que se producen ya no en el nivel del lenguaje sino en el de las funciones.

- a) en los nudos y catálisis
- b) en los personajes e indicios

y en el nivel de las acciones:

- a) en la relación entre actantes, y
- b) en la relación entre personajes y actantes.

FIGURAS DE NUDOS Y CATÁLISIS

Las secuencias están constituidas por nudos que se suceden horizontalmente y constituyen un proceso que consta de tres fases: inauguración, realización y clausura. Ésta última fase puede cerrar el proceso, limitándolo a la secuencia, o puede enlazarse escalonadamente con el desarrollo de un nuevo conflicto. Una secuencia puede incrustarse en medio del desarrollo de otra, de modo que resulte un juego de analogía, de contrastes o de frecuencias de temporalidad. También pueden alternar las etapas de las distintas secuencias, intercalándose unas en otras. Todo esto propicia la aparición de figuras retóricas que afectan al número de los nudos y a la extensión de las catálisis sobre la base de una norma fijada por sí mismo por cada relato.

Las figuras pueden darse por:

- A) supresión. El efecto de la supresión es de dinamismo pues aumenta hasta su extremo máximo la velocidad de la sucesión de las acciones.
- B) Adición: encadenamiento pausado de los nudos con predominancia de los de naturaleza catalítica o con inserción de nudos descriptivos entre los narrativos.

- C) Supresión-adición: se ha llamado "construcción en abismo" al desarrollo de un argumento dentro de otro, de tal manera que uno de los personajes de la historia se convierta en un narrador de otra historia.

Cuando el texto correspondiente a los parlamentos del personaje hace falta, el público debe interpretar lo que ocurre en la escena prescindiendo de las palabras del actor y tomando como base únicamente elementos de los otros códigos: gestos, movimientos, aspecto exterior del personaje, luces, sonidos, espacio, objetos, etc. La sustitución de unos elementos estructurales por otros altera toda la correlación de los mismos e introduce modificaciones esenciales en el género.

La diversidad simultánea de los hechos se proyecta en la cadena sintagmática de la lengua donde solo pueden existir lo consecutivo o lo temporal (antes y después) y lo casual o lógico (causa-efecto). Un nudo está después de otros que son causa y antes de otros que son su efecto. En una película, los cortes de las escenas dan paso a las secuencias y estas se realizan en base a los nudos, es decir los puntos más relevantes de la estructura o película.

FIGURAS DE PERSONAJES Y DE INDICIOS

A veces, los indicios que revelan el carácter de los personajes son explicitados por el discurso; otras veces están implícitos en la acción y de ella se infieren: al final del relato podemos, en un movimiento retrospectivo, definir la constelación indicia manifestada por el discurso; cada detalle remite al todo al que define y del que recibe, finalmente, significación adicional.

Los indicios son numerosos y también variados, revelan el carácter, el estado de ánimo, el modo de ser, la evolución de los personajes, su fisonomía, costumbres, vestido, predilecciones, lenguaje. Es muy difícil fijar la norma a partir de la cual podría identificarse:

- a) la supresión o limitación numérica o carencia de indicios.
- b) La adición que nos permite observar detalles, matices, contrastes y modificaciones paulatinas del carácter.
- c) La supresión-adición que cuando es negativa se homologa al oxímoron y resulta del contraste y lo que en realidad es. Es muy frecuente el caso en novelas policiales y de aventuras: la hermana de la caridad, por ejemplo, que asesina a los enfermos de un hospital.

Hay otra figura que no se menciona en la Rhétorique Générale. Se produce por supresión-adición y es más compleja que la de estos ejemplos, porque implica también, simultáneamente, a las categorías actanciales. Se da cuando el personaje se disfraza, cambia de aspecto exterior, cambia de ropa, de gestos, de voz, de atributos. En tal caso, el lector de la narración y el espectador del drama saben tarde o temprano identificar al actor, el tipo de papel que finge representar y el que realmente representa por detrás de su máscara. No se trata del protagonista que parece ser uno y, en cierta situación, revela ser otro

distinto ante los ojos del público lector, de los demás personajes o de si mismo; sino de alguien de quien en algún momento todos sabemos que finge ser otro y, por lo mismo, es un actor doble, que representa dos papeles y que está investido de ciertas categorías actanciales en uno y además de otras, por ser simultánea y ocultamente otro. De donde resulta que posee un doble significado en cada momento y ambas categorizaciones.

FIGURAS DE LOS INFORMANTES

1. Lugares.- Hay figuras cuando la significación de los lugares no es indiferente o neutra. En tales casos, la significación del lugar suele influir en la significación de los sucesos que en él se desarrollan.
2. Objetos.- Se producen figuras o relaciones con los objetos cuando éstos no se limitan a cumplir la función para la que fueron creados, sino que cumplen otra función dentro del espacio de la historia; inclusive una función dramática, cuando se comportan como agentes.
3. Gestos.- El estatuto de los gestos es ambiguo porque definen a los personajes pero se realizan dentro de un espacio donde se ligan, además, a los objetos.

FIGURAS DEL PLANO DEL DISCURSO

Por el hecho de que en él se cuenta una historia, el modelo ideal que puede servir de norma para el relato en general es la historia científica que escriben los historiadores. El juego de ajustes y desajustes entre la historia y el discurso provienen de que, para ser narrada, la historia debe ser necesariamente confiada a un discurso: pero cada uno de estos planos tiene sus propias leyes, pues en el campo de la historia los seres y objetos imaginados se comportan según reglas específicas que tienen por objetos producir en el lector una ilusión de realidad y una expresión estética, mientras que en el campo del discurso reinan las normas lingüísticas y la sintaxis impone su propio orden.

Las figuras retóricas se producen cuando, por ejemplo, la historia prevalece sobre el discurso, cosa que ocurre cuando hay pocas acciones gramaticales o discursivas: las que expresan acontecimientos futuros, posibles, u ocurridos en otras historias; las que manifiestan cualidades o maneras de ser permanentes, o que son objetos directos o que están subordinadas o en comparaciones con cosas imaginarias o pertenecientes a historias distintas.

En tales ocasiones la narración y la representación se expanden mientras que la descripción desaparece o cumple un papel poco importante.

Otras veces ocurre lo mismo aunque de modo distinto; en el teatro, por ejemplo, el personaje no solamente se apropia el papel de narrador sino que también es el vehículo del proceso de enunciación, y finge ser sujeto de la

enunciación. En tal caso también prevalece la historia y se margina el discurso. Sin embargo, en la representación teatral se mantienen parcialmente la función de narrador tanto en los partes como en la organización de la obra que se hace evidente aunque no se explique – divisiones en actos y escenas- así como en las acotaciones que controlan el movimiento escénico cuyo significado llega al espectador después de una primera lectura interpretativa, la de quien dirige la puesta en escena.

Otro campo en el que se producen figuras en el relato es el de las relaciones de orden cronológico en las que el mecanismo es por:

- a) supresión: cuando el proceso de la enunciación no nos da cuenta de sucesos que, sin embargo, el lector espera porque ha obtenido ciertos datos con anticipación (prolepsis) que le permite inferir su existencia o bien porque con posterioridad (analepsis) aparecen hechos que necesariamente se reducen de la anterior ocurrencia de dichos sucesos. Hay supresión cuando se explicitan las causas de las acciones con posterioridad a la ocurrencia de éstas, por ejemplo en las novelas policíacas en que del hallazgo del cadáver se pasa al crimen, luego a la aprehensión del asesino y hasta el final a sus motivos.
- b) Adición: el afán común entre los clasificadores de hallar correspondencias equivalentes o simétricas nos permite decir que hay adición cuando el discurso ofrece una gran cantidad de hechos insignificantes o un número excesivo de indicaciones cronológicas.
- c) Suspensión – adición: consiste en la alternancia de varias historias que solo pueden ser contadas sobre la línea de desarrollo de un mismo discurso.
- d) Permutación: Tanto la indistinta como la que se produce por inversión puede darse, la primera se da cuando se altera el orden cronológico, de manera periódica pero irregular, para favorecer una cierta organización del discurso. La segunda cuando las rupturas se producen por inserciones retrospectivas de periodicidad regular, que sistemáticamente se presentan en sentido inverso. Las relaciones lógicas, de causa a efecto, son paralelas a las temporales, de antes a después, de modo que la alteración de éstas podría llegar a influir en el desarrollo de aquellas. Estas causas de las acciones son externas o internas, según sea que dependan o no de la voluntad del sujeto.

FIGURAS DE LA RELACIÓN ESPACIO-TIEMPO

En cuanto a la representación del espacio en el discurso debemos agregar que es posible hallar un juego espacio-temporal que produce otra operación sustancial también de supresión-adición, en la que el espacio señala el tiempo o bien el tiempo señala el espacio.

FIGURAS DEL PUNTO DE VISTA

La perspectiva o punto de vista depende del ángulo de visión del narrador y también se presta a juegos que producen figuras retóricas que pueden darse por:

- a) supresión: la posición objetiva del narrador que no explicita su presencia por lo que omite sus propias opiniones, reflexiones, comentarios.
- b) Adición: es, por el contrario, una exagerada intervención del narrador que, sin llegar a ser un verdadero personaje, se inmiscuye en la historia alternando con los personajes precisamente en su papel de narrador.
- c) Supresión-adición: la narración en primera persona es el mejor ejemplo de sustitución de este tipo, pues el narrador cede su lugar al personaje.
- d) Permutación: La sustitución puede suscitar la aparición de puntos de vista opuestos ya sea que se ponga el de la primera al de la tercera persona, ya sea que se opongan los de varias terceras personas entre sí, como ocurre en muchas novelas policíacas en que se narran las diferentes versiones de los mismos hechos.

5.2.8. CIERRE DEL DISCURSO DEL RELATO LITERARIO

El producto de cada uno de los distintos pasos de análisis ha sido, por una parte, un instrumento de trabajo, por otro lado un comentario fundado en la serie de elementos estructurales identificados, interrelacionados, dentro del texto, y fuera de él, con otros textos que en él confluyen. El último paso debe consistir en una síntesis que elimine las deliberadas, necesarias y útiles repeticiones que fueron dándose durante el análisis, que vigile la coherencia de la semantización de todos los elementos estructurales, y que en su adición obtenga un efecto global de sentido.

La relación que el texto guarda con la sociedad en que se inscribe, se da a través de una serie de momentos en que el análisis estructural orienta al estudioso a relacionarlo con un contexto amplio que abarca la tradición literaria que priva en la época del autor, respecto de la cual éste puede plantear una ruptura si no respeta ciertas convenciones de la poética vigente, creando en cambio otras nuevas, y que abarca también las clases y los estratos sociales con las ideologías que en ellos privan, el grado de desarrollo científico y técnico. Tal marco de referencia puede manifestarse en la adhesión del narrador a la ideología de una clase social u otra; puede estar presente en el mensaje que la totalidad del texto comunica, más allá de su anécdota. En este sentido, no solo todos y cada uno de los elementos estructurales del texto, sino también su manejo, resultan significativos, pues revelan conformismo o creatividad, ignorancia o sabiduría, ingenuidad o malicia y advierten la manera como el autor ha sido marcado por la sociedad y denuncian el modo cómo el asume la realidad del mundo por medio de la obra literaria.

Es decir, cada uno de los resultados del análisis de la obra concreta puede ser un camino que lleve inmediatamente a la comprensión y, de manera mediata, a la interpretación de su papel en la historia de la literatura y en la sociedad contemporánea que convalida su naturaleza literaria, independientemente de que ésta sea revalidada o no por generaciones subsecuentes de lectores que apliquen a su lectura los mismos o diferentes códigos.

5.2.9 ANÁLISIS ESTRUCTURAL DEL RELATO LITERARIO ADAPTADO AL RELATO CINEMATOGRAFICO.

Debemos decir aquí que lo anteriormente descrito obedece al análisis literario, pero nosotros tomamos las bases de dicho análisis y las aplicamos a dos películas de El Santo y las consideramos relatos cinematográficos. Por eso incluimos las sinopsis de ambas. Ahora bien, recordemos que analizar es una actividad, es adoptar una actitud común a la de un crítico o a través de su capacidad de concentración y atención con respecto a los detalles, uniéndolos a las capacidades de interpretación.

Al ver una película, leer un texto, una novela o un cuento, se obtiene un cúmulo de información muy numeroso como resultado de la visión que el director o el autor tiene al manifestarse lo cual dificulta el establecimiento de un análisis. Además, en lo documental se puede releer aquello considerado como necesario.

Así, el análisis servirá para descubrir el significado del filme. De tal modo, Helena Beristáin propone su análisis estructural del relato literario, el cuál se adaptará al relato fílmico.

Los relatos fílmicos tienen en común el hecho de contener series de acciones, ligadas temporal y causalmente y ser ejecutados por personajes. El conocimiento del análisis apunta hacia dar cuenta de cómo se suman los sentidos, descubriendo sus unidades, funciones e interrelación hasta llegar a su entendimiento. Así el último sentido de la narración se produce en el nivel de discurso, el cual resultará de la identificación de las relaciones narrativas sintagmáticas y paradigmáticas.

Según Barthes, la significación puede concebirse como un proceso "es el acto que une el significado con el significante, acto cuyo producto es el signo". En este caso sería el signo narrativo conformado por la historia relatada y por su discurso fílmico.

En un primer nivel de este análisis están las funciones. La obra cinematográfica "establece una realidad autónoma y distinta de la del referente, una realidad autónoma y distinta de la del referente, una realidad autónoma y distinta de la del referente, una realidad que se basta a si misma, pero que mantiene, en diversos grados, una relación con la realidad de la referencialidad, puesto que utiliza los datos que proceden de una cultura dada y de sus circunstancias empíricas, aunque los reorganiza en atención a otras consideraciones", construyendo una realidad verosímil aunque no verdadera.

Bremen y Barthes dieron el nombre de funciones, como Propp, a los motivos de Tomachevski que correspondan a las unidades sintácticas más pequeñas del relato, mismas que se identifican con las proposiciones u oraciones simples y que se clasifican desde el punto de vista de su operatividad en motivos. Hay cuatro tipos de motivos:

- 1.- Dinámicos, porque modifican una situación
- 2.- Estáticos, porque no cambian dicha situación
- 3.- Asociados, según Barthes, son las unidades distribucionales llamadas nudo y catálisis y,
- 4.- Motivos libres, que son las unidades integrativas llamadas informaciones o índices.

Ahora bien, a los indicios se les dice libres por ser eslabones en el encadenamiento causal y solo se relacionan como paradigma de nivel a nivel.

Según Barthes, hay dos tipos de unidades.

NUDOS.- serían los verbos de acción, es decir, designan las acciones que realmente sucedieron, empiezan, prolongan o terminan el esqueleto del relato cinematográfico y la posibilidad de continuar la historia.

CATALISIS.- serían los verbos que significan cualidad, aunque no son tan importantes, ocupan el espacio narrativo entre nudos, los complementan.

También existen las unidades integrativas las cuales relacionan elementos de diferente nivel. Estas son, los indicios, que son las pistas que nos va dejando el narrador y las informaciones que son datos que vamos recabando claramente para el posterior entendimiento de la historia.

CAPÍTULO VI. ANALISIS DE DOS PELÍCULAS DE EL SANTO CONSIDERANDOLAS RELATOS CINEMATOGRAFICOS.

6.1. ESPECIFICACIONES ACERCA DEL METODO CON ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS SOBRE DOS PELÍCULAS DE EL SANTO

A) **IMÁGENES.**- Ya sabemos que existe una interpretación de imágenes con respecto a la historia y los sonidos. El primer paso es reconocer la composición de una imagen delimitando la posición y función de los componentes. El segundo paso es descubrir su significado a partir de dos aspectos: denotación y connotación.

La denotación es entonces el significado objetivo mientras que la connotación es el que poseen las palabras y expresiones cuando se les da un significado personal e individual subjetivo que no figura en el diccionario.

El tercer paso es la elaboración de un cuadro donde se exponen los aspectos equilibrio, tensión y se explican brevemente.

El cuarto y último paso es el análisis del color con base a la escala de Schopenhower para determinar cuales predominan y como influyen la escena.

B) **SONIDOS.** – la realidad visual del cine es reforzada por los sonidos. Además de todos los aspectos analizados en cada imagen, se deben identificar los sonidos que la enfatizan conforme a la parte de la historia a la cual se relacionan, partiendo de tres categorías: sonido real, subjetivo y expresivo. Y, con la unificación de imagen-sonido-historia, encontrar su sentido a cada uno.

C) **HISTORIA.**- En esta parte se desarrolla el análisis del filme con base en la metodología de Helena Beristáin, relativo a los dos anteriores.

* las imágenes por analizar fueron seleccionadas conforme a los nudos del relato

Del anterior resumen del libro de Helena Beristáin, vamos a tomar como base 23 puntos a partir de los cuales analizaremos un par de las películas de El Santo. Ambas películas fueron muy populares en su época y representan claramente el perfil de las películas del cine de luchadores en México. Antes de entrar de lleno al análisis estructural me parece pertinente hacer las siguientes aclaraciones. El relato es una historia y toda historia es un relato. Por tanto, el contenido de la película es lo que conforma el relato.

El análisis se realiza en base a la sinopsis de la película de la siguiente manera:

1. Se desglosa la película en secuencias.
2. Luego identificamos las escenas centrales.
3. Después analizamos las catálisis.
4. Más adelante localizamos los indicios e índices que forman el discurso, es decir, el cómo se cuenta la historia. (Ahí identificamos el vestuario, la escenografía, el ritmo, la iluminación, la actuación.) Esto es, cómo está contada la historia.

6.2. SINOPSIS Y ANÁLISIS DE LA PELÍCULA SANTO Y BLUE DEMON CONTRA DRÁCULA Y EL HOMBRE LOBO

SINOPSIS

Santo y Blue Demon contra Drácula y El Hombre Lobo fue presentada en las salas cinematográficas en 1972. En ella aparece, por supuesto, Santo el Enmascarado de Plata y Blue Demon, En esta primera película nos encontramos en la primera escena con que el Enmascarado de Plata lucha contra el ángel, y por supuesto lo vence. La arena está a reventar y el público está entusiasmado.

Al mismo tiempo, Erick, un hombre perverso y jorobado, invoca al conde drácula quien fue puesto a dormir por el gran mago Cristaldi hace varios siglos.

Precisamente El doctor Luís Cristaldi, pariente lejano de aquel gran mago explica a El Santo la amenaza que se cierne sobre su familia y dice que el plazo esta por cumplirse para que Drácula y hombre lobo vuelvan a la vida. En el pasado, estos dos seres infernales se unieron para conquistar al mundo, pero el antepasado del profesor, el mago Cristaldi los descubrió y los mato con el puñal mágico de los boidros. El doctor Cristaldi se encuentra en su casa de ciudad y está acompañado de su hija Laura, su sobrina Lina quien es además novia de El Santo, y su nieta Rosita.

La maldición ahora dice que estos dos monstruos regresarán y harán zombies a sus parientes.

El profesor teme por su hija, sobrina y nieta y pide ayuda a El Santo.

Después, Erick secuestra al profesor Luis Cristaldi y con su sangre despierta a Drácula y a Rufus Rex, el hombre lobo. Ahora El Santo pide ayuda a Blue Demon para buscar al profesor Cristaldi. Por otro lado, Rufus Rex, el hombre lobo, ahora en apariencia de una persona normal, empieza con el plan de enamorar a Laura Cristaldi, hija del profesor para después sacrificarla en el próximo plenilunio.

En esos mismos momentos, el conde Drácula intenta secuestrar a la niña, a la nieta, pero lo detiene el puñal mágico de los bodrios y el vampiro escapa.

Como era de esperarse, Rufus enamora a Laura Cristaldi, pero Blue Demon sigue a Rufus y descubre sus intenciones y contacta al Santo. Cuando Santo llega donde Blue, siguen no a Rufus, sino al jorobado Eric y caen en una trampa pues los pistoleros de Eric ya los estaban esperando en una bodega para liquidarlos. Pero la joven Lina Cristaldi ha seguido al Santo y los salva. Y empieza la pelea donde El Santo y Blue apalean a los Pistoleros.

Después todos regresan a casa y están planeando que hacer cuando Drácula utiliza sus poderes para atraer a Lina a su mansión pues desea hacerla su esclava por el resto de la eternidad.

Poco después, Blue Demon es capturado en el bosque al seguir a Lina quién hipnotizada, va al encuentro con Drácula. Y entonces, Josefina, la sirvienta de los Cristaldi, lleva a la niña Rosita Cristaldi, la nieta del doctor Luis Cristaldi, con Drácula.

Al rescate Santo encuentra el puñal mágico de los boidros y Blue Demon utiliza el reloj para llamarle y decirle donde está. En eso, Lina llega con Drácula a la mansión de donde nunca saldrá pues será convertida en un zombie.

En la mansión, La niña Cristaldi ve a su abuelo pero él ya es un muerto viviente y luego ve a su mamá Laura Cristaldi pero ella ya es una vampiro.

Drácula es avisado de la llegada del Enmascarado de Plata y dice a Eric que liquide al Santo ya que él, Eric, es humano y el puñal mágico no lo afecta. De inmediato, Santo entra en la casa y es adormecido por el gas que Eric arroja. Con todo esto, Eric está a punto de matar al Santo quien yace en el piso pero en eso se le ocurre traicionar a Drácula y al hombre lobo ya que el puñal tiene poderes mágicos para matarlos. Con lo que no contaba el jorobado es que el propio puñal se le entierra en el estómago pues con tantos crímenes, él también ya había dejado de ser humano.

El Santo es de nuevo ayudado por Lina y va en busca de Blue Demon para luchar contra Drácula y el hombre lobo. Blue Demon es hecho caminar por una madera que cruza un foso en cuyo fondo hay picos y si cae tendrá una muerte horrible. Por supuesto El Santo lo ayuda a escapar y de nuevo comienza la lucha.

Lina y Rosita son mandadas a casa por El Santo y mientras tanto, finalmente, Blue Demon se enfrenta al hombre lobo. Pero el enmascarado azul no logra detener al hombre lobo y cae derrotado. Luego de vencer a Blue Demon, el hombre lobo y Drácula atacan al Santo pero El Santo los mata arrojándolos a los picos del fondo del foso.

Santo y Blue Demon los miran y el Enmascarado de Plata dice que ya todas las criaturas del mal han regresado al mundo de los muertos y dan por concluida la misión. Entonces ambos regresan a casa y se encuentran a Lina quién está durmiendo a la niña Rosita. La escena final es cuando la niña Cristaldi está soñando. "mañana le diremos que todo fue una pesadilla". Dice El Santo.

ANALISIS

Ahora procedemos al análisis de esta película del Enmascarado de Plata.

1- Las funciones son el elemento fundamental y mínimo de la estructura. Éstas se clasifican en unidades distribucionales (las que se relacionan con los elementos del mismo nivel) y unidades integrativas (las que se relacionan con elementos de nivel diferente). Las unidades distribucionales son el hilo narrativo y se dividen a su vez, en dos tipos de unidades que son los nudos y las catálisis.

Las funciones de la película Santo y Blue Demon contra Drácula y el hombre lobo están organizadas en unidades distribucionales pues relacionan a elementos del mismo nivel, como cuando los luchadores se comunican a través de señas en el ring, y en unidades integrativas pues relacionan a los luchadores con los civiles o personas comunes y corrientes. La historia tiene un hilo narrativo plano y secuencial pues un suceso precede al otro y toda la película es una línea de principio a fin.

2.- Los nudos son el orden de la acción del hacer. Los nudos al encontrarse conforman un proceso que necesariamente tiene tres momentos:

La apertura de una posibilidad.- Aquí podemos mencionar que el inicio de la historia es cuando Eric intenta Despertar a Drácula y al Hombre .

La realización.- Que viene a ser entonces, el inicio de la acción cuando Eric secuestra al profesor Cristaldi. Y finalmente,

La clausura.- Que es cuando El Santo junto con Blue Demon detiene a los dos monstruos y los aniquila para siempre. Por supuesto que éste es el nudo general de la película, pero dentro de este gran nudo, existen muchos otros que le van dando forma a la trama de la misma.

Cada nudo es una unidad que cumple una doble función, consecutiva o cronológica, consecuente o lógica. El conjunto de los nudos constituye el resumen.

En este sentido, los nudos van determinando las escenas de la película y si mantienen una función consecutiva en el sentido que uno va dando la pauta al siguiente y esto permite la cohesión de la historia y una función cronológica pues todo lleva un orden de tiempo y lógica, es decir, se inicia por abrir el panorama y se cierra con el arreglo del problema. No hubo un resumen claro de los nudos, pero la trama era bastante sencilla para ser entendida aun habiendo perdido detalle de las primeras escenas.

3- Es necesario recordar que en el análisis debemos considerar tres nudos al menos (el que inaugura, el que mantiene y el que cierra la secuencia elegida como alternativa para el desarrollo de la historia) pues estos forman una unidad narrativa, de orden superior al de la función, llamada secuencia.

La secuencia de esta película es el agrupamiento de estos tres nudos; a saber, el nudo que inaugura es cuando Eric secuestra al profesor para revivir a Drácula y al Hombre lobo, el que mantiene es precisamente la búsqueda del profesor y el que cierra es el descubrimiento de la existencia de estos dos monstruos y el como son detenidos por los dos enmascarados.

4.- Las informaciones sirven para identificar y situar los objetos y los seres en el tiempo y en el espacio, para autenticar la realidad del referente.

Las informaciones que obtenemos en la película son los detalles del ring, la gente que llena la arena, los gritos de los fanáticos de este deporte, así como la casa de El Santo y la casona del profesor Cristaldi que no era más que un departamento en un segundo piso en la colonia Roma. Tenemos detalles de como Eric mantenía los sarcófagos en una cueva y como les había preparado un altar a estos dos monstruos; hay evidencia de los luchadores y sus máscaras, etc. Es decir, la realidad de El Santo tenía que ver más con el mundo fantástico de la lucha libre y de la ilusión de los monstruos y sus secuaces que quieren dominar al mundo a toda costa.

5.- El trayecto es el que corresponde a las elecciones a las que los personajes, en el curso de la historia están fatalmente sometidos.

Por supuesto que en este sentido debemos mencionar que el Enmascarado de Plata tiene como misión hacer el bien y en esta película en particular, ayudar a su novia a encontrar al profesor Cristaldi. Eric y los dos monstruos, Drácula y el Hombre Lobo, por su parte, debían derrotar al santo para convertir en zombies a toda la familia Cristaldi. El Hombre Lobo tenía como misión enamorar a una de las jóvenes Cristaldi y luego sacrificarla pero no lo consiguió. Los adyuvantes eran los propios miembros de la familia Cristaldi y por supuesto Blue Demon. Éste último si consigue proteger al Santo hasta el fin.

6.- Una secuencia elemental tiene una inauguración, realización y clausura.

a) El cumplimiento de una tarea.- Aquí diremos que El Santo y Blue Demon, así como la joven Cristaldi cumplen con su tarea pues al final los villanos son derrotados y enviados al infierno. Los monstruos con su ayudante Eric no consiguen derrotar al Santo.

b) La intervención de aliados.- Aquí, los aliados de El Santo, operaban para defenderlo y lo consiguen perfectamente. La primera vez, El Santo es atacado por una banda de villanos y la joven Cristaldi lo ayuda oportunamente. La segunda ocasión, cuando el Enmascarado de Plata pelea a muerte contra Drácula y el Hombre Lobo, es el propio Blue Demon quién le da la cuerda con la cual El Santo se columpia para arrojar al foso a los dos monstruos. En cuanto a los aliados de los villanos, en este caso el jorobado Eric y sus demás esbirros, éstos si actúan con el propósito de dañar a Santo. En repetidas ocasiones durante la película, intercambian golpes héroes y villanos y esto demuestra la intervención no solo de los personajes principales, sino también de los aliados.

La eliminación de adversarios:

A) a través de la agresión que procura causar un daño al adversario. En este caso la agresión es mutua aunque por supuesto, la inició el tal Eric cuando secuestra al profesor Cristaldi, pero El Santo la continua cuando se defiende y busca proteger lo suyo.

B) la venganza o castigo por los daños sufridos que apunta a la supresión del adversario. Los malos se van al infierno que es de donde salieron y El Santo logra salvar a la joven Cristaldi. Al final sólo El Santo es el triunfador y el que consume su venganza o su retribución por los daños hechos hacia su persona.

7.- La retribución que puede ser:

a) Recompensa por servicios prestados o bien.- El Santo recibe el amor de la joven Cristaldi y ayuda a sus amigos.

b) Venganza o castigo por perjuicios sufridos.- Los monstruos van al infierno y eso significa que reciben su merecido.

8.- Las secuencias se organizan por enlace, puesto que en ellas se oponen dos agentes y sus acciones. Los agentes que principalmente se oponen son: El Conde Drácula y el Hombre Lobo, asistidos por el jorobado Erick por un lado, y El Santo por el otro. Sin embargo, las fuerzas de sus respectivos aliados también entran en confrontación y esto hace que haya secuencias en la película. Dichas secuencias son de acción primordialmente, pero también habladas. Estas secuencias se organizan en un enlace y esto se puede equiparar con una estructura superior conformada por otras estructuras.

9.- La matriz actancial es un sistema que consta de seis actantes o clase de actores.

El héroe del relato, agente que desea ama o busca al objeto. Por supuesto aquí hablamos de una doble perspectiva. Por un lado tenemos al Santo siendo el héroe de la película y el objeto de su deseo es el bienestar de su novia.

Por otro lado, tenemos al jorobado Eric, al Conde Drácula y al Hombre Lobo siendo los villanos de la historia y cuyo objeto del deseo es destruir al enmascarado de plata y conseguir convertir a los hombres en sus esclavos.

El objeto que es deseado por el sujeto que puede ser un personaje o un valor. Para El Santo, este objeto es su novia. Para el Conde Drácula es someter a la familia Cristaldi primero y después dominar al mundo.

Un personaje que favorezca la función del héroe será adyuvante. En este caso los adyuvantes de El Santo es Blue Demon y la propia novia de El Santo. Los adyuvantes del Conde Drácula son el hombre lobo y el jorobado Eric. Estos personajes obstaculizan al héroe y por eso son oponentes.

El mandador es la novia de El Santo pues ella es para quien trabaja el héroe, mientras que el donador o arbitro atribuidor del bien es también El Santo, pues el ofrece su vida con tal de que Lina esté bien y para que los herederos Cristaldi no sufran.

Se puede decir que en este modelo puede existir:

La acumulación de más de un actor en la función de un solo actante pues hay que recordar que los adyuvantes son Blue Demon y la propia novia de El Santo, y son varios pistoleros y el jorobado Eric, del lado del conde Drácula.

La acumulación de más de una categoría actancial en un solo actor. Por supuesto, El Santo es el héroe y ese es su categoría actancial pero en el caso de Lina, ella es a veces adyuvante, a veces, objeto del deseo de ambos del héroe y del villano, etc.

10.- Los hechos del discurso nos comunican los hechos relatados o hechos de la historia. Entonces, éstos serán los acontecimientos más importantes dentro de la historia. Por ejemplo, el secuestro del profesor Cristaldi, el despertar de Drácula y el Hombre lobo, el ataque de los pistoleros de Eric en la bodega, la confrontación entre héroes y villanos, el secuestro de Blue Demon, y el desenlace en la cueva donde habita el conde Drácula.

11.- Las historias pueden combinar sus respectivos desarrollos de tres maneras. Aquí sólo encontramos un ejemplo de subordinación o intercalación y es cuando una historia se incluye dentro de otra. Esto pasa en la película pues la historia principal es la de El Santo y su lucha contra los monstruos. Sin embargo, está también la historia del hombre lobo que trata de enamorar a una de las herederas Cristaldi. Además está la historia de la familia Cristaldi y sobre todo la leyenda del mago Cristaldi, antepasado de la actual familia, quién utilizando un puñal mágico logra mandar al infierno a Drácula y al Hombre Lobo. Al menos hay tres o cuatro historias corriendo al mismo tiempo que la historia principal. Por ejemplo, una de ellas es la historia del original mago Cristaldi que inutilizó a Drácula y al hombre lobo en una primera instancia. Otra más es el fraudulento amorío de Rufus Rex para con la joven Cristaldi. Una más es la de Erick, quién después de haber ayudado a Drácula y a el hombre lobo, planea traicionarlos y obtener el poder del puñal de los bodrios. La última es la historia de amor del Enmascarado de Plata con la hija del doctor Cristaldi.

12.- Hay pues en un relato dos relaciones importantes: la primera es la relación de consecutividad (antes-después) y la de causalidad (causa-efecto). Ambas son características constantes y exclusivas del relato. La relación de consecutividad es clara en la película pues ésta sigue un derrotero lineal y no hay remembranzas y resúmenes. La relación de causalidad es también clara pues un evento lleva al siguiente como efecto natural.

13.- NO HAY NARRADOR.

14.- Las figuras pueden darse por supresión, adición y supresión-adición pero nada de eso pasa en la película.

15.- Los indicios son numerosos y también variados, revelan el carácter, el estado de ánimo, el modo de ser, la evolución de los personajes, su fisonomía, costumbres, vestido, predilecciones, lenguaje. En este sentido, sí hay tela de donde cortar pues existen indicios del carácter templado de El Santo, su bondad hacia con su novia, pero también su determinación para acabar con los monstruos. El ánimo de El Santo siempre estuvo bajo control y aunque lo sorprendieron en la bodega, él supo mantenerse ecuánime y responder a la altura. El Santo presenta un físico de atleta profesional y si bien es cierto que nunca fue delgado, sí tenía el físico preciso para el deporte que practicaba. Acostumbraba las peleas dramáticas y la gloria del final del combate, reír con sus amigos y disfrutar de la tranquilidad de su hogar. La vestimenta adquiere un realce importante en el caso del héroe del relato, pues lleva una máscara todo el tiempo y una capa que no se quita ni para dormir. Estas dos prendas le dan un sello característico a su personaje y enmarcan el mito del gran luchador mexicano de los cuadriláteros y hacedor del bien. El Santo prefería la vida tranquila y hogareña, pero en el ring era un león y estaba dispuesto a todo con tal de entregar buenas cuantías a su público. En el campo del lenguaje utilizado por El Santo, cabe señalar que su lenguaje en las películas fue siempre culto y esto le confería un status superior y no nada más al del luchador malhablado que carece totalmente de educación. Hay que recordar que en su casa se le podía ver leyendo buena literatura y escuchando música clásica. De los demás personajes poco se puede decir, pues la trama misma del relato no permite hacer precisiones importantes.

16.- FIGURAS DE NUDOS Y CATÁLISIS

Las secuencias están constituidas por nudos que se suceden horizontalmente y constituyen un proceso que consta de tres fases: inauguración, realización y clausura. Existen nudos en la película que nos van hilando la trama de la misma. Por ejemplo, al comienzo, El Santo es llamado para auxiliar a su novia en el secuestro de su padre el profesor Cristaldi. Después de ello, Eric, el ayudante de los monstruos le pone una trampa en una bodega, pero éste logra salir avante. Estos nudos constituyen secuencias que luego devienen en un proceso. Un ejemplo de esto es, cuando Lina es atraída por el conde Drácula y luego llevada a la cueva donde El Santo la rescata. La inauguración de este proceso es cuando Lina está sola en su habitación y el conde Drácula la atrae con sus poderes mentales al jardín, la realización es cuando el conde se la lleva a la cueva y la clausura es cuando El Santo manda al infierno al Hombre Lobo y Drácula aventándolos a una fosa donde estos dos mueren. Por supuesto hay mas secuencias a lo largo de la película. Ésta última es sólo un ejemplo.

17.- Hay otra figura que se da cuando el personaje se disfraza cambiando de aspecto exterior, de ropa, de gestos, de voz, de atributos. Es un actor doble, que representa dos papeles y que está investido de ciertas categorías actanciales en uno y además de otras, por ser simultánea y ocultamente otro.

Pues en esta película el propio héroe, lleva una máscara. Eso le da un cierto misticismo al personaje, un dejo de misterio. Pero no sólo él; hay que recordar que Blue Demon también lo ayuda y también oculta su rostro para no ser conocido ni por sus fanáticos ni por los malhechores.

18.- El libro, como el filme, acoge dos sustancias: la de la escritura y la de la imagen, y el que la imagen sea grabado, dibujo, serie de dibujos, fotografía, etc., sólo se debe a que son otras las modalidades de la sustancia. En este sentido, cabe señalar que hay una conjugación constante entre la imagen fílmica, y el relato. Esto es, existe una correspondencia general entre la palabra escrita y la fotografía de la película.

19.- FIGURAS DE LOS INFORMANTES

1. Lugares.- Las locaciones donde la película se desarrolló fueron: La Arena México, una cueva, una bodega abandonada, la casona del profesor Cristaldi, y la calle. 2. Objetos.- Los objetos que más destacan son la máscara y la capa de El Santo, el puñal de los boidros, su auto convertible y por supuesto, el cuadrilátero donde actúa este singular luchador. 3. Gestos.- Estos gestos son más bien señas que utilizan los luchadores para advertirle al referee que se rinden o que siguen en combate. También aparecen los gestos de dolor cuando hay golpes en la película. Es decir, cada cinco minutos.

20.- FIGURAS DEL PLANO DEL DISCURSO.

Las figuras se refieren a las relaciones de todos los elementos del relato o en este caso de la película. Podemos mencionar a los nudos, las secuencias, las figuras de los informantes, etc. Por ejemplo, en una lucha, hay un nudo, un desenlace una secuencia y hasta figuras de los informantes. En este sentido, esta correspondencia de elementos estructurales, forma la figura del discurso.

21.- FIGURAS DE ORDEN CRONOLÓGICO.

Hay eventos que siguen un orden lineal. Un ejemplo; el secuestro del profesor Cristaldi y su posterior búsqueda.

22.- FIGURAS DE LA RELACIÓN ESPACIO-TIEMPO.

También se hayan presentes en el relato las situaciones en las que hay una correspondencia puntual entre tiempo y espacio. Un ejemplo; cuando El Santo descubre al plan maligno, pide ayuda a su amigo Blue Demon. Esto es lógico pues él no hubiera podido solo contra los dos monstruos.

23.- FIGURAS DEL PUNTO DE VISTA.

Las hay en el sentido de que hay dos fuerzas pugnando por conseguir un bien deseado. Estas fuerzas son las de los actantes. Así que para los villanos en este

caso Los dos monstruos y Eric quieren conquistar al mundo, mientras que para El Santo, es perfectamente normal el que su novia viva feliz y tranquila.

Finalmente, luego de identificar los elementos del relato y equipararlos con los elementos de la película tenemos que:

1.- Estas son las secuencias de la película:

- La primera secuencia es cuando El Santo habla con su novia y ésta le pide ayuda.
- La segunda secuencia es el encuentro entre Eric y los dos monstruos, al revivirlos con la sangre del profesor Cristaldi
- La tercera secuencia es la manera en la que tratan de secuestrar a la joven Cristaldi y como el hombre lobo supuestamente la salva para ganarse su confianza.
- La cuarta es la intervención del Enmascarado de Plata para evitar que le hagan daño a su novia, la joven Cristaldi.
- La quinta es la pelea en la bodega entre los héroes y los villanos.
- La sexta es cuando Lina va a la cueva del conde Drácula y entonces Santo la sigue para atrapar a los dos monstruos.
- La séptima es cuando los monstruos sorprenden a Blue Demon y lo mantienen cautivo esperando a que El Santo lo rescate para matarlo.
- La octava es cuando Santo y Blue Demon libran la batalla final contra los dos monstruos y por supuesto, dan un final feliz a la historia.

2.- Estas son las escenas centrales:

- a) El secuestro del Profesor Cristaldi ya que detona la historia.
- b) La intervención del jorobado Eric para volver a la vida a los dos monstruos.
- c) El ataque en la bodega de los esbirros a los dos héroes.
- d) La última lucha entre El Santo y Blue Demon contra Drácula y el Hombre Lobo.

3.- Este es el análisis de las catálisis: Recordemos que los nudos son los puntos vitales de la historia, los huesos del esqueleto. Sin embargo, para que esta columna vertebral se mueva, necesita de la potencia y de la cohesión de los músculos: eso son exactamente las catálisis. Los nudos pues forman una secuencia y cada secuencia se conecta por medio de las catálisis. La secuencia está constituida por la sucesión de nudos vinculados entre sí y éstas a su vez requieren una mezcla que las una. Esta mezcla o catálisis son además extensiones descriptivas que retardan, re-impulsan y resumen el discurso. Su función principal es llenar el espacio narrativo que los nudos dejan entre sí. Son las detalladas descripciones que despiertan la tensión significativa del discurso. Hay catálisis largas o breves y éstas son marcadas por quien cuenta el relato. Cuando son breves las catálisis son resúmenes. Cuando son una pausa

confieren una expansión discursiva. Es decir embellecen el discurso a través de la descripción detallada y florida.

Las catálisis más importantes de la película son:

La primera es cuando La novia del Enmascarado de Plata pide ayuda a éste porque su padre ha sido secuestrado y ella teme por la vida de él y de toda la familia Cristaldi. Es importante esta catálisis porque conecta la trama inicial de la película.

La segunda es cuando Eric despierta de su sueño a estas dos criaturas diabólicas. Aquí El Santo se entera de lo sucedido y eso hace que intervenga directamente en la historia.

La tercera es cuando Drácula y el hombre Lobo deciden buscar a los herederos Cristaldi para consumir su venganza.

La cuarta es cuando El Santo y Blue Demon caen en la trampa de Eric.

La quinta es cuando Drácula atrae a Lina a su cueva y esta a punto de sacrificarla.

La sexta es cuando El Santo descubre la cueva, libera a Blue Demon y a su novia y destruye a los dos monstruos..

La séptima es cuando los enmascarados y la novia regresan a casa a ver a la pequeña niña Cristaldi pues ahí se atan todos los cabos sueltos de la película y ayuda a que la historia tenga un final claro y hasta cierto punto bastante predecible.

4.- Indicios o índices. Primero, es apropiado recordar que los índices son unidades semánticas que remiten a una funcionalidad del ser. Tienden a describir, a definir, tanto a las personas como a los objetos. Permiten al lector identificar, a partir de su conocimiento del mundo, las características físicas o psicológicas de los protagonistas del relato.

Aquí se identifica el vestuario, la escenografía, el ritmo, la iluminación, la actuación. Es decir, la película se contó así.

Los indicios describen –como ya dijimos anteriormente- el carácter, el estado de ánimo, el modo de ser de los personajes, su fisonomía, costumbres, vestido, predilecciones y lenguaje. Tales indicios se han descrito en detalle en el número 15 de análisis de esta película.

6.3 LAS PELÍCULAS TOMA POR TOMA. SANTO Y BLUE DEMON CONTRA DRACULA Y EL HOMBRE LOBO



ERIC INVOCA A DRACULA. IMAGEN 1

COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO	
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN	
<p>En primer plano se encuentra Eric, invocando a Drácula</p> <p>En segundo plano hay un par de cabezas de roca de vampiros que escupen fuego</p> <p>En tercer plano hay una pared de la caverna.</p>	<p>1.- En la caverna hay un hombre invocando espíritus del más allá.</p> <p>2.- El hombre alza las manos en señal de invocación</p> <p>3.- Posición, hombre de pie, con manos arriba</p> <p>Asociación.- hombre invocando fuerza del mal Forma: humana Materia: cemento , luz cuerpo humano Colores: azul, amarillo, negro Es un plano conjunto. Personaje circundados por ambiente de cueva y oscuridad.</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con un hombre en cueva. Significación: la adoración, la sumisión ante un poder mas grande y diabólico. La oscuridad de la cueva representa la maldad, algo secreto. La cueva simboliza el lugar donde algo malo ocurre, algo que no puede mostrarse a simple vista o a plena luz del día. Todo el conjunto de la cueva y las estatuas de roca de vampiros dan una sensación de brujería, de algo siniestro de algo turbio. El color negro se asocia con lo negativo.</p>	



Reiteración _____
 variación _____
 Estabilidad _____
 estabilidad _____
 Esperado _____
 inesperado _____
 Sencillez _____
 complejidad _____
 Regularidad _____
 irregularidad _____
 Reposo _____
 movimiento _____

Reiteración. Cargado a la izquierda por el fuego de una de las estatuas
 Estabilidad. El personaje se haya en el centro
 Esperado. Se observa un plano simple con un solo personaje
 Complejidad. Solo hay una unidad elemental de luz
 Regularidad. La luz del fuego carga la vista al lado izquierdo
 Movimiento. Es dado por las manos en alto del personaje

Color. Los colores que predominan son: negro, rojo, y amarillo.

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Intenso,
 bordea la
 cueva

Da sensación
 de equilibrio.
 Está en la
 camisa

La luz del
 fuego

Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
------------	----------------	-------------	--------------	-------------	----------------	-----------------	-------------

+
 - pasivo

+
 - cálido

0

+

++

Sonido real _____
 Sonido subjetivo _____
 Sonido expresivo _____

Sonido real: la voz de Eric invocando.

Sonido subjetivo: música de órgano fantasmal acompañando a la escena

Sonido expresivo: no hay

EL PROFESOR TEME POR SU HIJA, SOBRINA Y NIETAY PIDE AYUDA AL SANTO. IMAGEN 2



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN
<p>En primer plano vemos al profesor Cristaldi tomando el puñal mágico</p> <p>En segundo plano tenemos al Santo poniendo atención a lo que el profesor le dice.</p> <p>En tercer plano tenemos a las muchachas Cristaldi quienes angustiadas, escuchan al profesor.</p>	<p>1.- En la habitación hay un hombre de edad avanzada quien toma un puñal con ambas manos. También hay otro hombre con una máscara color plata y un par de mujeres jóvenes a la expectativa.</p> <p>2.- El hombre viejo explica que es y para que sirve el puñal</p> <p>3.- posición, 2 hombres de pie, y dos mujeres a la expectativa también de pie</p> <p>Asociación.- comunión de hombre viejo contra hombre y mujeres jóvenes. Forma: humana Materia: luz, cuerpo humano, madera Colores: gris, negro, plata, café y blanco Es un plano conjunto. Personajes de pie en un ambiente de expectativa.</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con dos hombres y dos mujeres en una habitación medianamente iluminada</p> <p>Significación: un santuario amenazado, un núcleo familiar en peligro, la demanda de ayuda, el bien representado por El Santo buscando ayudar al profesor. Las máscara plateada significa la luz, la verdad, la justicia.</p> <p>Todo el conjunto de la habitación da la sensación de armonía amenazada en el núcleo familiar. La toma principal del puñal lo enaltece como la esperanza de la salvación contra el mal. Código morfológico. Perspectiva frontal para enaltecer el puñal mágico.</p>



Reiteración _____
 variación _____



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO	
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN	
<p>En primer plano tenemos a el criminal que ha secuestrado a un anciano</p> <p>En segundo plano tenemos un pequeño altar donde observamos la cabeza del vampiro de piedra.</p> <p>En tercer plano una pared en la caverna.</p>	<p>1.- En la toma aparece un anciano y un jorobado. El jorobado amenaza al anciano quien mira hacia el piso y se le observa preocupado.</p> <p>2.- un hombre amedrenta a otro</p> <p>3.- posición, un maleantes de pie, y un anciano también de pie. Pero el maleante se acerca amenazadoramente al viejo</p> <p>Asociación.- agresión de un joven maleante contra anciano Forma: humana Materia: caverna, luz cuerpo y humano Colores: gris, negro, y blanco y violeta Es un plano conjunto. Personajes en posición pasiva circundados por un ambiente hostil de caverna y de recinto maligno.</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con dos hombres, uno anciano y uno más joven y jorobado se muestra amenazante y se muestra agresivo. Significación: la agresividad, la dominación del mal contra los débiles y desprotegidos. Se observa además la fuerza del mal cayendo sobre el pobre viejo cuya posición demuestra su resignación y debilidad ante una fuerza demoniaca mayor. La caverna simboliza el lugar secreto donde se fragua un crimen.</p> <p>El conjunto da la sensación de algo terrorífico que avanza inexorablemente sobre lo débil y desprotegido. Código morfológico. Perspectiva frontal cargada hacia la izquierda por la forma amenazante en la que el criminal acecha al viejo.</p>	

EQUILIBRIO				TENSION			
++	+	0			+		++



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN
<p>En primer plano vemos a Drácula despertando de un largo sueño. Se despierta de su ataúd.</p> <p>En segundo plano vemos la pared de una cueva</p> <p>En tercer plano solo la oscuridad de la cueva</p>	<p>1.- En la cueva hay un hombre con una capa y vestido elegantemente que sale de un ataúd.</p> <p>2.- El hombre busca salir de su encierro</p> <p>3.- Posición. Un sujeto sentado dentro de un ataúd se incorpora</p> <p>Asociación.- un hombre solo Forma: humana Materia: cemento , luz cuerpo humano Colores: gris, negro, y blanco Es un plano conjunto. Personaje único que se incorpora.</p>	<p>Mensaje. Toma de cine uno y luego otro monstruos que se reincorporan de un largo letargo.</p> <p>Significación: El despertar de un fuerza demoniaca que regresa para cumplir una venganza anunciada hacia siglos.</p> <p>Esta cueva es el recinto preciso para la maldad. En ella algo malo se oculta.</p> <p>La parte negra del fondo de la cueva encuadra el renacimiento de dos poderosas fuerzas del mal. Es como si la oscuridad ofreciera albergue a estas dos criaturas.</p> <p>Código morfológico. Perspectiva en punto de fuga hacia el origen de la luz.</p>

EQUILIBRIO				TENSION			
++	+	0			+		++

Reiteración _____
 variación _____
 Estabilidad _____
 estabilidad _____
 Esperado _____
 inesperado _____
 Sencillez _____
 complejidad _____
 Regularidad _____
 irregularidad _____
 Reposo _____
 movimiento _____

Reiteración. La composición esta en balance
 Estabilidad. Se ve rota por el movimiento del personaje que se levanta
 Esperado. Se observa un plan convencional de movimiento
 Sencillez. Se observa un plano simple
 irregularidad. Se observa cierta irregularidad cuando un hombre se levanta de un ataúd
 Movimiento. Es implicado por las posturas de cada personaje

Color. Los colores que predominan son: pasivo, fríos, blanco, negro, azul.

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Intenso,
 armoniza con
 gris y azul

Se acentúa
 en el collar
 del personaje
 principal

Ilumina
 brillante en
 guantes y
 camisa

Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
+				+			
-				-			
pasivo				cálido			

0	+	++
---	---	----

Sonido real _____
 Sonido subjetivo _____
 Sonido expresivo _____

Sonido real: las voces del Eric regocijándose porque los monstruos despiertan.
Sonido subjetivo: Siniestra música de fondo que acompaña al levantamiento del monstruo
Sonido expresivo: no hay

SANTO PIDE AYUDA A BLUE DEMON. IMAGEN 5



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN
<p>En primer plano vemos a Santo el Enmascarado de Plata hablando con Blue Demon</p> <p>En segundo plano se ve una lámpara encima de la cabeza de Blue Demon</p> <p>En tercer plano se observa un poster de un luchador colgado en la pared</p>	<p>1.- En la habitación hay dos luchadores que platican de algo importante. Parece que planean algo</p> <p>2.- Un hombre enmascarado platica con otro y logran un entendimiento apropiado</p> <p>3.- posición dos hombres enmascarados pie hablando tranquilamente</p> <p>Asociación.- junta de dos hombres para elaborar un plan Forma: humana Materia: pared , luz cuerpo humano Colores: gris y azul Es un plano conjunto. Personajes llegando a un acuerdo para ayudar a alguien. Ellos buscan encontrar la solución a un problema. El ambiente es pacifico, de habitación.</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con dos hombres hablando en una habitación afuera del cuadrilátero.</p> <p>Significación: la amistad, la confianza y humildad de un héroe que pide ayuda. Los luchadores usan máscaras para cubrir la verdadera personalidad, la justicia es ciega y no distingue hombres. Las máscara plateada significa la luz, la verdad, la justicia. El color azul significa inmensidad, amplitud.</p> <p>La habitación significa un recinto, un lugar de meditación.</p> <p>El plata y el azul dan un contraste en la toma, como si fuesen dos fuerzas importantes que van a fusionarse</p> <p>Código morfológico. Se manifiesta un balance de fuerzas que a la vez son complementarias</p>

EQUILIBRIO			TENSION		
++	+	0	+	+	++

Reiteración _____
 variación _____
 Estabilidad _____
 estabilidad _____
 Esperado _____
 inesperado _____
 Sencillez _____
 complejidad _____
 Regularidad _____
 irregularidad _____
 Reposo _____
 movimiento _____

Reiteración. La composición es la unificación de dos fuerzas del bien que planean salvar a alguien en problemas
 Estabilidad. Hay un centro de gravedad entre dos luchadores temerarios
 Esperado. Se observa un plan convencional, sin alteraciones violentas, solo hay dos hombre platicando
 Complejidad. Hay solo dos unidades elementales que se complementan.
 Regularidad. Se favorece unificación de los dos personajes debido a la posición que toman.
 Movimiento. Es casi nulo pues las posturas de cada personaje nos hacen creer que solo están platicando.

Color. Los colores que predominan son: pasivo, fríos, blanco, negro, gris, azul, claro.

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Intenso, armoniza con plata y azul		Brillante pues da peso al lado derecho de la tomas					Ilumina la parte izquierda de la toma
Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
		+				+	
		-	pasivo			-	cálido

0	+	++
---	---	----

Sonido real _____
 Sonido subjetivo _____
 Sonido expresivo _____

Sonido real: solo el de la charla de dos viejos amigos
Sonido subjetivo: no hay
Sonido expresivo: no hay

**SIGUIENDO AL JOROBADO ERIC SANTO Y BLUE
DEMON CAEN EN LA TRAMPA. IMAGEN 6**



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN
<p>En primer plano aparece Santo y Blue Demon contra unas cajas apiladas. Blue Demon</p> <p>En segundo plano tenemos a una banda de maleantes que los tienen amagados con las pistolas en un tono amenazante.</p> <p>En tercer plano ubicamos una bodega altísima, con ciertos tientes de oscuridad.</p>	<p>1.- En la bodega hay muchas cajas apiladas en ambos lados de la toma y en la parte del fondo de la misma. Hay también un par de lámparas que iluminan insuficientemente el entorno.</p> <p>2.- Una banda de malhechores han detenido al Santo y lo amenazan de muerte. Santo y Blue Demon permanecen estoicos ante la amenaza.</p> <p>3.- Posición, siete maleantes de pie, algunos con pistolas del lado derecho de la toma, apuntando a Santo y Blue Demon que se hayan de pie también al lado izquierdo de la misma.</p> <p>Asociación.- Agresión maleantes contra los héroes enmascarados Forma: humana Materia: cemento , luz cuerpo humano Colores: plata, azul, blanco y negro Es un plano conjunto. Personajes listos para la acción en medio de un</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con nueve hombres en una bodega abandonada. Significación: la violencia a punto de inundar el espacio de la bodega, la lucha de los dos héroes contra siete malhechores en una pelea evidentemente desventajosa para los dos primeros. Los luchadores están utilizando máscaras para cubrir su identidad y pronto los malhechores desean conocer esa identidad secreta. Esto significa humillar y develar a los héroes, al quitarles ese halo mítico que poseen y rebajarlos al ámbito de simples hombres. La bodega simboliza, la trampa, la mentira, un espacio preparado que los héroes sucumban. Todo el conjunto de la bodega da la sensación de algo tenebroso, de algo sucio. El color azul resalta de los demás y se mantiene cerca del plata, en una combinación</p>



ambiente hostil de una bodega abandonada.

armónica de los héroes. Código morfológico. Hay dos lámparas que atraen la atención a la parte superior de la toma. Esos son los puntos de luz de la escena. Debajo, empieza la pelea.



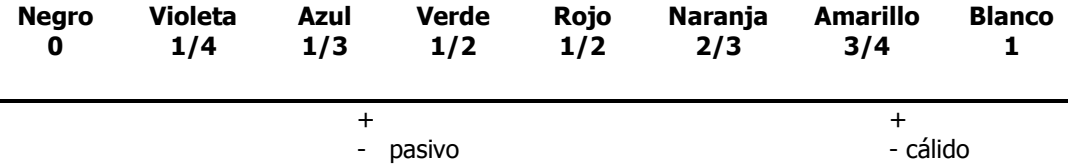
- Reiteración _____
- variación
- Estabilidad _____
- estabilidad
- Esperado _____
- inesperado
- Sencillez _____
- complejidad
- Regularidad _____
- irregularidad
- Reposo _____
- movimiento

Reiteración. La composición es dominada por dos fuerzas que se contraponen
 Estabilidad. Hay un centro de gravedad entre dos grupos de personas
 Esperado. Se observa un plan convencional de dos bandos a punto de agredirse
 Complejidad. Se implica una complicación visual debido a las varias unidades elementales.
 Irregularidad. Claramente se observa que hay dos bandos, y que uno tiene ventaja sobre el otro
 Reposo. En esta toma todo está en reposo relativo aunque se obvio que seguirán los golpes.

Color. Los colores que predominan son: pasivo, negro, gris, azul.

ESCALA DE SCHOPENHWER

Intenso, armoniza con plata y azul	Se muestra en la máscara de Blue Demon	Ilumina la parte superior de la escena
------------------------------------	--	--



- Sonido real _____
- Sonido subjetivo _____
- Sonido expresivo _____

Sonido real: las voces, las amenazas de los malandrines contra El Santo
Sonido subjetivo: no hay
Sonido expresivo: no hay

EMPIEZA DE NUEVO LA PELEA IMAGEN 7



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO	
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN	
<p>En primer plano aparece Blue Demon contraatacando a un pillito.</p> <p>En segundo plano vemos al Santo haciendo lo mismo.</p> <p>En tercer plano vemos el fondo de la bodega</p>	<p>1.- En la bodega hay muchas cajas que hacen las veces de cuadrilátero , hay paja sobre el piso para amortiguar un poco las caídas.</p> <p>2.- cuatro hombres sostienen un violento combate. Dos de ellos, los héroes llevan máscara.</p> <p>3.- Posición, 2 maleantes de pie, en posición de ataque, y dos enmascarados respondiendo al ataque, también de pie.</p> <p>Asociación.- Agresión delincuentes contra héroes Forma: humana Materia: madera, luz, cuerpo humano Colores: plata, negro, azul y blanco Es un plano conjunto. Personajes en acción circundados por un ambiente hostil en una bodega que no es mas que una arena de lucha libre</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con cuatro hombres en bodega oscura, tétrica y abandonada.</p> <p>Significación: la premeditación, el engaño, el abuso, la lucha de los que persiguen la justicia contra los que necesitan de armas para conseguir objetivos malvados. La lucha del bien contra el mal. Los luchadores usan máscaras. La bodega simboliza el espacio del mundo donde esta lucha se realiza. Es de hecho, el terreno de los malvados, su madriguera, y los luchadores van a ese campo hostil a batirse en duelo.</p> <p>La bodega fría, abandonada, semioscura da una sensación de abandono, de desesperanza.</p> <p>El color blanco y negro se contraponen y se asocian con lo positivo y lo negativo.</p> <p>Código morfológico. La luz que se sostiene en la parte superior derecha hace las</p>	

		veces de punto de fuga
--	--	------------------------

EQUILIBRIO				TENSION			
++	+	0			+		++

Reiteración _____
 variación _____
 Estabilidad _____
 estabilidad _____
 Esperado _____
 inesperado _____
 Sencillez _____
 complejidad _____
 Regularidad _____
 irregularidad _____
 Reposo _____
 movimiento _____

Reiteración. La composición es dominada por una temática de lucha con dos bandos definidos
 Estabilidad. Hay un centro de gravedad entre cuatro personas que se golpean
 Esperado. Se observa un plan convencional de lucha donde todos atacan y son agredidos
 Complejidad. Se implica una complicación visual debido a las varias unidades elementales y al movimiento de personajes.
 Irregularidad. Con el moviendo rápido los actores hacen que la toma sea cambiante
 Movimiento. Es implicado por las posturas de cada personaje, en defensa o en ataque
 Color. Los colores que predominan son: pasivos blanco, negro, gris, azul, plata.

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Intenso, armoniza con plata y azul		Brillante predomina al frente de la toma					Ilumina con luz la parte superior de la derecha
Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
		+				+	
		-	pasivo			-	cálido

0	+	++
---	---	----

Sonido real _____
 Sonido subjetivo _____
 Sonido expresivo _____

Sonido real: los gritos, las expresiones de dolor, el sonido de los golpes, las caídas de cuerpos al piso
Sonido subjetivo: no hay
Sonido expresivo: no hay

DRÁCULA UTILIZA PODERES PARA ATRAEN A LINA. IMAGEN 8



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO	
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN	
<p>En primer plano se ve rostro de hombre con un gesto maligno</p> <p>En segundo plano la pared casi negra de su guarida</p> <p>No hay tercer plano</p>	<p>1.- En la toma hay un hombre concentrado, con gesto severo</p> <p>3.- Posición, hombre de pie, mirando al frente fijamente</p> <p>Asociación.- Mirada penetrante planeando algo maligno</p> <p>Forma: humana</p> <p>Materia: cuerpo humano, rostro</p> <p>Colores: blanco, negro, carne</p> <p>Es un plano simple en el cual solo se aprecia el rostro de un hombre mirando fijamente.</p>	<p>Mensaje. Toma de cine rostro de hombre, mitad humano mitad monstruo que a través de esos ojos terribles, lanza conjuros malvados para controlar a sus víctimas.</p> <p>Significación: el poder maligno focalizado en los ojos, ojos profundos que hipnotizan y ordenan. Es la representación de un poder superior que somete a sus víctimas con una sola mirada. Es una fuerza desatada del infierno que lucha contra los héroes mortales Santo y Blue Demon</p> <p>Código morfológico.</p> <p>Perspectiva frontal sin punto de fuga.</p>	

EQUILIBRIO			TENSION		
++	+	0	+	++	

Reiteración _____
 variación _____

Estabilidad _____
 estabilidad _____

Esperado _____
 inesperado _____

Sencillez _____
 complejidad _____

Regularidad _____
 irregularidad _____

Reposo _____
movimiento

Reiteración. La composición es dominada por un solo rostro semi humano
Estabilidad. Hay un centro de gravedad en la toma pues hay un solo objeto central
Esperado. Se observa un plan convencional de alguien que mira al vacío.
Sencillez. Se implica sencillez de un solo objeto en la toma.
Regularidad. Se favorece unidad en el rostro sin movimiento.
Reposo. Solo hay un rostro sin movimiento.

Color. Los colores que predominan son: pasivo negro y carne.

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Intenso,
circunda el
rostro

Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
			+				+
			- pasivo				- cálido

0	+	++
---	---	----

Sonido real _____
Sonido subjetivo _____
Sonido expresivo _____

Sonido real: no hay

Sonido subjetivo: música de fondo que denota algo malévolo en el aire

Sonido expresivo: no hay

SANTO AL RESCATE. IMAGEN 9



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN
<p>En primer plano aparece El Santo, casi en cuclillas, atontado por el gas de la habitación.</p> <p>En segundo plano observamos el gas que circunda la figura del luchador</p> <p>En tercer plano apreciamos los muebles de la habitación, sus paredes.</p>	<p>1.- En la habitación, hay sillas arrumbadas y cajas viejas.</p> <p>2.- Un hombre está a punto de caer debido al gas que le rodea.</p> <p>3.- Posición. Hay un hombre doblado, se ve que va a caer.</p> <p>Asociación.- la sorpresa de una trampa. Forma: humana Materia: cemento , luz cuerpo humano Colores: gris, negro, blanco y plata Es un plano conjunto. Personaje cayendo circundado por un ambiente hostil de habitación lúgubre en la mansión de Drácula.</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con un hombre enmascarado que esta a punto de ir al suelo debido a una gas extraño. Significación: la maña, la trampa, el abuso. Los medios agresivos que usan los malhechores para someter al Santo.</p> <p>La habitación de drácula simboliza un nicho de maldad, donde las trampas se encuentran por doquier. Entrar ahí es entrar al terreno de lo sobrenatural, a una cueva donde reina la maldad. Todo el conjunto de la habitación da una sensación de miedo, de preocupación continua. El color negro se asocia con lo negativo, con algo oculto que acecha en las sombras.. Código morfológico. Perspectiva en punto de fuga hacia el lado superior derecho, donde está el gas, la luz.</p>



Reiteración _____
 variación _____

Estabilidad _____
 estabilidad _____
 Esperado _____
 inesperado _____
 Sencillez _____
 complejidad _____
 Regularidad _____
 irregularidad _____
 Reposo _____
 movimiento _____

Reiteración. La composición es dominada por el tema de la trampa
 Estabilidad. Hay un centro de gravedad con El Santo cayendo al piso
 Esperado. Se observa un plan convencional
 Sencillez. Se implica una imagen sencilla, debido a que solo hay un personaje en escena.
 Regularidad. Se favorece unidad entre la figura cayendo de El Santo y el entorno de la trampa.
 Movimiento. Es implicado por las posturas de un hombre cayendo

Color. Los colores que predominan son: blanco, negro, gris.

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Intenso, es lo que circunda la imagen

Ilumina la parte central y derecha de la toma

Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
			+				
			- pasivo				+ cálido

0
+
++

Sonido real _____
 Sonido subjetivo _____
 Sonido expresivo _____

Sonido real: las voces de El Santo que llama a Blue Demon
Sonido subjetivo: música de fondo que alerta al enmascarado del peligro
Sonido expresivo: El Santo que tose y cae, estrepitosamente al piso.

EL PUÑAL MÁGICO MATA A ERIC. IMAGEN 10



“Cometí tantos crímenes que deje de ser humano”

COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO	
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN	
<p>En primer plano tenemos al jorobado a quien se le clava un puñal</p> <p>En segundo plano vemos a una mujer que aterrada observa como el hombre muere.</p> <p>En tercer plano vemos la habitación donde la mujer estaba secuestrada.</p>	<p>1.- En la habitación hay un hombre a quien se la clava un puñal y éste está a punto de caer.</p> <p>2.- Una mujer observa con miedo como un hombre es apuñalado por una fuerza sobrenatural y cae.</p> <p>3.- Posición. 1 maleante a medio caer, apuñalado por puñal.</p> <p>Asociación.- hombre recibiendo castigo por sus crímenes. Forma: humana Materia: madera , luz, cuerpo humano Colores: gris, negro, y blanco Es un plano conjunto. Personaje cayendo en su propia guarida, aniquilado por una fuerza vengadora inesperada.</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con dos personajes. El primero es un villano despiadado quién por fin haya su castigo gracias a un puñal mágico que destruye la maldad. El segundo es una mujer expectante quién mira con horror como ese hombre es derrotado por esa fuerza sobrenatural.</p> <p>Significación: la venganza, el castigo divino contra la maldad, el pago por los crímenes cometidos. La pequeña ayuda mágica que castiga la maldad de este esbirro de Drácula. El puñal simboliza la justicia, un poder más allá de lo humano que clama por un castigo necesario. la verdad, la justicia se hacen presentes. Esta habitación es parte de la madriguera del mal y hasta ahí llega el poder de este puñal justiciero. El hombre vestido de negro simboliza al mal que es vencido. Código morfológico. Perspectiva plana de la imagen.</p>	



Reiteración _____
 variación _____
 Estabilidad _____
 estabilidad _____
 Esperado _____
 inesperado _____
 Sencillez _____
 complejidad _____
 Regularidad _____
 irregularidad _____
 Reposo _____
 movimiento _____

Reiteración. La composición es dominada por el tema del castigo
 Estabilidad. Hay un centro de gravedad con el jorobado cayendo al piso
 Esperado. Se observa un plan convencional de hombre herido que cae al piso
 Sencillez. Se implica una imagen sencilla, debido a que solo hay un personaje central en escena. La mujer aparece apenas
 Regularidad. Se favorece unidad entre la figura del jorobado cayendo y la escena del castigo
 Movimiento. Es implicado por las postura de un hombre cayendo, en este caso el jorobado

Color. Los colores que predominan son: negro y rojo

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Abarca la mayoría de la pantalla

Blusa de la mujer, contrasta con traje de hombre

Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
------------	----------------	-------------	--------------	-------------	----------------	-----------------	-------------

+	+
- pasivo	- cálido

0	+	++
---	---	----

Sonido real _____
 Sonido subjetivo _____
 Sonido expresivo _____

Sonido real: las voces, los gritos del jorobado que se sabe perdido.

Sonido subjetivo: música que anuncia violencia.

Sonido expresivo: no hay

SANTO Y BLUE DEMON EN EL ENFRENTAMIENTO FINAL. IMAGEN 11



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO	
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN	
<p>En primer plano observamos al Santo en pleno ataque contra los malhechores.</p> <p>En segundo plano vemos a Blue Demon corriendo tras otro de los secuaces de Drácula y el Hombre lobo.</p> <p>En tercer plano vemos la luz azul que anuncia el entorno casi oscuro de la cueva.</p>	<p>1.- En la cueva hay altas paredes que simulan un enorme ring de lucha libre. Hay rocas, y algunas plantas.</p> <p>2.- Un hombre enmascarado golpea a otro que pone resistencia a ser batido. Lo mismo hace el segundo enmascarado al fondo de la cueva.</p> <p>3.- Posición, 2 maleantes de pie, luchando contra los dos héroes enmascarados, otro pillo en el piso, recibiendo paliza de enmascarado azul.</p> <p>Asociación.- Agresión de unos contra otros, luchadores enmascarados sometiendo a malvados villanos.</p> <p>Forma: humana</p> <p>Materia: pared de cueva , luz azul, cuerpo humano</p> <p>Colores: gris, negro, azul</p> <p>Es un plano conjunto.</p> <p>Personajes en acción circundados por un ambiente hostil de lucha en cueva.</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con cinco hombres, tres pillos, dos luchadores profesionales luchando a muerte contra estos malhechores. La lucha del bien contra el mal otra vez. Significación: la agresividad, la lucha de criminales contra bienhechores. Los luchadores usan solamente las llaves que se utilizan en lucha libre lo cual significa que solo tienen fuerzas naturales contra fuerzas sobrenaturales y demoniacas. La cueva simboliza el universo como cuadrilátero, ahí se desarrolla una pelea a muerte entre las fuerzas de la bondad contra las de la maldad.</p> <p>Código morfológico.</p> <p>Perspectiva en punto de fuga hacia el origen de la luz. Esto es del lado izquierdo de la toma</p>	



Reiteración _____
 variación _____
 Estabilidad _____
 inestabilidad _____

Esperado _____
 inesperado _____
 Sencillez _____
 complejidad _____
 Regularidad _____
 irregularidad _____
 Reposo _____
 movimiento _____

Reiteración. La composición es dominada por una temática de lucha entre villanos y héroes
 Estabilidad. Hay un centro de gravedad entre dos grupos que luchan en una batalla a muerte
 Esperado. Se observa un plan convencional de riña colectiva
 Complejidad. Se implica una complicación visual debido a las varias unidades elementales. Y al movimiento de personajes
 Regularidad. Se favorece unidad entre dichos elementos. Hay formación de dos grupos
 Movimiento. Es implicado por las posturas de cada personaje en la lucha.

Color. Los colores que predominan son: blanco, negro, gris, azul.

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Circunda cueva		En la mascara de un luchador					Blanco o plata en la mascara de El Santo
Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
		+				+	
		- pasivo				- cálido	

0 + ++

Sonido real _____
 Sonido subjetivo _____
 Sonido expresivo _____

Sonido real: las voces, los gritos, y lamentos de hombres recibiendo todo tipo de golpes.

Sonido subjetivo: sin sonido

Sonido expresivo: gritos de mujer fuera de la pantalla

EL SANTO MATA A DRÁCULA Y AL HOMBRE LOBO ARROJÁNDOLOS A LOS PICOS DEL FONDO DEL FOSO. IMAGEN 12



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO	
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN	
<p>En primer plano aparecen los dos monstruos muertos.</p> <p>En segundo plano se ve el fondo de la fosa con los picos que sobresalen sobre los cuerpos inertes y ensangrentados.</p> <p>No hay tercer plano.</p>	<p>1.- En el foso hay dos cuerpos desangrándose que corresponde a dos criaturas demoniacas.</p> <p>2.- posición, dos engendros del mal muertos.</p> <p>Asociación.- muerte de la maldad Forma: humana Materia: madera, sangre, luz Colores: gris, negro, y blanco Es un plano conjunto. Personajes muertos, sin movimiento</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con dos monstruos que han recibido su castigo. El bien ha triunfado sobre el mal. Significación: la agresividad, la maldad por fin han sido vencidas. la luz, la verdad, la justicia. Han vencido a las fuerzas desatadas del infierno. El foso simboliza el fétetro donde la maldad será confinada por la eternidad. Todo el conjunto del foso da la sensación de la terminación de la maldad. El color rojo sobre ambos cuerpos denota la muerte de estas dos infernales creaturas. Código morfológico. Perspectiva plana de dos personajes sin movimiento.</p>	

EQUILIBRIO			TENSION		
++	+	0	+	++	

Reiteración _____
 variación _____
 Estabilidad _____
 estabilidad _____
 Esperado _____
 inesperado _____

Sencillez _____
 complejidad _____
 Regularidad _____
 irregularidad _____
 Reposo _____
 movimiento _____

Reiteración. La composición es dominada por una temática conclusión, de muerte
 Estabilidad. Hay un centro de gravedad entre dos criaturas muertas
 Esperado. Se observa un plan convencional de muerte y terminación de la maldad
 Sencillez. Se implica una sencillez visual debido a que solo hay dos cuerpos inertes
 Regularidad. Se favorece unidad entre dichos elementos.
 Movimiento. Es implicado por las posturas de cada personaje, en este caso, dos criaturas sin movimiento

Color. Los colores que predominan son: negro, café y rojo

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Intenso, en una de las criaturas

Resalta por la sangre derramada

Ilumina brillante contrasta con los otros colores

Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
------------	----------------	-------------	--------------	-------------	----------------	-----------------	-------------

+
- pasivo

+
- cálido

0	+	++
---	---	----

Sonido real _____
 Sonido subjetivo _____
 Sonido expresivo _____

Sonido real: el último lamento de estas criatura.

Sonido subjetivo: música de cierre de película, en la que se aprecia el fin de algo, la destrucción.

Sonido expresivo: no hay

FINAL FELIZ. IMAGEN 13



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN
<p>En primer plano vemos a los dos luchadores al lado derecho cuidando a una dulce chica</p> <p>En segundo plano vemos el interior de una habitación</p> <p>En tercer plano solo corresponde al tapiz de las paredes</p>	<p>1.- En la habitación hay dos hombres enmascarados con una joven mujer quien aparece sonriente</p> <p>2.- Uno de los hombres, el de la máscara azul sujeta la mano de la joven dama, el otro mira hacia al frente.</p> <p>3.- Posición, 2 hombres enmascarados de pie, a un lado una linda jovencita también de pie mirando hacia el enfrente.</p> <p>Asociación.- Hombres ofreciendo apoyo a una mujer joven. Forma: humana Materia: alfombra, luz, cuerpo humano, Colores: plata, rojo, y azul Es un plano conjunto. Personajes hermanados por el momento en un ambiente dulce de victoria y tranquilidad.</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con dos hombres enmascarados cerca de una joven. Significación: la tranquilidad que llega después de la tormenta, el sentimiento de triunfo sobre las fuerzas del mal. La sonrisa de la chica significa que por fin algo bueno ha ocurrido y que es tiempo de celebrar el completo vencimiento del mal. La habitación simboliza el nicho de tranquilidad donde se festeja dicho triunfo, es el templo donde se cuelgan los trofeos. La lucha de lo bueno sobre lo malo ha valido la pena. El color plata anuncia al héroe que ha triunfado, el azul, es el apoyo principal de El Santo. La blusa multicolor de la chica coordina con su sonrisa y con la felicidad que refleja con ello. Código morfológico. Perspectiva frontal con tres personajes que miran a un punto indefinido hacia al</p>

		frente.
--	--	---------

EQUILIBRIO			TENSION		
++	+	0	+	++	

Reiteración _____
 variación _____
 Estabilidad _____
 estabilidad _____
 Esperado _____
 inesperado _____
 Sencillez _____
 complejidad _____
 Regularidad _____
 irregularidad _____
 Reposo _____
 movimiento _____

Reiteración. La composición es dominada por una temática de amigos
 Estabilidad. Hay un centro de gravedad entre tres personas
 Esperado. Se observa un plan convencional de final feliz. Todos contentos.
 sencillez. Se implica una composición visual sencilla debido a las pocas unidades elementales.
 Regularidad. Se favorece unidad entre dichos elementos.
 Movimiento. Es implicado por las posturas de cada personaje

Color. Los colores que predominan son: plata, azul, y una blusa de muchos colores cálidos

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Sobresale en la máscara de Blue Demon.

Plata, por la máscara de El Santo, ésta sobresale

Negro	Violeta	Azul	Verde	Rojo	Naranja	Amarillo	Blanco
0	1/4	1/3	1/2	1/2	2/3	3/4	1
		+				+	
		-	pasivo			-	cálido

0	+	++
---	---	----

Sonido real _____
 Sonido subjetivo _____
 Sonido expresivo _____

Sonido real: no hay
Sonido subjetivo: tenue música de fondo, un órgano ligero
Sonido expresivo: algunas risitas de los personajes.

6.4 SINOPSIS Y ANÁLISIS DE LA PELÍCULA SANTO Y BLUE DEMON CONTRA EL DOCTOR FRANKENSTEIN.

SINOPSIS

La historia comienza cuando hay una mujer que camina por la calle en cuyo fondo hay una neblina muy espesa. La mujer es secuestrada y llevada a un laboratorio extraño donde el doctor Irving Frankenstein y su ayudante el doctor Molina van a intercambiarles el cerebro.

Por supuesto la operación es hecha por computadora para evitar errores, sin embargo, ambas mujeres mueren. Son ya 12 las mujeres secuestradas y muertas por el doctor para sus terribles experimentos.

En esos mismos momentos, un Hombre y una mujer reportan a la policía una mujer desaparecida al comandante de la policía. Obviamente se trata de las dos mujeres desaparecidas.

En el experimento ambas mujeres mueren y entonces el doctor les opone un microchip de su invención con el que ellas son capaces de caminar y tener vida de nuevo. Entonces las dos muertas salen caminando pues el doctor quiere que la policía sepa con qué genio del mal se está enfrentando.

Las dos zombis mujeres matan a la esposa y a la hermana respectivamente.

Santo y Blue Demon mientras tanto, están en la arena luchando por otro campeonato de parejas contra Ray Mendoza y Enrique Vera. Como siempre pasaba, Santo y Blue Demon ganan y después se ven con Alicia Robles, a quien ambos le pagaron sus estudios y han cuidado luego de que el padre de ella murió.

Después del experimento fallido, el doctor habla con sus ayudantes y da órdenes precisas de que le traigan al Santo vivo, pues desea su cerebro para ponerlo en el cuerpo de un luchador de nombre Mortis y así poder controlarlo.

Después de la pelea, los luchadores están en el restaurante cenando junto con Alicia Robles y su amiga Lidia. En eso, escuchan las noticias del crimen y comenta lo horrible que es morir en manos de un criminal loco.

En el laboratorio, el doctor Irving Frankenstein tiene a su esposa a quien ha conservado en una cámara especial durante 80 años. Sandra, su esposa, murió de cáncer en el cerebro y el doctor busca un cerebro nuevo para ella, por eso ha experimentado con 12 muchachas pero todas han muerto.

Además, el doctor quiere crear un ejército de golems o zombies con cerebro transplantado para gobernar el mundo. Eso no es todo, el ambicioso doctor quiere mantener su juventud. Por eso mismo ha creado el factor beta, con el cual uno permanece por siempre joven.

Alicia es secuestrada para atraer al Santo y así robar su cerebro. La policía los cerca pero entonces gólem, el hombre a quién el doctor ya le había transplantado el cerebro, se encarga de la policía despedazándolos con sus manos.

Al día siguiente, el profesor Ruiz denuncia la desaparición de Alicia y el mismo comandante informa a Santo de la desaparición de su protegida.

Los dos enmascarados custodian a dos mujeres policías que ayudan al comandante a la búsqueda de la mujer amiga del Enmascarado de Plata.

Los luchadores se mantenían en contacto a través de los radiorelojes mismos que eran parte de la tecnología de El Santo.

Poco después El Santo es capturado por los secuaces del Doc Frankenstein y momentos antes de que le sea transplantado el cerebro, llama a blue demon con ayuda de su radioreloj y por supuesto Blue Demon llega al rescate de El Santo.

Liberan a Lina y después regresan a casa de ella.

Entonces, el doctor, disfrazado de luchador convoca a una lucha en el ring contra el Golem disfrazado de un luchador extranjero. La invitación es aceptada por El Santo en medio de muchos reporteros. El nombre del luchador es Mortis.

La lucha es terrible y el Golem tiene al Santo a su merced pero en eso Blue Demon descubre al doctor Irving Frankenstein quién gracias a un radio transmisor controla al luchador Mortis. Entonces el doctor escapa y al verse acorralado por Blue Demon, llama a Mortis con su radio transmisor y mortis pone a Blue demon fuera de combate momentáneamente.

Santo ayuda a Blue y éste le informa todo y van en busca de los dos criminales. El doctor y Mortis suben unas escaleras hacia un templete encima de la arena y ahí enfrenta a Santo y a Blue demon. La multitud está expectante y ante ello El Santo y Blue lanzan a los dos criminales al vacío, ambos mueren y se hacen viejos, ya que no tienen la formula de la juventud.

ANÁLISIS

Los puntos del presente relato cinematográfico o película son los siguientes:

1- Las funciones son el elemento fundamental y mínimo de la estructura. Éstas se clasifican en unidades distribucionales (las que se relacionan con los elementos del mismo nivel) y unidades integrativas (las que se relacionan con

elementos de nivel diferente). Las unidades distribucionales son el hilo narrativo y se dividen a su vez, en dos tipos de unidades que son los nudos y las catálisis.

Las funciones de la película Santo contra El doctor Frankenstein están organizadas también en unidades distribucionales pues relacionan a elementos del mismo nivel, como en el caso en el que El Santo se comunica a silbidos o a señas con el otro luchador Blue Demon y en unidades integrativas pues relacionan a los luchadores con jóvenes investigadoras. La historia tiene un hilo narrativo regular y secuencial pues un suceso precede al otro y toda la película es una línea de principio a fin. Lo mismo que la anterior. En este sentido no hay sorpresas.

2.- Los nudos son el orden de la acción del hacer. Los nudos al encontrarse conforman un proceso que necesariamente tiene tres momentos:

Apertura de una posibilidad.- El inicio de la historia es cuando El Santo es requerido por la policía local para investigar una serie de secuestros raros en los que las víctimas son operadas del cerebro y luego regresadas a sus casas donde cometen crímenes horribles. Este acepta pues siempre se ha caracterizado por ayudar a los suyos. La realización es propiamente la investigación del Enmascarado de Plata respecto de estos horribles crímenes en compañía de Blue Demon. Y finalmente, la clausura, que es cuando El Santo y Blue Demon luchan a muerte contra los villanos, en este caso, el doctor Frankenstein y el zombie enmascarado. Este es sinopsis general de la película.

Cada nudo es una unidad que cumple una doble función, consecutiva o cronológica, consecuente o lógica. El conjunto de los nudos constituye el resumen.

Los nudos van delineando las escenas de la película. Por tanto se observa una función consecutiva pues cada nudo va guiando al siguiente y esto cohesiona la historia. Hay también una función cronológica pues la trama está organizada a través de un orden de tiempo y lógica. Esto significa que se muestra todo el escenario del relato o en este caso la película y se clausura con la solución de la dificultad. El resumen se hace cuando El Santo platica con Blue Demon y lo pone al tanto de la situación para que éste pueda brindarle ayuda.

3- Es necesario recordar que en el análisis debemos considerar tres nudos al menos (el que inaugura, el que mantiene y el que cierra la secuencia elegida como alternativa para el desarrollo de la historia) pues estos forman una unidad narrativa, de orden superior al de la función, llamada secuencia.

La secuencia de esta película es la combinación de tres nudos. Estos son, el nudo que inaugura es cuando se cometen los crímenes y la policía pide ayuda al Santo, y el segundo nudo es el momento en que Santo contacta Blue Demon para descubrir a los criminales, el que mantiene es el correspondiente a la realización de los experimentos del Doctor Frankenstein contra las mujeres con el fin de hallar la vida eterna de su esposa. y el que cierra es el asalto de los

dos villanos, el Doctor Frankenstein y el zombie enmascarado contra El Santo y Blue Demon en la parte superior de la arena de lucha libre.

4.- Las informaciones sirven para identificar y situar los objetos y los seres en el tiempo y en el espacio, para autenticar la realidad del referente.

Las informaciones que se puede sacar de este relato o película, son los aspectos más generales de la lucha libre, de la personalidad de El Santo, así como detalles de la ciudad de México, así como de la residencia del Doctor Frankenstein. También, por qué no, se ofrecen algunos aspectos de los cuerpos policíacos locales.

5.- El trayecto es el que corresponde a las elecciones a las que los personajes, en el curso de la historia, están fatalmente sometidos.

Las misiones del Enmascarado de Plata en la película son dos principalmente. La primera ocurre al aceptar la investigación de los crímenes cometidos por los villanos y la segunda es, ayudar a su protegida, la joven que es como su hija. Los esbirros del Doctor Frankenstein tenían como misión eliminar al Santo y casi lo consiguen cuando lo atacan en la casa de las jóvenes mujeres policías. El doctor Frankenstein busca dominar al mundo y crear hombres que lo obedezcan sin pensar.

6.- Una secuencia elemental tiene una inauguración, realización y clausura.

a) El cumplimiento de una tarea.- El Santo y Blue Demon cumplen con su misión y esto tiene como consecuencia que los maldosos mueran en el combate contra los héroes.

b) La intervención de aliados.- Los aliados o adyuvantes de El Santo actúan maravillosamente pues le brindan apoyo para que al final todo llegue a feliz término para ellos. Blue Demon, por ejemplo, defiende al Santo muy oportunamente cuando casi al final de la película, el primero se enfrenta en el cuadrilátero al zombie enmascarado. En cuanto a los aliados del villano el Doctor Frankenstein, éstos fallan en su misión pues no logran realizar la operación de la vida eterna con éxito y tampoco logran detener al enmascarado de plata. En esta cinta también hay escenas llenas de acción y hay golpes y porrazos entre héroes y villanos. Esto determina en todo caso, la puntual intervención de los actantes principales así como sus adyuvantes.

La eliminación de adversarios:

A) a través de la agresión que procura causar un daño al adversario. El Santo es un experto en lucha libre. Blue Demon sabe lo mismo que el Enmascarado de Plata. Ambos utilizan sus habilidades para encontrar al doctor y derrotar a sus secuaces.

C) La venganza o castigo por los daños sufridos que apunta a la supresión del adversario. Los adversarios de El Santo mueren en las golpizas. Ese es su castigo por dañar a jóvenes indefensas.

7.- La retribución que puede ser:

- a) Recompensa por servicios prestados o bien. El Santo detiene a los malos y regresa la tranquilidad a la ciudad.
- b) Venganza o castigo por perjuicios sufridos.- Los malandrines mueren en la lucha y eso los pone definitivamente fuera de combate para siempre.

8.- Las secuencias se organizan por enlace, puesto que en ellas se oponen dos agentes y sus acciones. Los agentes que se oponen en esta película son: El Doctor Frankenstein y por el otro lado El Santo. Los aliados de ambas partes también tienen participación con lo cual existe una serie de secuencias que dan forma a la cinta. Con ello podemos decir que aquí también se manifiesta un enlace y, como en la anterior película, estas secuencias forma un todo más grande. Una superestructura.

9.- La matriz actancial es un sistema que consta de seis actantes o clase de actores.

El héroe del relato, agente que desea ama o busca al objeto. El héroe es El Santo. El objeto de su deseo es, al principio, encontrar a los malhechores, y, en un segundo término, rescatar a la joven química protegida de El Santo. Este doctor Frankenstein es el villano del relato y el objeto de su deseo es múltiple. Lo mismo, al principio se trata de las mujeres para sus experimentos, pero luego también se trata de hacer un ejército de zombies y, finalmente, se trata de matar al Santo.

El objeto puede ser lo buscado o deseado por el sujeto. Cabe señalar que se puede tratar de un personaje o un valor. Para El Santo, este objeto es la protegida amiga suya.. Para el Doctor Muerte, al principio, las mujeres para sus experimentos, pero luego la formula de la eterna juventud y la muerte del Enmascarado de Plata.

Un personaje que favorezca la relación entre personajes será adyuvante. En este caso no hay tanto amor, pero si hay adyuvantes. Por parte de El Santo está Blue Demon. El villano Doctor tiene a su vez, sus propios esbirros. Son matones a sueldo que trabajan en su laboratorio y un grupo de doctores muy viejos que quieren ser jóvenes ora vez.

El mandador la policía pues es esta institución para quien trabaja el héroe. El donador o árbitro atribuidor del bien es también El Santo, lo mismo que Blue Demon pues ambos ofrecen sus servicios con el firme propósito de que los villanos sean detenidos.

Se puede decir que en este modelo puede existir:

La acumulación de más de un actor en la función de un solo actante. Por ejemplo, en la película, los adyuvantes del Sant, la policía y Blue Demon y en el caso del Doctor muerte, no solo dos sino varios pistoleros, incluyendo al zombie enmascarado.

La acumulación de más de una categoría actancial en un solo actor. Existe esta acumulación a lo largo de la película. Por mencionar un ejemplo, tenemos al Santo. Él es el héroe, pero luego se transforma en adyuvante de Blue, luego en objeto del deseo del Doctor, luego en distribuidor del bien, etc.

10.- Los hechos del discurso nos comunican los hechos relatados o hechos de la historia. Los eventos más representativos de la película son; a saber, el secuestro de la jóvenes mujeres, la llamada de auxilio de la policía al Santo, los experimentos del Doctor, el secuestro de la protegida de El Santo, el desenlace y la muerte del Doctor y su zombie enmascarado.

11.- Las historias pueden combinar sus respectivos desarrollos de tres maneras. Lo mismo que en la anterior cinta, hay un ejemplo de subordinación o intercalación y en esta ocasión ocurre cuando, sabiendo que la historia principal es la de El Santo, Blue Demon empieza a coquetear con una joven amiga de la protegida de El Santo. Cuando esto ocurre hay una historia dentro de otra historia. Ambas llegan a feliz término. También está la historia del Doctor, quién ya había realizado un secuestro y de una mujer, y ésta llega a cas, trastornada por la operación y entonces mata al marido.

12.- Hay pues en un relato dos relaciones importantes: la primera es la relación de consecutividad (antes-después) y la de causalidad (causa-efecto).

La relación de consecutividad existe pues hay una línea a seguir. La cinta o el relato va de izquierda a derecha sin alteraciones de ningún tipo. Los resúmenes se dan en los reportes de la policía al Santo y de El Santo a Blue Demon para detener los crímenes, la relación de causalidad esta manifestada abierta y claramente pues un evento lleva al siguiente como efecto natural. Un ejemplo es, cuando el doctor es descubierto por Blue demon, éste junto con su zombie enmascarado planean la huída. Durante la persecución, El Santo termina peleando con ambos en la parte superior de la arena de lucha libre. Los dos héroes y los dos villanos entonces, tienen un último enfrentamiento. Causa efecto, hay persecución, hay apoyo de la policía de la arena de lucha libre para evitar que los curiosos entorpezcan las actividades El Santo.

13.- NO HAY NARRADOR.

14.- Las figuras pueden darse por supresión, adición y supresión-adición pero lo mismo que en la anterior cinta, de eso nada pasa en la película.

15.- Los indicios son numerosos y también variados, revelan el carácter, el estado de ánimo, el modo de ser, la evolución de los personajes, su fisonomía, costumbres, vestido, predilecciones, lenguaje. Bueno aquí se pueden mencionar diversos aspectos que nos trae el relato o película. En primer término diremos que El Santo muestra madurez al enfrentar a su adversarios. El carácter del

enmascarado es ecuánime y no se deja llevar por las pasiones o por la venganza per se. Es amable con los otros dos agentes y sin embargo es también implacable con los villanos. El ánimo de El Santo en la película es el de un hombre que sabe su trabajo, pero que también se da un minuto para el humor. El físico de El Santo es imponente y esto le hace resaltar de los demás agentes, además de que su destreza para los golpes le brinda un status superior y de respecto no solo para los miembros de la policía, sino para los malos cuando estos mueren, ya que aun en ese momento busca auxiliarlos. En esta cinta se pudo apreciar el convertible que manejó y el super moderno aparato de intercomunicación con el cual mantenía contacto con Blue Demon. La vestimenta es la ya clásica máscara plateada y nos regala un conjunto de suéteres muy a la moda de aquel entonces. El Santo demuestra su buen gusto para vestir en este relato o película. Se comunica también con la gente que lo ve en la arena. Esa estrecha comunicación se mantiene en todo el relato. En el campo del lenguaje utilizado por El Santo podemos decir que el tono con el que se dirige a sus colegas es siempre respetuoso y cordial. No utiliza malas palabras ni emplea un doble sentido en lo que dice.

16.- FIGURAS DE NUDOS Y CATÁLISIS

Las secuencias están constituidas por nudos que se suceden horizontalmente y constituyen un proceso que consta de tres fases: inauguración, realización y clausura. Hay nudos en la película que conforman la trama de la misma. Al comienzo, la policía contacta al Santo para que investigue los horribles crímenes. Esta parte es la inauguración. El Santo acepta, investiga y pide ayuda a su amigo Blue Demon y se pone en marcha la historia como tal. Estos nudos constituyen secuencias que luego devienen en un proceso. Un ejemplo de esto, es cuando, los villanos saben que las dos jóvenes policías están solas y las intentan atacar pero El Santo las rescata. Luego los dos héroes encuentran al doctor y a sus secuaces y los vencen pero estos logran escapar. Este es el desarrollo. Luego continúan la investigación y El Santo se tiene que enfrentar en una arena repleta al zombie enmascarado. Esa es la clausura. Por supuesto hay mas secuencias a lo largo de la película, ésta última es sólo un ejemplo.

17.- Hay otra figura que se da cuando el personaje se disfraza cambiando de aspecto exterior, de ropa, de gestos, de voz, de atributos. Es un actor doble, que representa dos papeles y que está investido de ciertas categorías actanciales en uno y además de otras, por ser simultánea y ocultamente otro. En este relato o cinta, existe esta figura. Existe con El Santo en el ring llevando su ya célebre máscara. Lo mismo pasa con los demás luchadores que lo enfrentan. Portan además sus capas y sus mallones propios de este deporte. Por otro lado, el adyuvante y malandrín Zombie enmascarado lleva una Máscara en el momento de la lucha contra El Santo. Este es un ejemplo.

18.- El libro, como el filme, acoge dos sustancias: la de la escritura y la de la imagen, y el que la imagen sea grabado, dibujo, serie de dibujos, fotografía, etc., sólo se debe a que son otra las modalidades de la sustancia. El script o libreto es seguido fielmente por los actores. Esto le ofrece a este relato o

película el balance adecuado entre narración o cuento y la belleza de la imagen a color del Enmascarado de Plata.

19.- FIGURAS DE LOS INFORMANTES

1. Lugares.- Las locaciones donde la película se desarrolló fueron: La Arena México, la clínica del doctor, la casa de las dos jóvenes policías. 2. Objetos.- Los objetos que más destacan. Como en su anterior película, son la máscara y la capa de El Santo, su auto convertible y por supuesto, el cuadrilátero donde actúa este singular luchador. Sin olvidar los artefactos que utiliza el doctor para sus experimentos horribles. 3. Gestos.- Estos gestos son más bien señas que utilizan los luchadores para advertirle al referee que se rinden o que siguen en combate. También aparecen los gestos de dolor cuando hay golpes en la película. Pero también existen los gestos y las señas que el enmascarado utiliza para comunicarse con Blue cuando ambos persiguen a los malandrines en la parte superior de la arena de lucha libre.

20.- FIGURAS DEL PLANO DEL DISCURSO. Las figuras se refieren a las relaciones de todos los elementos del relato o en este caso de la película. Podemos mencionar a los nudos, las secuencias, las figuras de los informantes, etc. Por ejemplo, en una lucha, hay un nudo, un desenlace, una secuencia, y hasta figuras de los informantes. En este sentido, esta correspondencia de elementos estructurales, forma la figura del discurso. Aquí podemos mencionar como otro ejemplo, la toma de la clínica del doctor Frankenstein por parte de El Santo. Pues se hayan combinados varios de estos elementos, incluyendo todos los anteriores. Es decir, hay un nudo, un desarrollo, una secuencia y muchas figuras de informante así como datos de los personajes.

21.- FIGURAS DE ORDEN CRONOLÓGICO. Hay eventos que siguen un orden lineal. Un ejemplo; El secuestro de la jóvenes mujeres y la llamada de auxilio de la policía

22.- FIGURAS DE LA RELACIÓN ESPACIO-TIEMPO. También se hayan presentes en el relato las situaciones en las que hay una correspondencia puntual entre tiempo y espacio. Un ejemplo; Santo es descubierto y pierde comunicación con Blue. Éste, al no tener noticias de él, decide ingresar a la clínica por la fuerza y rescatarlo. La relación es, primero hay comunicación, luego ya no y esto propicia que se realice el rescate en el tiempo y en el momento precisos.

23.- FIGURAS DEL PUNTO DE VISTA. Las hay en cuanto a la contemplación de diversos ángulos que se tiene del amor de un hombre por una mujer. Por un lado tenemos al Doctor queriendo traer de regreso a su esposa ya muerta y congelada en un lugar especial y por otra parte, tenemos el amor respetuosos que tiene El Santo hacia con su protegida Esto significa que si el bien deseado son las mujeres para los experimentos y la protegida de El Santo, tenemos a los dos lados de la historia en pugna por conseguirlo. Esto es, El Santo simbolizando el bien y al doctor representando al mal.

Finalmente, luego de identificar los elementos del relato y equipararlos con los elementos de la película tenemos que:

1.- Estas son las secuencias de la película:

- La primera secuencia es cuando las mujeres son secuestradas por el doctor Frankenstein
- La segunda secuencia es cuando las mujeres operadas atacan a sus parientes en sus casas.
- La tercera es el contacto de la policía con el enmascarado para que les ayude a encontrar a los bandidos.
- La cuarta es el contacto de El Santo con Blue, y éste es puesto al tanto de lo que ocurre por su amigo.
- La quinta es cuando el doctor contrata a otros doctores para que busquen la forma de traer de regreso a su esposa ya muerta.
- La sexta es el enfrentamiento del zombie con la policía.
- La séptima es cuando los villanos secuestran a la protegida de El Santo.
- La última secuencia es cuando Santo y Blue la rescatan y tienen su batalla final contra el doctor en la parte superior de la arena de lucha libre. Esta última secuencia desemboca en el término de la cinta.

2.- Estas son las escenas centrales:

- a) La primera es el contacto de la policía con El Santo.
- b) La segunda es cuando Santo pide ayuda a Blue Demon
- c) La tercera es la cuando los villanos intentan secuestrar a las dos jóvenes policías y los enmascarados evitan el crimen.
- d) La cuarta es el verdadero secuestro de la protegida de El Santo
- e) La quinta es el rescate de Blue Demon a El Santo y a la propia ahijada.
- f) La sexta es la lucha en el cuadrilátero entre el zombie enmascarado y El Santo.
- g) La séptima es la lucha final entre héroes y villanos en la parte superior de la arena de lucha libre.

3.- Este es el análisis de las catálisis. Los nudos pues forman una secuencia y cada secuencia se conecta por medio de las catálisis. Entonces las catálisis de este relato son las siguientes:

- a) La primera de ellas es el contacto de la policía en México para contratar al Santo. Aquí la catálisis es meramente una extensión descriptiva.
- b) La segunda ocurre cuando Santo pone al tanto a Blue de lo sucedido. Esta catálisis se torna más bien en un resumen de lo sucedido y principalmente de las actividades ilícitas del Doctor Frankenstein.
- c) La tercera de las catálisis ocurre cuando los villanos atacan a las dos jóvenes policías en su casa. Esto ofrece un elemento extra de acción y peligro.
- d) La cuarta es el secuestro de la ahijada de El Santo
- e) La quinta es cuando Santo y Blue Demon pelean en la clínica del doctor contra todos los esbirros y rescatan a la ahijada.

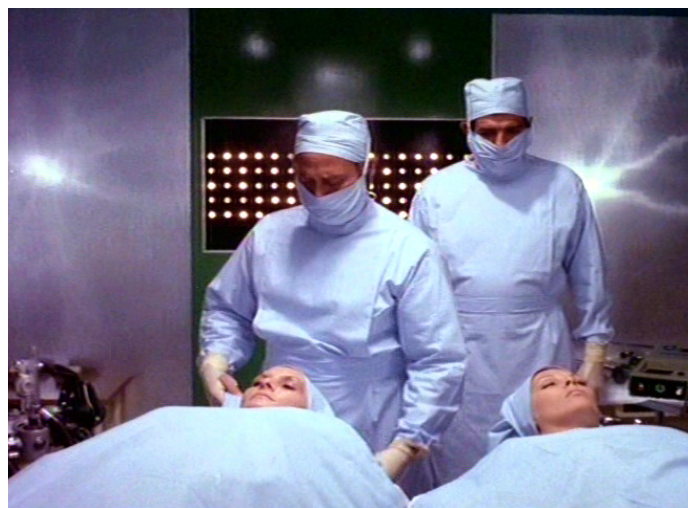
- f) La sexta es la batalla entre Santo y el zombie.
- g) La sexta es el enfrentamiento final pues es aquí donde se conectan todos los nudos, se llega al clímax de la historia y se unen todas las partes del rompecabezas.

4.- Indicios o índices. Ya dijimos en el análisis anterior que los índices son unidades semánticas que remiten a una funcionalidad del ser. Describen a las personas como a los objetos. Permiten al lector identificar, a partir de su conocimiento del mundo, las características físicas o psicológicas de los protagonistas del relato. Tales indicios se han descrito con más detalle en el número 15 de análisis de esta película.

6.5 LAS PELICULAS TOMA A TOMA. SANTO Y BLUE DEMON CONTRA EL DOCTOR FRANKENSTEIN



EL DOCTOR FRANKENSTEIN Y SU ESBIRRO. IMAGEN 1



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO	
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN	

<p>En primer plano aparecen un par de presuntos doctores que revisan a dos mujeres listas para una operación.</p> <p>En segundo plano tenemos a una pared de aluminio que hace las veces de sala de operaciones.</p>	<p>1.- En la sala de operaciones hay dos hombres vestidos como médicos que preparan a dos pacientes para una operación</p> <p>2.- Uno de estos hombres parece ser el líder pues juega un rol mas activo en el procedimiento de la operación.</p> <p>3.- Posición, 2 médicos de pie y un par de mujeres inconscientes acostadas en sendas camillas o quirófanos.</p> <p>Asociación.- supervisión de dos hombres en apariencia médicos, hacia dos mujeres recostadas.</p> <p>Forma: humana</p> <p>Materia: pared aluminio , luz cuerpo humano, bata de doctor, tapaboca, guantes</p> <p>Colores: aluminio, blanco, negro</p> <p>Es un plano conjunto.</p> <p>Personajes que aparentan una pero-operación. El ambiente que se siente es de hospital o clínica.</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con dos hombres en una sala de operaciones que están a punto de intervenir quirúrgicamente a dos mujeres</p> <p>Significación: la maldad de atacar a dos mujeres indefensas y abusar de ellas mediante experimentos horribles e inimaginables. Esta escena simboliza como la ciencia puede también ser utilizada para la maldad.</p> <p>Esta sala de operaciones nos da el aspecto de un universo temible donde cosas muy malas pueden pasar.</p> <p>Todo el conjunto del hospital y de los dos cirujanos hace que el espectador sepa que algo malo va a ocurrir. La vestimenta de los doctores anuncia que correrá sangre.</p> <p>Código morfológico.</p> <p>Perspectiva en sentido de la parte trasera de la toma en punto de fuga hacia el origen de la luz que se proyecta en una de las paredes de aluminio..</p>
--	---	---



- Reiteración _____
variación
- Estabilidad _____
estabilidad
- Esperado _____
inesperado
- Sencillez _____
complejidad
- Regularidad _____
irregularidad
- Reposo _____
movimiento

Reiteración. La composición es dominada por una temática de clínica

Estabilidad. Hay un centro de gravedad entre cuatro personas

Esperado. Se observa un plan convencional de hospital con vestimenta y tapabocas

Sencillez. Se implica una simpleza visual debido a que las unidades elementales no se mueven

Regularidad. Se favorece unidad entre dichos elementos, doctores y pacientes

Movimiento. Es implicado por las posturas de cada personaje

Color. Los colores que predominan son: blanco, azul y aluminio

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Solo en la parte trasera, en una pared

En la ropa de los doctores

En la ropa de doctores y pacientes

Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
--------------------------	------------------------------	---------------------------	----------------------------	---------------------------	------------------------------	-------------------------------	---------------------------

+
- pasivo

+
- cálido

0

+

++

Sonido real

Sonido subjetivo

Sonido expresivo

Sonido real: Solo las voces de los doctores

Sonido subjetivo: música macabra de fondo

Sonido expresivo: no hay

LAS DESAPARECIDAS REGRESAN A MATAR. IMAGEN 2



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO	
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN	
<p>En primer plano aparece una mujer estrangulando a un hombre en una cama.</p> <p>En segundo plano se observa la decoración propia de una recámara</p>	<p>1.- En la recámara hay una cama antigua, una lámpara prendida, y una mujer atacando a un hombre. Ella trata de asfixiarlo con las manos</p> <p>2.- Una mujer ataca aun</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con un hombre defendiéndose de una extraña mujer que parece salida de un hospital psiquiátrico. Significación: la agresividad, la mala intención de dañar a</p>	

<p>En tercer plano una lámpara que medianamente alumbraba el cuarto.</p>	<p>hombre.</p> <p>3.- Posición, una mujer de pie, un hombre sometido, acostado en la cama.</p> <p>Asociación.- Agresión física de una mujer que parece paciente de hospital contra un hombre en pijama.</p> <p>Forma: humana</p> <p>Materia: ropa, luz cuerpo humano</p> <p>Colores: negro, y blanco, amarillo y azul</p> <p>Es un plano conjunto.</p> <p>Personajes en acción circundados por un ambiente hogareño. Al menos el hombre vivía ahí</p>	<p>alguien, en este caso al esposo. Esto representa a un poder superior que dio fuerza a esta mujer para poder someter al esposo. Ella viste atuendo como si fuera paciente, con si estuviera enferma. Y lo raro de la toma es que ella no esta en un hospital, se nota que esta en una casa. El cuarto simboliza el espacio del hogar, el espacio donde uno encuentra intimidad con su pareja, donde hay mucho que platicar o compartir, pero aquí todo eso se ve roto por el sorpresivo ataque de la mujer. El color amarillo describe el atuendo de una enferma, en este caso de tipo mental y el blanco a rayas simboliza los colores de un atuendo informal, en este caso la pijama, y eso significa que el ataque se llevo a cabo inesperadamente y en casa de los involucrados, en la noche.</p> <p>Código morfológico.</p> <p>Perspectiva en punto de fuga hacia el origen de la luz. Lado derecho de la toma.</p>
--	---	--

	EQUILIBRIO			TENSION		
	++	+	0	+	++	
Reiteración	_____					
variación	_____					
Estabilidad	_____					
estabilidad	_____					
Esperado	_____					
inesperado	_____					
Sencillez	_____					
complejidad	_____					
Regularidad	_____					
irregularidad	_____					
Reposo	_____					
movimiento	_____					

Variación. La composición es dominada dos fuerzas contrarias, una que ataca y otra que se defiende

Estabilidad. Hay un centro de gravedad entre dos personas

Inesperado. Se observa un plan extraño ya que es raro que una mujer ataque a un hombre

Sencillez. Se implica una simpleza visual debido a que solo hay dos componentes

Irregularidad. Hay disociación en los personajes

Movimiento. Es implicado por las posturas de cada personaje

Color. Los colores que predominan son: blanco, negro, azul y amarillo

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Brillante
predomina en
la toma en el
atuendo de la
mujer

Ilumina es
parte de las
sábanas de la
cama

Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
--------------------------	------------------------------	---------------------------	----------------------------	---------------------------	------------------------------	-------------------------------	---------------------------

+
- pasivo

+
- cálido

0

+

++

Sonido real

Sonido subjetivo

Sonido expresivo

Sonido real: las voces , los gritos, pidiendo auxilio

Sonido subjetivo: música que es la entrada a la escena de violencia

Sonido expresivo: el golpeteo de la lucha de estos dos personajes.

EL DOCTOR FRANKENSTEIN CON SUS MALHECHORES. IMAGEN

3



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO	
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN	
<p>En primer plano tenemos a un hombre de pie fumando un puro y explicando algo</p> <p>En segundo plano tenemos a un grupo de hombres escuchando atentos</p> <p>En tercer plano tenemos aparatos muy modernos para su época.</p>	<p>1.- En este cuarto hay siete hombres en una reunión extraña. Se les nota malencarados y serios</p> <p>2.- Un hombre dirige la conversación, uno de los que están de pie, el que fuma puro, se nota que es el líder.</p> <p>3.- Posición, 4 maleantes de pie, tres sentados escuchando atentos.</p> <p>Asociación.- unión de los siete criminales, ante la voz del jefe, el del puro. Forma: humana Materia: aluminio, madera , luz cuerpo humano Colores: café, blanco, azul y negro. Es un plano conjunto. Personajes en reposo circundados por un ambiente tranquilo de sala de hospital o cuarto de reuniones.</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con siete hombres en un cuarto. Significación: la maquinación de un plan siniestro. La agresividad contenida. El cuarto simboliza el nido de víboras, el recinto maligno desde donde se prepara la estrategia de ataque. El lado oscuro del poder prepara el ataque. Todo el conjunto de la recámara da una sensación de laboratorio y centro de operaciones. El color café del atuendo del jefe sobresale y se compagina con las chamarras negras y oscuras del resto de los pillos. Código morfológico. Perspectiva central que se va a las espaldas de los personajes por donde entra la luz.</p>	

EQUILIBRIO			TENSION		
++	+	0	+	+	++

Reiteración _____
 variación _____
 Estabilidad _____
 estabilidad _____
 Esperado _____
 inesperado _____
 Sencillez _____
 complejidad _____
 Regularidad _____
 irregularidad _____
 Reposo _____
 movimiento _____

Reiteración. La composición es dominada por una temática de encuentro y sesión privada
 Estabilidad. Hay un centro de gravedad entre todos los maleantes y el centro de gravedad es el hombre del puro

Esperado. Se observa un plan convencional de junta de negocios turbios

Complejidad. Se implica una complicación visual debido a las varias unidades elementales.

Regularidad. Se favorece unidad entre dichos elementos. Todos parecen malos tipos

Movimiento. Es implicado por las posturas de cada personaje

Color. Los colores que predominan son: negro, café, blanco

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Intenso, en
atuendos de
malvados

En dos
esbirros

La luz en las
espaldas de
los criminales

Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
--------------------------	------------------------------	---------------------------	----------------------------	---------------------------	------------------------------	-------------------------------	---------------------------

+
- pasivo

+
- cálido

0	+	++
---	---	----

Sonido real _____
 Sonido subjetivo _____
 Sonido expresivo _____

Sonido real: las voces, la charla

Sonido subjetivo: no hay

Sonido expresivo: no hay

LA POLICÍA PIDE AYUDA A SANTO Y BLUE DEMON. IMAGEN 4



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO	
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN	
<p>En primer plano hay tres hombres de pie, dos de ellos con máscara, y dos damas sentadas</p> <p>En segundo plano el escritorio del jefe de la policía</p> <p>En tercer plano hay un mapa, unos libros, la puerta y demás objetos propios de un ambiente de oficina de policía.</p>	<p>1.- En la oficina hay dos enmascarados, un jefe de policía y dos lindas detectives, hablando de los recientes crímenes cometidos por El doctor Frankenstein.</p> <p>2.- Ellos hablan, explican, ellas escuchan atentas.</p> <p>3.- posición, 3 hombres de pie, dos lindas damas sentadas</p> <p>Asociación.- Detectives y héroes buscando la solución al problema</p> <p>Forma: humana</p> <p>Materia: cemento , luz cuerpo humano, madera</p> <p>Colores: plata, azul, rojo.</p> <p>Es un plano conjunto.</p> <p>Personajes dialogando la mejor manera de hallar solución a los crímenes del doctor Frankenstein</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con cinco personajes, tres hombres de pie, hablando en posición propositiva, y dos jóvenes detectives mujeres sentadas, escuchando con atención las propuesta que los varones comentan.</p> <p>Significación: la unificación, el compartir ideas, el unir fuerzas contra la maldad que acecha a la ciudad.</p> <p>Las máscaras plateada y azul significa la luz, la verdad, la justicia. El encubrir un rostro pues la justicia es ciega.</p> <p>Todo el conjunto de la oficina da la impresión de un cuartel general donde se planea la estrategia de combate contra las fuerzas despiadadas del mal.</p> <p>Código morfológico. Toma que tiende a la unificación de personajes.</p>	

EQUILIBRIO			TENSION		
++	+	0	+	+	++

Reiteración _____
 variación _____

Estabilidad _____
 estabilidad _____
 Esperado _____
 inesperado _____
 Sencillez _____
 complejidad _____
 Regularidad _____
 irregularidad _____
 Reposo _____
 movimiento _____

Reiteración. La composición es dominada por una temática de consulta
 Estabilidad. Hay un centro de gravedad entre dos grupos de personas, hombres y mujeres
 Esperado. Se observa un plan convencional de dialogo
 Sencillez. Se implica una simpleza visual debido a que los elementos no se disocian sino que se incorporan aun todo
 Regularidad. Se favorece unidad entre dichos elementos.
 Movimiento. Es implicado por las posturas de cada personaje

Color. Los colores que predominan son: café, azul, plata, rojo

ESCALA DE SCHOPENHOWER

La mascara de Blue Demon, el saco de El Santo

Los pantalones de una de las nenas

Plata en la máscara de El Santo

Negro	Violeta	Azul	Verde	Rojo	Naranja	Amarillo	Blanco
0	1/4	1/3	1/2	1/2	2/3	3/4	1

+
- pasivo

+
- cálido

0

+

++

Sonido real _____
 Sonido subjetivo _____
 Sonido expresivo _____

Sonido real: las voces,
Sonido subjetivo: no hay
Sonido expresivo: no hay

LA PRIMERA PELEA CONTRA LOS ESBIRROS DEL DOC FRANKENSTEIN. IMAGEN 5



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN
<p>En primer plano hay una multitud que se halla en plena guerra campal</p> <p>En segundo plano una habitación común y corriente.</p>	<p>1.- En el cuarto hay un grupo de hombres que atacan a dos con máscara. Y una mujer que grita y trata de escapar de los golpes.</p> <p>2.- Varios sujetos golpean a los dos enmascarados quienes se defienden valientemente</p> <p>3.- Posición, varios maleantes de pie, atacan a los dos</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con varios esbirros del profesor Víctor Frankenstein que atacan a los dos héroes enmascarados.</p> <p>Significación: la agresividad, la lucha de maleantes contra bienhechores, la lucha del bien contra el mal. Los luchadores usan mascararas para cubrir su identidad. Esta no es importante pues</p>

	<p>héroes también en posición de defensa-ataque.</p> <p>Asociación.- agresión malos contra buenos Forma: humana Materia: ropa , luz cuerpo humano Colores: plata, azul amarillo Es un plano conjunto. Personajes en acción circundados por un ambiente hostil de lucha a muerte. Todos contra todos.</p>	<p>se debe hacer el bien sin mirar a quien. El cuarto simboliza el que para la lucha libre y la lucha del bien contra el mal no hay un espacio específico. Los colores se contraponen y se confunden pues en esta toma están prácticamente todos los colores. Código morfológico. Perspectiva caótica donde todos los personajes participan</p>
--	--	--



- Reiteración _____
 variación _____
- Estabilidad _____
 estabilidad _____
- Esperado _____
 inesperado _____
- Sencillez _____
 complejidad _____
- Regularidad _____
 irregularidad _____
- Reposo _____
 movimiento _____

Reiteración. La composición es dominada por una temática de lucha
 Estabilidad. Hay un centro de gravedad entre todo el grupo que pelea
 Esperado. Se observa un plan convencional de ataque y contraataque
 Complejidad. Se implica una complicación visual debido a las varias unidades elementales.
 Regularidad. Se favorece unidad entre dichos elementos que forman una multitud, solo se sabe que los buenos llevan máscara.
 Movimiento. Es implicado por las posturas de cada personaje

Color. Los colores que predominan son: plata, azul, café, negro, blanco

ESCALA DE SCHOPENHOWER

En la ropa de algunos maleantes	Mascara de blue demon	En la alfombra		Plata, mascaradle santo y ropa de algunos malhechores			
Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
		+				+	
		-	pasivo			-	cálido



Sonido real _____
 Sonido subjetivo _____
 Sonido expresivo _____

Sonido real: las voces, los gritos

Sonido subjetivo: música de pela, de acción

Sonido expresivo: todos los golpes y los quejidos de los villanos

SANTO ES ATRAPADO. IMAGEN 6



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO	
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN	
<p>En primer plano aparece El Santo agarrado por dos villanos</p> <p>En segundo plano se ve al doctor y a los demás secuaces hablando con él</p> <p>En tercer plano se ve el laboratorio del doctor.</p>	<p>1.- En la habitación hay un grupo de hombres que atacan a un enmascarado. También hay una máquina con televisión y foquitos</p> <p>2.- Los malhechores sujetan al héroe, lo van a atacar.</p> <p>3.- Posición, 7 maleantes de pie, dos sujetando al héroe y el líder de éstos hablando de frente al santo.</p> <p>Asociación.- agresión de grupo de maleantes contra un enmascarado desprotegido</p> <p>Forma: humana</p> <p>Materia: cemento , luz cuerpo humano.</p> <p>Colores: plata, negro, blanco</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con varios hombres atacando al Santo</p> <p>Significación: la agresividad, la lucha malos contra buenos, la lucha del bien contra el mal. Los malos detienen al Santo porque él es el único que los puede parar</p> <p>El laboratorio simboliza el terreno del mal. Donde se maquinan terribles cosas.</p> <p>Todo el conjunto del laboratorio permea la maldad, el caos, la mente siniestra</p> <p>Código morfológico.</p> <p>Perspectiva casi latera con salida de luz a las espaldas</p>	

	y café Es un plano conjunto. Personajes en temporal reposo.	del personaje principal.
--	--	--------------------------

EQUILIBRIO			TENSION		
++	+	0	+	+	++

Reiteración _____
 variación _____
 Estabilidad _____
 estabilidad _____
 Esperado _____
 inesperado _____
 Sencillez _____
 complejidad _____
 Regularidad _____
 irregularidad _____
 Reposo _____
 movimiento _____

Reiteración. La composición es dominada por una temática de ataque
 Inestabilidad. La toma se carga del lado izquierdo
 Esperado. Se observa un plan convencional de ataque
 Complejidad. Se implica una complicación visual debido a las varias unidades elementales.
 Regularidad. Se favorece unidad entre dichos elementos. El bueno atrapado y los malos a punto de atacar.
 Movimiento. Es implicado por las posturas de cada personaje

Color. Los colores que predominan son: pasivo, fríos, blanco, negro, gris, azul, claro.

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Intenso en ropa de malvados		En detalles		En la mesa del doctor, como detalle		Plata la mascara del héroe	
Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
		+				+	
		-	pasivo			-	cálido

0	+	++
---	---	----

Sonido real _____
 Sonido subjetivo _____
 Sonido expresivo _____

Sonido real: las voces

Sonido subjetivo: no hay
Sonido expresivo: no hay

BLUE AL RESCATE DE EL SANTO. IMAGEN 7



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO	
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN	
<p>En primer plano tenemos a los enmascarados luchando a muerte con un grupo de malhechores</p> <p>En segundo plano tenemos la habitación del Doctor Víctor Frankenstein siendo el campo de batalla de la feroz lucha</p>	<p>1.- En la recámara hay artefactos que utiliza el doctor para hacer el mal y los dos grupos dándose de golpes.</p> <p>2.- Dos hombres con máscaras son atacados y atacan a un grupo de malhechores.</p> <p>3.- Posición, 3 maleantes de pie intentando agredir a los dos héroes enmascarados. Y los dos luchadores de pie también repeliendo la agresión.</p> <p>Asociación.- Agresión maleantes contra bienhechores</p> <p>Forma: humana</p> <p>Materia: cemento, aluminio, luz cuerpo humano</p> <p>Colores: gris, negro, y plata, azul</p> <p>Es un plano conjunto.</p> <p>Personajes en acción circundados por un ambiente hostil de gresca</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con dos hombres enmascarados repeliendo el ataque de los esbirros del doctor Frankenstein. Significación: la agresividad, la lucha de malos contra buenos, la lucha del bien contra el mal.</p> <p>El cuarto simboliza el espacio donde se determina el triunfo o el fracaso de la maldad y la bondad. Hay oscuridad en algunos lugares y ese color negro anuncia la maldad. Todo el conjunto del laboratorio da la sensación de trampa, de una madriguera maligna donde se fraguan terribles atrocidades.</p> <p>Código morfológico. Perspectiva en punto de fuga hacia el origen de la luz. El lado izquierdo de la toma, donde la máquina del doctor empieza a quemarse.</p>	

EQUILIBRIO				0	TENSION			
++	+	-	-	0	+	+	+	++

Reiteración _____
 variación _____
 Estabilidad _____
 estabilidad _____
 Esperado _____
 inesperado _____
 Sencillez _____
 complejidad _____
 Regularidad _____
 irregularidad _____
 Reposo _____
 movimiento _____

Reiteración. La composición es dominada por una temática de lucha cuerpo a cuerpo entre enmascarados y delincuentes
 Estabilidad. Hay un centro de gravedad entre dos grupos de actores golpeándose
 Esperado. Se observa un plan convencional de lucha donde hay agresión y golpes constantes.
 Complejidad. Se implica una complicación visual debido a las varias unidades elementales.
 Regularidad. Se favorece unidad entre dichos grupos de personajes
 Movimiento. Es implicado por las posturas de cada personaje

Color. Los colores que predominan son: negro, plata, azul, blanco

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Da aspecto
 maligno al
 lugar

Aparece
 deslumbrantemente
 en la máscara de
 uno de los
 luchadores

El plata de El
 Santo
 simboliza la
 justicia

Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
		+				+	
		-	pasivo			-	cálido

0	+	++
---	---	----

Sonido real _____
 Sonido subjetivo _____
 Sonido expresivo _____

Sonido real: las voces, los gritos, las amenazas de ambos bandos
Sonido subjetivo: música característica de escena de pelea
Sonido expresivo: los quejidos de los sujetos golpeados.

EL RESCATE. IMAGEN 8



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN
<p>En primer plano tenemos una cama enorme con un cobertor rojo.</p> <p>En segundo plano a un hombre con máscara abrazando a una mujer que hace lo propio con el hombre.</p> <p>En tercer plano tenemos a otro hombre enmascarado quien mira la escena con atención.</p>	<p>1.- En la habitación hay una cama, un mueble de madera, y una puerta entreabierta.</p> <p>2.- Un hombre abraza a una mujer que parece estar asustada.</p> <p>3.- Posición, 2 enmascarados de pie, junto a una mujer quien abraza a uno de ellos, también de pie.</p> <p>Asociación.- unión de héroe y víctima en un abrazo fraternal.</p> <p>Forma: humana</p> <p>Materia: tela, luz cuerpo humano</p> <p>Colores: plata, azul, y rojo</p> <p>Es un plano conjunto.</p> <p>Personajes en reposo en una atmósfera de reconciliación o reencuentro</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con tres personajes, todos de pie, dos luchadores profesionales de lucha libre y una mujer Joven, hermosa e indefensa víctima de secuestro. El abrazo simboliza la paz, el reencuentro, la liberación. Significación: la ternura de un abrazo, la paciencia, el deseo de ayudar y proteger, se manifiesta en esta escena.</p> <p>La recámara era el sitio del cautiverio de la joven dama.</p> <p>La recámara también representa el lugar del mal donde se planeo todo. Finalmente los dos luchadores han llegado al rescate.</p> <p>Código morfológico.</p> <p>Perspectiva en punto de fuga hacia el origen de la luz. La luz del techo</p>



Reiteración _____
 variación _____
 Estabilidad _____
 estabilidad _____
 Esperado _____
 inesperado _____
 Sencillez _____
 complejidad _____
 Regularidad _____
 irregularidad _____
 Reposo _____
 movimiento _____

Reiteración. La composición es dominada por una temática de liberación y reencuentro
 Estabilidad. Hay un centro de gravedad entre los tres personajes
 Esperado. Se observa un plan convencional de compasión y afecto
 Sencillez. Se implica una sencillez visual debido a las que solo hay tres elementos
 Regularidad. Se favorece unidad entre dichos elementos pues todos forman parte del mismo lado bueno.
 Movimiento. Es implicado por las posturas de cada personaje

Color. Los colores que predominan son: rojo, azul y plata.

ESCALA DE SCHOPENHOWER

	Brillante en la máscara de Blue Demon		En toda la ropa de la chica		Plata en la máscara del héroe		
Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
		+				+	
		- pasivo				- cálido	



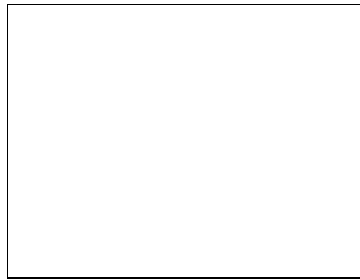
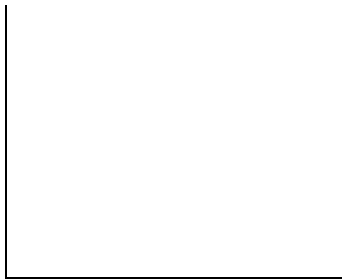
Sonido real _____
 Sonido subjetivo _____
 Sonido expresivo _____

Sonido real: las voces de aliento de los personajes enmascarados hacia la chica.
Sonido subjetivo: no hay
Sonido expresivo: no hay

**BLUE DEMON Y SANTO CONTRA EL
DOC FRANKENSTEIN Y MORTIS. IMAGEN 9**



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN
<p>En primer plano tenemos a cuatro hombres tundiéndose a golpes</p> <p>En segundo plano un barandal que los separa de una caída al precipicio.</p> <p>En tercer plano una bodega dentro de una arena de lucha libre</p>	<p>1.- En el andamio hay cuatro hombres golpeándose.</p> <p>2.- Dos villanos, el Doctor Frankenstein y su Monstruo enmascarado atacan al Santo y Blue Demon, ambos portan sus máscaras representativas.</p> <p>3.- Posición, 2 maleantes de pie y en pleno ataque contra los enmascarados. Los dos héroes también se hallan de pie.</p> <p>Asociación.- Agresión de villanos contra los dos héroes enmascarados.</p> <p>Forma: humana</p> <p>Materia: madera, luz, cuerpo humano</p> <p>Colores: plata, negro, plata y blanco.</p> <p>Es un plano conjunto.</p> <p>Personajes en acción</p> <p>circundados por un ambiente hostil de arena de lucha libre.</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con cuatro hombres en lucha a muerte. Los malos, Un científico loco, pariente lejano del Doctor Frankenstein y su zombie enmascarado, atacan a las fuerzas bondadosas representadas por El Santo y Blue Demon.</p> <p>Significación: la agresividad, el deseo absurdo de conquistar al mundo, el de eternizar la vida y revivir a los muertos, la lucha del bien contra el mal. El que estén en la parte superior de la arena es para dar más importancia a la batalla final.</p> <p>El cuadrilátero simboliza el espacio del mundo donde esta lucha no conoce más fronteras que el poder absoluto del lado oscuro y el lado de la luz.</p> <p>Todo el conjunto da la sensación de que la hora de la verdad ha llegado y el fin se acerca. La obscuridad de la escena corresponde a que la lucha está por terminar y que la luz traerá</p>



consigo la victoria para los héroes enmascarados. El color blanco y negro se contraponen y se asocian con lo positivo y lo negativo.
Código morfológico.
Panorama de lucha cuerpo a cuerpo.

EQUILIBRIO			TENSION		
++	+	0	+	+	++

- Reiteración _____
- variación _____
- Estabilidad _____
- estabilidad _____
- Esperado _____
- inesperado _____
- Sencillez _____
- complejidad _____
- Regularidad _____
- irregularidad _____
- Reposo _____
- movimiento _____

Reiteración. La composición es dominada por una temática de lucha
Estabilidad. Hay un centro de gravedad entre los cuatro personajes que luchan
Esperado. Se observa un plan convencional de agresividad y lucha a muerte
Complejidad. Se implica una complicación visual debido a las varias unidades elementales.
Regularidad. Se favorece unidad entre dichos elementos. Hay dos bandos fundamentales
Movimiento. Es implicado por las posturas de cada personaje

Color. Los colores que predominan son: azul, plata, negro y blanco.

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Intenso,
armoniza con
plata y azul

Brillante
predomina en
la toma, por
la máscara
del luchador

Ilumina
brillante
contrasta con
los otros

Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
--------------------------	------------------------------	---------------------------	----------------------------	---------------------------	------------------------------	-------------------------------	---------------------------

+
- pasivo

+
- cálido

0	+	++
---	---	----

- Sonido real _____
- Sonido subjetivo _____
- Sonido expresivo _____

Sonido real: las voces, los gritos del público que apoya desde abajo a los héroes enmascarados

Sonido subjetivo: no hay música de fondo

Sonido expresivo: se escuchan los golpes y los quejidos.

LA MULTITUD EXPECTANTE VE LA MUERTE DE MALHECHORES. IMAGEN 10



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN
<p>En primer plano vemos a las dos criaturas en el piso muertas. El Santo los revisa, por si aun están vivos.</p> <p>En segundo plano vemos a la multitud rodeando a los muertos.</p> <p>En tercer plano vemos las escaleras de la parte superior de la arena de lucha libre.</p>	<p>1.- En la arena hay una multitud de curiosos viendo al Santo revisar a los dos criminales caídos.</p> <p>2.- Un hombre examina a dos maleantes. La muchedumbre observa.</p> <p>3.- Posición, 2 maleantes en el piso, acostados, muertos, El Santo con una rodilla en el piso buscando el pulso de los criminales.</p> <p>Asociación.- Ayuda del héroe hacia con los villanos que han caído de una altura considerable Forma: humana Materia: cemento, madera luz cuerpo humano. Colores: plata, negro, azul y blanco Es un plano conjunto. Personajes en reposo circundados por un ambiente de arena de lucha libre</p>	<p>Mensaje. Toma de cine varios curiosos que rodean los cadáveres de dos villanos y al mismo tiempo, El Santo se hinca para socorrer a los caídos. Significación: El castigo hacia los malos, el triunfo del bien contra el mal, la victoria final de los buenos contra los villanos. La caída de la maldad y también el intento de ayuda de El Santo quién a pesar de ser agredido por estos dos malhechores, aun busca darles ayuda. La arena representa el escenario donde las fuerzas de la justicia se han enfrentado a las fuerzas malignas. Código morfológico. Perspectiva en punto de fuga hacia el origen de la luz. Del lado izquierdo de la toma.</p>



Reiteración _____
 variación _____
 Estabilidad _____
 estabilidad _____
 Esperado _____
 inesperado _____
 Sencillez _____
 complejidad _____
 Regularidad _____
 irregularidad _____
 Reposo _____
 movimiento _____

Reiteración. La composición es dominada por una temática de castigo y triunfo
 Estabilidad. Hay un centro de gravedad entre los curiosos y los dos muertos
 Esperado. Se observa un plan convencional de curiosos que tienen frente de sí a un par de cadáveres.
 Complejidad. Se implica una complicación visual debido a las varias unidades elementales.
 Regularidad. Se favorece la unidad entre dichos elementos.
 Movimiento. Es implicado por las posturas de cada personaje

Color. Los colores que predominan son: azul, plata, negro, blanco

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Ligero, armoniza con plata y azul	Discreto colorea el centro	En la máscara del malhechor			Ilumina la parte derecha de la toma		
Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
		+				+	
		-				-	
		pasivo				cálido	



Sonido real _____
 Sonido subjetivo _____
 Sonido expresivo _____

Sonido real: las voces de los curiosos y de El Santo
Sonido subjetivo: música de fondo que cierra la película
Sonido expresivo: la sirena de policía

EL TRIUNFO FINAL. IMAGEN 11



COMPOSICIÓN		SIGNIFICADO	
POSICIÓN	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN	
<p>En primer plano aparecen dos luchadores y dos mujeres jóvenes y hermosas</p> <p>En segundo plano la muchedumbre que mira a los villanos muertos.</p> <p>En tercer plano se ve el fondo de la arena de lucha libre</p>	<p>1.- En la arena hay mucha gente que aun mira a los dos cadáveres</p> <p>2.- Un hombre enmascarado abraza a una joven mujer. El otro enmascarado sujeta a la otra joven mujer</p> <p>3.- Posición, 2 héroes de pie con jóvenes damas también de pie.</p> <p>Asociación.- apoyo afectivo de héroes hacia con las jóvenes damas.</p> <p>Forma: humana</p> <p>Materia: Ropa , luz cuerpo humano</p> <p>Colores: plata, azul, blanco, negro</p> <p>Es un plano conjunto.</p> <p>Personajes en reposo en un ambiente de triunfo y alivio</p>	<p>Mensaje. Toma de cine con dos hombres enmascarados abrazando a dos jóvenes y bellas mujeres. Esto representa la fortaleza y corpulencia del atleta que busca ofrecer respaldo a las dos mujeres que representan la debilidad.</p> <p>Significación: la virilidad de estos dos atletas fornidos y como protegen a las dos jóvenes damas.</p> <p>La arena de lucha simboliza el espacio para los golpes y las llaves, pero también es el espacio donde el bien enfrenta al mal.</p> <p>Todo el conjunto del ring y del público da una sensación de alivio al ver que los dos criminales finalmente han muerto.</p> <p>Código morfológico.</p> <p>Perspectiva frontal con dos atletas que han ganado su lucha en punto de fuga hacia el origen de la luz.</p>	

EQUILIBRIO				TENSION			
++	+	0			+		++

Reiteración _____
 variación _____
 Estabilidad _____
 estabilidad _____
 Esperado _____
 inesperado _____
 Sencillez _____
 complejidad _____
 Regularidad _____
 irregularidad _____
 Reposo _____
 movimiento _____

Reiteración. La composición es dominada por una temática de final feliz
 Estabilidad. Hay un centro de gravedad entre cuatro personas, dos luchadores y dos jóvenes damas.
 Esperado. Se observa un plan convencional de triunfo.
 Sencillez. Se implica una sencillez visual debido a que no hay complicaciones. Solo un bando aparece, el de los buenos
 Regularidad. Se favorece unidad entre dichos elementos.
 Movimiento. Es implicado por las posturas de cada personaje. Todos están de pie.

Color. Los colores que predominan son: plata, azul, blanco

ESCALA DE SCHOPENHOWER

Solo da la
sombas

Brillante en la
máscara de
Blue Demon

Ilumina la
plata en la
máscara de
El Santo

Negro 0	Violeta 1/4	Azul 1/3	Verde 1/2	Rojo 1/2	Naranja 2/3	Amarillo 3/4	Blanco 1
------------	----------------	-------------	--------------	-------------	----------------	-----------------	-------------

+	+
- pasivo	- cálido

0	+	++
---	---	----

Sonido real _____
 Sonido subjetivo _____
 Sonido expresivo _____

Sonido real: las voces de aliento de los personajes
Sonido subjetivo: música de final feliz
Sonido expresivo: no hay

6.6 CONCLUSIONES DEL ANÁLISIS

Las conclusiones siguientes están extraídas del análisis de las películas, tomadas ambas como relatos cinematográficos. Lo que se hizo en la presente tesis fue una adaptación del método de Helena Beristáin.

Entonces tenemos que del análisis se desprende que en ambas tenemos al mismo protagonista, El Santo con sus correspondientes comparsa o compañero de batalla que es otro luchador, el también popular Blue Demon. El Enmascarado de Plata tiene a sus donadores que pueden ser mujeres hermosas e indefensas que en el último minuto le ayudaban, así como jefes de policía, jardineros, y científicos.

Por otro lado tenemos a los malhechores, Eric, un jorobado enfermo de poder, Drácula y el hombre lobo, y el doctor Frankenstein. Todos ellos con sus respectivos ayudantes siniestros. A saber, pistoleros, luchadores zombies.

El objeto del deseo de los malhechores era, al principio, la conquista del mundo. La venganza contra profesores y científicos, el deseo de vencer a la muerte y luego éste se transforma en el deseo de destruir al Santo y lo que éste representa.

El objeto del deseo de El Santo es entonces preservar la paz, tranquilidad y armonía que gobernaban su mundo antes de la llegada de los malhechores. Después con la aparición de éstos, entonces el objeto de deseo en ambos casos se transforma pues entonces El Santo busca derrotar –siempre con su fuerza e inteligencia- a los malvados.

Al final, después de varias circunstancias se realiza una gran pelea final, una en la que el balance del mundo o al menos el bienestar, la tranquilidad y la felicidad de los que son cercanos a él.

La estructura de las películas de El Santo está implícita en el sentido que todas ellas representan la eterna lucha entre el bien y el mal. Y lo importante de esto, es que el bien finalmente triunfa, vence a las fuerzas desencadenadas del averno y con ello, derrota a lo sobrenatural. Esto es lo fundamental, pues siendo El Santo un atleta de carne y hueso, es capaz de derrotar algo que no es de este mundo.

Por tanto, contundentemente podemos afirmar que el fondo de las películas de El Santo está la bondad de un personaje natural que vence lo demoniaco, lo sobrenatural y lo trasciende. Esto es, fuerzas naturales vencen a las fuerzas destructivas del mas allá, todo esto caracterizado en el mito de El Santo, un gran ser humano, generoso, caballero, gran luchador y ético. En El Santo se encarna esa forma de vida en la que lo humano es lo más valiosos. En todos los sentidos. No hay rendición ante la maldad. Porque, es normal que este atleta del cuadrilátero venza a otros luchadores. Pero la importancia del héroe no descansa en ello, sino en la posibilidad de que éste venza además a monstruos de otras dimensiones, de otros planetas, a mafias de pistoleros y hasta a mitos y leyendas de monstruos de todo el mundo.

Por tanto, la conclusión principal del análisis anterior es una interpretación profunda en la que determinamos que este héroe del cuadrilátero y de la gente del pueblo, se convierte en el defensor del bien, y que con recursos humanos y naturales defiende al mundo de los terribles males que lo amenazan. El mito de El Santo, primero nacido en una historieta, es llevado al cine y se convierte en el pilar máximo del cine de luchadores en México.

Ahora es bueno conectar los dos análisis anteriores con el discurso cinematográfico y explicar un poco más sobre el asunto de la estructura de las películas del Enmascarado de Plata. Ya sabemos que el discurso cinematográfico es el eje central de la historia; el fondo es la historia y la forma es el discurso cinematográfico. Ahora bien, cuando explicamos mi relato aplicamos la metodología, es decir, explicamos y aplicamos en el mismo apartado. Es lo que hicimos con el resumen anterior. Como parte del análisis que realizamos tomamos en cuenta; la interpretación del color, los encuadres, la escenografía, las tomas y las secuencias. Después analizamos el relato con el método de Helena Beristáin y apliqué el concepto y lo que se dice de los índices, el ambiente, el perfil psicológico, encuadres, música, sonidos incidentales (esto forma parte del discurso cinematográfico). Esto es, el como se cuenta una historia se llama discurso cinematográfico.

Luego vino la aplicación metodológica del análisis y las conclusiones. Es ahí donde resaltamos los elementos recurrentes. Por eso mismo nos apegamos al estructuralismo, pues esta corriente nos dice las características del género de luchadores y le da identidad.

Entonces ¿cuál es la identidad de las películas de El Santo y por qué éstas son diferentes a las de los demás géneros? Estas características ya se han resaltado en el apartado de los elementos recurrentes y característicos de tales películas.

Pero si hacemos una aplicación rigurosa podemos decir que el cine de luchadores es un subgénero pues éste se deriva del género de ciencia ficción y esto lo decimos porque en esas películas se hacía uso de "celulares" y otros aparatos adelantadísimos para su época, así como de espectaculares laboratorios en donde se realizaban todo tipo de experimentos fantásticos. Había también en dichos filmes las geniales mujeres vampiro y monstruos increíbles. Es decir, que este género cinematográfico es el de ciencia ficción y el cine de luchadores es un subgénero.

El cine de luchadores tiene como estructura la lucha de lo real y la ficción, es decir, los luchadores de carne y hueso y sus enfrentamientos con criaturas fantásticas, los marcianos, etc. Al aplicar nuestro método entonces encontramos las características más importantes de la película y con ello sabemos que tiene de diferente esta película en relación a otra película de un género distinto. Estas características le dan a las películas de El Santo una identidad cómo género y me permiten decir que esta película entra en el

género de cine de luchadores. Por tanto, nuestras conclusiones deben salir de la aplicación del análisis.

Con este análisis sabemos cuál es la estructura y sabemos que tales películas son inconfundibles con otras de otros géneros diversos y por tanto, ese es el principio básico del género de luchadores.

Este cine de ficción entra al ámbito de los mitos pues el propio Santo es un mito. Es por esto que forma parte de la mitología porque sus películas están construidas con la estructura de los mitos ya que combina la realidad con la fantasía y esto - en el cine - es un género de ficción. Como consecuencia de esto, el cine de luchadores es un subgénero del género de ciencia ficción.

El Santo es un mito y eso es porque la estructura de las películas es la de un mito, esa combinación del plano físico y metafísico, la realidad y la fantasía. Las películas de El Santo siguen la estructura de los mitos y como resultado, el propio Santo es un mito.

El Santo era un ídolo y su propio discurso, es el discurso del mito.

El análisis estructural analiza la totalidad de la estructura. Esto es, no hay nada accidental en una estructura, pues toda estructura tiene lógica. Metodológicamente hablando, la estructura parte de lo simple a lo complejo y por ello esta estructura tiene tres niveles de análisis importantes:

El primer nivel analiza a los componentes y nos señala que no existen componentes libres. Todos los componentes están interrelacionados y en este primer nivel se muestra cual es dicha conexión.

El segundo nivel es el de los sistemas y en él se analiza la interrelación de los componentes con la totalidad. Es decir, existen reglas que no cambian nunca. Por ejemplo, El Santo no roba, no golpea mujeres y en general es educado y cortés. El análisis de este nivel nos dice que podemos esperar de él. El Santo personifica todo lo bueno. Las reglas de este nivel nos dicen cómo son las cosas y cómo no pueden ser. En las películas del Enmascarado de Plata se plantea una épica donde hay un héroe, una hazaña, aventuras, un protagonista y por supuesto un antagonista. En este nivel se muestra además cómo es El Santo y cómo son los villanos. No importa mucho quienes son los actores; si es una película de El Santo existen características esenciales que hacen de estas películas un género único. La trama en todo caso es la misma siempre y las reglas que le dan ese carácter de unicidad son importantes.

Ahora bien, el tercer nivel, es el nivel de la reflexión. Ya sabemos la estructura y cómo se comporta, conocemos las reglas del comportamiento de la estructura y de sus componentes. Ahora lo importante es saber para qué la estructura se organiza de esa manera y qué pretende lograr. Hay que mencionar que la estructura no es siempre la suma de sus componentes. Debe ser más. Ese extra es la identidad; es lo que lo distingue y le da sentido al decir para qué sirve

organizar una película de El Santo -perteneciente al género de luchadores- de esa manera y no de otra.

El Santo no se aleja de la estructura del cine de luchadores; sus películas están dentro de este género y por tanto la estructura es la misma.

Pero entonces, ¿en qué se distingue esta estructura de las películas de El Santo con la estructura de las películas en género de cine de luchadores?

La respuesta es el mito. El Santo es uno de los pocos luchadores que se enfrenta a lo sobrenatural con recursos cien por ciento naturales, por eso es especial, distinto. Es decir, las películas de El Santo siguen el principio del género de las películas de luchadores pero -en determinado momento- se transforman y se mueven al campo de lo sobrenatural, lo fantástico. Esto es, los enemigos de El Santo tienen un origen extraordinario. Las películas del Enmascarado de Plata son una épica, pues hay un héroe con recursos atléticos y valores morales. Dicho héroe recibe ayuda de los buenos, de sus amigos o aliados así como de la tecnología. Con estos recursos el luchador se enfrenta a lo desconocido, a los fenómenos sobrenaturales.

El esquema de las películas de El Santo es la lucha del bien contra el mal. Ese es el esquema básico de las películas de luchadores en donde siempre gana el bien; es una batalla del bien contra el mal y el ring es el espacio mítico, los técnicos sobre rudos. Pero fundamentalmente, el extra de las películas de El Santo trasciende al ámbito del ring pues no sólo es la lucha de gladiadores técnicos contra rudos, sino es la lucha de los técnicos contra las fuerzas desatadas de la maldad y entonces el ring de lucha deja de ser el cuadrilátero y se convierte en cualquier parte, ya sea la calle, un panteón, el bosque o la montaña.

¿Qué pretende lograr El Santo? Pues como humano tiene muchas características como la bondad, la honestidad, la destreza física, etc. Pero una de las características más importantes de este personaje es su finitud, es decir, que es mortal. Este luchador sabe que puede morir y por otro lado lo sobrenatural a lo que enfrenta, es atemporal. El reto de este personaje es que llegue a descubrir como acabar con ese ser infernal.

La estructura final de estas películas es el triunfo de la disciplina, de la constancia en el entrenamiento, de la caballerosidad y la bondad sobre las fuerzas no corpóreas, infernales. Las películas de El Santo relacionan a lo natural con lo sobrenatural y por ello son un mito. En ellas se hace triunfar al bien sobre el mal.

La característica que hace las películas de El Santo únicas es precisamente que este hombre, como luchador y como atleta, busca trascender más allá de su vida. Con ello adquiere el nivel de mito. El Santo no muere.

Por eso la estructura esencial es el deseo de trascender. Los productores buscaban construir un mito que trascienda, por ello El Santo se constituye como un mito. Precisamente por eso se hace una tesis sobre este singular personaje.

La importancia de El Santo llega a la televisión también en forma de dibujos animados pues hasta la cadena norteamericana Cartoon Network pone en su programación la serie de El Santo. Esto significa que El Santo murió, pero su imagen, su mito, y referente cultural ahí está.

En la pasada copa del mundo de Fútbol en Alemania, había mexicanos vendiendo máscaras de El Santo en 100 euros y esto habla de la trascendencia de este personaje.

El análisis estructural nos ayuda a analizar rigurosa y analíticamente las películas de El Santo y demostrar con ello porqué éstas son diferentes a otras películas de otros géneros. El género de luchadores es perfecto para El Santo, ya que lo representa adecuada y cabalmente. Por supuesto hay un interés económico en la elaboración de las películas de este personaje y se aprovecha la popularidad del mismo a nivel masivo y por tanto se hace un buen negocio con ello.

Mostramos además, porqué estas historias del Enmascarado de Plata son diferentes a las personificadas en la comedia ranchera. Tales historias son diferentes, y por tanto estamos en lo correcto pues se trata de un nuevo género cinematográfico y por ello en nuestro análisis demostramos que estas películas son diferentes a aquellas. Para demostrar ello la única posibilidad que tenemos es aplicar la metodología y la técnica.

Helena Beristáin nos ayudó mucho con su análisis del relato literario pues aportó los elementos necesarios para la identificación de la estructura y la diferenciación de estas películas con las pertenecientes a otros géneros. Realizamos un análisis a fondo; es decir necesitábamos trabajar con el análisis estructural que es la aplicación sistemática de un método de observación y el análisis de la totalidad. La técnica nos sirvió para encontrar y demostrar la estructura. Con base en la aplicación de la metodología dijimos cual es la estructura. Por tanto podemos decir que El Santo es un héroe de carne y hueso que tuvo su espacio escénico en el cine y no solo en los cuadriláteros.

Cuando aplicamos la técnica rigurosamente obtenemos las conclusiones apropiadas. Por ejemplo, en el caso particular de nuestro objeto de estudio decimos que El Santo es también un mito y lo decimos porque en este trabajo hay los elementos para decirlo.

Levi Strauss dice que el mito es la relación de elementos sobrenaturales con elementos naturales. En Santo contra Drácula y El Hombre Lobo nos encontramos con una serie de situaciones en las que estos mitos de diversos monstruos cobran vida y atacan al Santo. Otros ejemplos en la filmografía del Enmascarado de Plata en donde se puede ver este tipo de mitos son la momia azteca, la llorona, Frankenstein y las mujeres vampiro. Todos estos engendros están mas allá de la naturaleza humana.

Decimos que El Santo es un mito y por ello analizamos películas donde se vea el mito. Es decir confrontamos los límites de la naturaleza humana, es decir, el físico culturismo de El Santo contra lo sobrenatural, es decir los monstruos.

En fin, podemos decir entonces que la esencia de las películas de El Santo muestra a un personaje mítico mexicano que lucha contra lo sobrenatural. Por ejemplo, algunos foquitos encendidos y un poco de hielo seco y ya se tenía un laboratorio operado por algún científico. Y este rito de construir locaciones fantásticas conserva al mito donde la bondad vence a lo sobrenatural.

El Santo construyó una saga y formó un mito; esa es su razón de ser. Con ello El Santo se convierte en un referente cultural obligatorio y así trasciende más allá de sus películas. Se busca en la presente tesis realizar un análisis y no una mera descripción, es decir, por qué está así estructurada una película.

Como conclusión describiremos la caracterización de las películas de este singular personaje. Este hombre tuvo siempre una vida humilde y con grandes esfuerzos, disciplina y entrega se convirtió en uno de los mejores luchadores en México y sin duda, en el más popular. Ahora bien, no conforme con ese éxito atlético, El Santo aspiró a convertirse en una leyenda y en un mito en el cine. Lo más importante es que El Santo cuenta únicamente con lo natural y con ello enfrenta a sus antagonistas que tienen en algunos casos, características sobrenaturales como las mujeres vampiro, la llorona y las momias de Guanajuato. Estos engendros buscan el mal y por ello se enfrenta al Santo que representa el bien. Es decir, el héroe natural contra lo sobrenatural, y con ello, con lo natural, vence lo sobrenatural. Esto se encuentra muy poco entre los héroes del mundo moderno ya que prácticamente todos recurren a sus poderes para combatir al mal. Y otra diferencia fundamental entre El Santo y los otros héroes, es que El Santo se enfrenta a personajes de mayor calibre que él. En fin la estructura es que debemos contar el cuento de El Santo y éste es el de un hombre disciplinado que siendo un gran atleta, aspira a la consagración en el cine y luego se convierte en un mito, es decir la eterna lucha del bien contra el mal pero con el enfoque de lo natural contra lo sobrenatural. La estructura de las películas de este personaje tienen un efecto de sentido pues todo lo estructurado está orientado a conseguir para lo que fue creado.

Cuando aplicamos la metodología de Helena Beristáin para un relato literario a uno de los cuentos de El Santo - es decir, a una película que al final es un cuento - entonces identificamos los nudos del cuento. Cada nudo define una acción, y en el plano literario es un verbo y en el aspecto fílmico cada nudo es una escena importante que engarza la historia principal. Ahora es importante aclarar que no todas las acciones son nudos. Solo nos concentramos en las que indican un cambio sustantivo en la película o relato. Para esto, es fundamental analizar al todo pues la modificación de un elemento altera la totalidad.

Por tanto, la identificación de los nudos es muy importante. Sabemos que un nudo es una acción que si se quita modifica sustancialmente la historia y, por

otro lado, es una catálisis si otra acción es modificada y no se modifica la estructura de la historia.

En un relato literario y en este caso en una película, existen historias paralelas que hay que explicar y por ello contamos con los índices con los cuales señalamos que hay un personaje enamorado de este otro personaje y así establecer los vínculos entre todos los caracteres del relato. Así es como nosotros decimos que sí es posible aplicar la metodología de Helena Beristáin a un relato teatral o cinematográfico pues al fin y al cabo una película es también un relato.

La película es de que tipo tiene una estructura cerrada o abierta, si es abierta depende de factores externos para modificarse y constituirse y siempre está abierta a nuevos elementos. Por el contrario, la estructura cerrada no está sujeta a influencia externa. En el caso de las películas de El Santo, la estructura es cerrada pues ya no hay nada para cambiarla. Esto es, el público y el significado de la película no han cambiado. En cierta forma es como una obra literaria, por ejemplo El Quijote, la cual es una obra terminada y por ello es una estructura cerrada.

Ahora, es importante mencionar que la estructura interna de las películas de El Santo si se modifica. Es decir que sí se transforma dicha estructura dentro de la propia frontera. El Santo no es el mismo todo el tiempo. La historia para que sea historia se debe transformar, pero se transforma hacia adentro.

La estructura tiene transformaciones pues sus elementos se transforman. Aquí es importante que recordemos los tres niveles de estructura que tenemos: componentes, sistema y estructura. Por ello nosotros nos concentramos solo en la descripción de los componentes sino el sistema de relaciones que tienen entre sí y descubrirlo. El Santo como componente de la estructura es siempre bueno, el malo es siempre malo, y el ayudante no es protagonista y esas son las reglas más importantes de la estructura de las películas de El Santo. La estructura es un conjunto de componentes seleccionados. Por ello nosotros hemos descrito los componentes que hay y hemos descrito su orden en base a las reglas descritas. Es decir, estamos trabajando con el sistema.

La pregunta central que hemos respondido es cuál es la estructura de las películas y porqué los componentes están ordenados de este modo y qué se pretende lograr con ello. Esto es, el efecto de sentido es la estructura y ésta le da razón de ser a los componentes y al sistema. Son estos y no otros y están ordenados de tal forma y no de otra. Esto es la estructura.

En un párrafo decimos cuál es la estructura de las películas de El Santo y también decimos cual es el efecto de sentido que pretende lograr:

El personaje de El Santo es un hombre de carne y hueso, es un personaje urbano y desde esa realidad enfrenta a sus enemigos.

Por ello es que descubrimos no solo a los componentes sino al personaje de El Santo puesto que en el nivel del personaje, éste puede ser un actante diferente. El Santo es destinatario y al mismo tiempo componente en una función diferente. El Santo por tanto, asume diferentes posiciones actanciales.

La estructura básica de las películas de El Santo es la eterna lucha del bien contra el mal. Se relata de diferentes maneras en las películas de luchadores, por ejemplo rudos contra técnicos, héroes contra villanos. En la película esta lucha se cuenta de manera diferente. Es decir, el sujeto supera todos los obstáculos para obtener el objeto.

En el caso de las catálisis, éstas nos ayudan para dar dimensión a las películas, es decir, alargar o acortan la historia.

Por ello todas nuestras conclusiones salen del análisis de las películas y luego usamos la intuición para comprobarlas.

Para complementar la investigación anterior del relato cinematográfico y de las películas de El Santo se consultó la estructura de los mitos de Claude Lévi-Strauss. Esto debido a lo que ya se dijo de considerar al enmascarado de plata como a un mito. De ahí podemos decir que ¹ "El mito es la clase de los relatos que participan de la nota de lo sagrado. Creer en los mitos no es creer en una revelación o en su significado literal histórico. El mito es una narración que apunta y está relacionada con lo sagrado y lo trascendente. Es decir, la explicación de las preguntas clásicas de la metafísica enunciadas en forma de personajes que realizan acciones en un lugar que no es ordinario, en un tiempo que no es cotidiano. Esta definición excluye todo personaje o acontecimiento al que corresponda una fecha histórica o un lugar geográfico. La lectura pertinente de los mitos en cuanto a hacer-crear lo sagrado no sólo tienen una lectura literal. En la actualidad esta primera lectura literal llega a parecer incluso disparatada."

Por tanto, el mito que encontramos es relato que articula la realidad con la ficción, con índices e indicadores. Es cómo se construye el lenguaje cinematográfico. Esto mismo es un discurso cinematográfico pues cuenta una historia.

Y eso era precisamente la estructura de las películas de El Santo: un conjunto de situaciones irreales unidas a aspectos reales y que conformaban un todo fantástico. Lo real representado por la lucha libre y lo irreal representado por las criaturas que aparecían como antagonistas del Enmascarado de Plata.

¹ LEVIS-STRAUSS, Claude. **ANTROPOLOGÍA ESTRUCTURAL**. Ed. Paidós, 1995, (1ª 1958)

CONCLUSIONES GENERALES

Como resultado de la presente investigación, y a partir del método de Helena Beristáin para el relato cinematográfico, estructuramos las siguientes conclusiones:

- 1.- Los medios de comunicación son fundamentales en el proceso de comunicación pues ayudan a crear cohesión social. A través de los medios masivos de comunicación hoy mantenemos la posibilidad de transmitir mensajes a cualquier rincón del planeta.

La evolución del cine le fue dando a este medio de comunicación una importancia primordial en el ámbito de los medios pues gracias a él:

- Las masas se organizan e interactúan cuando reciben mensajes transmitidos por dichos medios.
- el contenido que los medios transmiten está abierto a todos.
- El mensaje llega a todo tipo de públicos.

Los mensajes que se transmiten en el cine son:

a) De carácter popular, como la forma de vestir, las expresiones que se utilizan para hablar, las modas de los peinados, los terribles trajes de nylon y poliéster utilizados por los jefes policiacos junto con las corbatas enormes de los sesentas, los automóviles convertibles de la época, las casonas abandonadas o los pequeños castillos que más bien parecían viejas haciendas de la revolución, y en el caso de las películas de El Santo, se cumple con lo anteriormente descrito.

b) En lo que se refiere a la cultura, EL Santo llevó un deporte nacional a su máxima expresión en las pantallas de un cine, y con ello promovió que la juventud se interesara por la práctica de este deporte. También, este luchador logró entretener a una masa obrera con sus películas. Quizás éste sea el punto mas representativo de El Santo, el hecho de haber ofrecido una forma sana de entretenimiento a la familia, al pueblo de donde el había surgido y que nunca abandonaría por muy altas las latitudes en las que tuviera que transitar.

Por tanto, el cine además, funciona como una institución transmisora de mensajes de cultura y de entretenimiento.

- 2.- Por otro lado, de acuerdo a la corriente estructuralista, las películas son estructuras pues éstas se rigen por los principios de totalidad, autotransformación y autorregulación. En una película los componentes son: la banda sonora, la edición, la iluminación, la fotografía. Las relaciones entre estos componentes nos ofrecen diversas propuestas

culturales y de entretenimiento. Estas relaciones forman un todo contenido en una sola película. Dicha película, por tanto, tiene el carácter de autotransformación y de autorregulación pues mantiene un solo tema general a tratar.

- 3.- El discurso cinematográfico de las películas en general y en este caso de las películas del Santo, se puede delimitar en un género. Nuestro género de estudio es el de ciencia ficción y su subgénero: el cine de luchadores en México. Los elementos de una película son elementos de una estructura y al relacionarse crean un discurso fílmico.

En cada una de las películas existen diversos códigos y esto le da vida a los diversos géneros que tenemos en el cine. El Santo y los directores de sus películas hicieron una buena tarea para crear este género único en el mundo.

La propuesta fílmica de este luchador mantiene una vigencia interesante debido a la retransmisión de sus películas en la televisión abierta y también gracias a la venta de sus más grandes logros cinematográficos en formato DVD.

- 4.- En lo que respecta a la personalidad del propio santo, debemos afirmar que, la actuación del Santo revela a un atleta dotado de magníficos atributos para la lucha libre pero sólidas deficiencias para el llamado séptimo arte. El Santo no era un actor ni un galán, era simplemente un luchador profesional que ayudaba a la INTERPOL o a la policía a resolver misterios fantásticos. Las cualidades de este luchador en el terreno del séptimo arte eran más bien limitadas. Prueba de ello es que no en todos los casos se respetó siquiera su voz.

Pero recordemos que la lucha libre es un deporte muy popular entre el pueblo de México y que el Santo es, ha sido y será una figura clave en este deporte. El Santo es el luchador mexicano con más reconocimientos en la historia de este deporte. El surgimiento de El Santo fue trascendental para la popularidad de la lucha libre. La imagen, la fortaleza física pero sobretodo, la técnica con la que aplicaba las llaves en el ring, son elementos constitutivos de la personalidad de este luchador. El Santo tuvo grandes logros en el ámbito luchístico. Su fama trascendió las fronteras nacionales. Este luchador fue a Japón a derrotar a dos campeones locales y con ello logró convertirse en el único luchador mexicano capaz de hacerlo.

El Santo era un luchador ejemplar, un triunfador, lleno de disciplina en los cuadriláteros y cuando incursionó en el cine de luchadores, su fama se incrementó notablemente.

En lo que respecta al lenguaje fílmico, podemos concluir que este ídolo sí consiguió ganarse un lugar entre la audiencia que lo acompañaba tanto en la arena de lucha libre como en la sala cinematográfica. El Santo inaugura un género que tuvo mucho imán y que permaneció en el gusto de la gente por varios años

Además podemos decir que las películas del Santo se constituyeron después en un objeto de culto debido a la enorme popularidad que tuvieron.

Este luchador se vio apoyado por la historieta que de él hizo G. Cruz y que le sirvió como antesala para incursionar en el cine y obviamente se vio beneficiado por su participación en el cine nacional. El Santo participó en 44 películas a lo largo de su vida. Con ello consolidó el género del cine de luchadores en México y le dio un sello personal a sus películas y también hizo que este género triunfara en el extranjero, en Medio Oriente y en Francia.

El cine tomó la imagen de El Santo para encumbrarla y constituirla en un icono de la industria y una garantía de taquilla. El Santo es un actor que participó en lo que Humberto Eco llama "películas de culto".

5.- La conclusión más importante es aquella extraída del análisis de un relato literario de la maestra Helena Beristáin. En nuestro caso aplicado al relato cinematográfico. He aquí los resultados:

- a) Dado que toda película es un relato cinematográfico, aplicamos perfectamente el análisis de Helena Beristáin para desentrañar las partes constitutivas de la misma. Este análisis arrojó los datos más importantes para la comprensión de las relaciones de sus componentes. Con esto podemos sin duda analizar a los actores de una película a través del mismo análisis de textos literarios y repito, aquí lo hacemos al relato cinematográfico.
- b) El análisis partió de la sinopsis de las películas analizadas.
- c) Los elementos del análisis literario o cinematográfico, nos sirvieron para realizar un examen minucioso de las películas del Santo. Tales películas son un relato cinematográfico y contienen los elementos del mismo.
- d) A ese relato le identificamos la matriz actancial, los planos del discurso, las figuras del discurso, y otros componentes del método de Helena Beristáin para desglosar su estructura.

Ahora bien, Las siguientes conclusiones surgen a partir del análisis del relato literario de Helena Beristáin realizado a dos películas del Santo. Ambas películas se toman como un relato cinematográfico y de ahí establecemos su estructura.

- e) A partir de la realización de dicho análisis nosotros identificamos la estructura de las películas del Santo. Esto es:

Las películas del Santo son una historia, una situación estable en la cual el Santo surge como un luchador notabilísimo. La historia se desarrolla en un ambiente cercano, es decir, esto afecta a sus amigos, conocidos u otros luchadores. Dicha situación en principio es buena y todo mantiene un equilibrio, pero más adelante, sufre un proceso de degradación.

Esto es, aparecen las primeras dificultades promovidas y ejecutadas por los malvados cuyo rango de variedad oscila entre lo natural y lo sobrenatural. Es decir, lo mismo son traficantes de arte, que bestias salidas del averno e incluso marcianos.

Dichos villanos tienen como objetivo dominar al mundo, convertir a todos en zombies o en vampiros y de esa manera degradan la felicidad y estabilidad inicial. Ellos crean situaciones difíciles para el enmascarado de plata.

Y éste se encuentra en desventaja frente a aquellos al ser un ser natural, con la fuerza de un luchador, pero ser humano al fin. Los villanos son más, tienen pistolas o tienen poderes especiales. Eso hace que la historia se degrade más y más y llega un momento en el que el Santo está casi vencido, pero debido a sus buenas relaciones, aparecen siempre ayudantes, ya sean mujeres hermosas, otros luchadores y hasta cómicos, y lo ayudan a recuperar su posición de fortaleza y vencer al mal.

Los ayudantes ofrecen cooperación al Santo de muy diversas maneras. Por ejemplo, le revelan un secreto, ofrecen tecnología de vanguardia, o lo liberan. Con esa ayuda viene entonces el enfrentamiento final contra los malvados. Pero entonces algo falla, a alguien secuestran o algo les hace falta, y se pospone dicho enfrentamiento. Con ello se extiende la película. Es decir, la película se alarga por las catálisis. Esto es, ya casi todo está resuelto y de repente hay nuevas situaciones conflictivas.

Entonces, antes de que se restaure la paz y armonía inicial, hay varios enfrentamientos no solo entre el Santo y el líder de los malvados, sino que hay enfrentamientos entre el grupo de los malhechores y grupo del Santo, es decir, sus padrinos, es decir los adyuvantes y donadores.

Entonces si viene el enfrentamiento final en el que el Santo triunfa y regresa las cosas a su situación inicial.

Realicé el análisis para demostrar que esta es la estructura general de las películas del Santo

- 6.- Finalmente, y como parte complementaria, podemos mencionar que El Santo y sus películas participaron en el ámbito de la ciencia ficción. Es decir, las fantasías, la literatura y los mitos o leyendas. En este sentido, recordemos que el mito es una narración en la cual los personajes realizan acciones en un lugar que no es ordinario, en un tiempo que no es cotidiano. Por eso el mito es el relato que articula la realidad con la ficción, con índices e indicadores. De esta misma manera se construye el lenguaje cinematográfico.

Ya sabemos que un discurso cinematográfico cuenta una historia. Con ello, observamos que el propio Santo es un mito porque sus películas están construidas con la estructura de los mitos ya que combina la realidad con la fantasía y esto - en el cine - es un género de ficción.

Como consecuencia de esto, el cine de luchadores es un subgénero del género de ciencia ficción. Con la combinación del plano físico y metafísico, la realidad y la fantasía, las películas del Santo siguen la estructura de los mitos y como resultado, el propio Santo es un mito. El Santo era un ídolo y su propio discurso es el discurso del mito.

BIBLIOGRAFÍA

- AGUSTÍN, José. **TRAGICOMEDIA MEXICANA 1**. Editorial Planeta, 1990, p.p. 183-210.
- ARHEIN, Rudolf. **EL CINE COMO ARTE**. Edit. Infinito, Buenos Aires, 1971.
- AVIÑA, R. (1999). **DEL CUADRILÁTERO A LA PANTALLA**" El Santo, vida, obra y milagros. En SOMOS. México: Editorial Televisa, S. A. de C. V.
- AYALA BLANCO, Jorge. LA AVENTURA DEL CINE MEXICANO. Ed. Posada, 1ª reimpresión, México, 1970.
- BARTHES, Roland. **LA AVENTURA SEMIOLÓGICA**. Paidós, Colección: Comunicación. 1987
- BAENA PAZ, Guillermina. **INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**. 15ª edición, México, Editores Unidos, 1986. 134 p.p.
- BERISTÁIN, Helena. **ANÁLISIS ESTRUCTURAL DEL RELATO LITERARIO**. UNAM. 1984.
- BIRDWHISTELL, L Ray. **EL LENGUAJE DE LA EXPRESIÓN CORPORAL**. Ed. Gustavo Gili. México, S.A. BARCELONA, 1979 PP 298.
- CARDERO, Ana María. **DICCIONARIO DE TÉRMINOS CINEMATOGRÁFICOS**. México 1ª edición. Enep. Acatlán UNAM 1989.
- CARRO, Nelson. **EL CINE DE LUCHADORES**. México: Filmoteca de la UNAM. Colección Filmografía Nacional 1. 1984
- CASSETTI, Francesco y Di Chro, Federico. **COMO ANALIZAR UN FILME**. Ed. Paidós. Barcelona 1996.
- CORREA, Emilio y Fernando Lázaro Carreter. **CÓMO SE COMENTA UN TEXTO LITERARIO**. Ed. Anagrama, México, 1993.
- CRIOLLO L, Raúl Alberto. **EL SANTO. MITO, LEYENDAS Y MILAGROS EN EL CINE**. Ed. Artes y cultura. pp. 128. 1994
Del Moral Pérez M. Esther, **LOS ASPECTOS DEL CINE**. Nueva Era ediciones, p-p 34-35, México 1998.
- DE LOS REYES, Aurelio. **CINE Y SOCIEDAD EN MÉXICO**. Vol. 1. 1ª reimp, 1996, 271 pp.
- Eco Umberto. **APOCALÍPTICOS E INTEGRADOS**. Ed. Lumen. P.P. 259 - 260
- ECO, Umberto. **SEMIÓTICA Y FILOSOFÍA DEL LENGUAJE**. Editorial Lumen., Barcelona, 1990, 355 pp.
- ECO, Umberto. **TRATADO DE SEMIÓTICA GENERAL**. Nueva Imagen, México, 1978.
- EISENSTEIN, Sergei. **LA FORMA DEL CINE**. Siglo XXI Editores. S.A. (Segunda edición en español) México 1990 p.p. 241
- GUBERN, Roman. **HISTORIA DEL CINE**. Tomo 1 edit. Babel. Barcelona España 1988.
- LEVI-STRAUSS, Claude. **ANTROPOLOGÍA ESTRUCTURAL**. Ed. Paidós, 1995, (1ª 1958)

MARCEL, Martín. **EL LENGUAJE DEL CINE.** Ed. Gedisa. Barcelona 1990, 271 p.p.
MARK L. FRAP. **LA COMUNICACIÓN NO VERBAL.** Ed. Paidós. p 22-23, Barcelona, 1997.
GONZÁLEZ SEARA, Luis. **LA SOCIOLOGÍA, AVENTURA DIALÉCTICA.** Editorial Trillas; México 2002.
MERCADO, Salvador H. **¿CÓMO HACER UNA TESIS?**, Limusa Noriega Editores, 1998, México.
METZ, Christian. **CINE: LENGUA O LENGUAJE.** Ensayo de Taxonomía comunicativa. Paidós 1995.
PIAGET, Jean. **EL ESTRUCTURALISMO.** Ed. Oikus – Tao. 1982.
POSADA V. Pablo Humberto. **APRECIACIÓN DEL CINE.** Ed. Alhambra Mexicana, 1984.
PROPP, Vladimir. **MORFOLOGÍA DEL CUENTO.** P 137. Edit, Imagen

TURCHET, Philippe. **EL LENGUAJE DE LA SEDUCCIÓN:** entender los códigos inconscientes de la comunicación no verbal. Barcelona, 2005

REVISTAS

Revista *APIRILA*. **DEL SUJETO, LOS MITOS Y LA SOCIEDAD MULTICULTURAL** *Abril de 2004.* nº 3. AITOR PANERA, Alonso.

Revista ARENA. **SANTO, EL ENMASCARADO DE PLATA.** Enero 2002, número 23, página 24. RIVERA, Javier.

Revista COSMOPOLITAN del mes de octubre del 2002. **Un Santo en la Televisión.** página 25, FUENTES, Luis Ignacio.

Revista ETIQUETA NEGRA. **LA LUCHA LIBRE ES UN OLIMPO ENMÁSCARADO.** Feb. 1997. número 12, p.p. 23-25. MONSIVAIS, Carlos.

PAGINAS DE INTERNET

SANTO, EL ENMASCARADO DE PLATA.COM Página oficial del Enmascarado de Plata, creada con el apoyo de su hijo. En español.

TUCINEPORTAL.COM Director General: Alejandro Leal, Editora en Jefe: Lucía M.Valle Colaboradores: Miguel Ángel Irigoyen, Antonio Rodríguez y Fabián de la Cruz.

LAARENA.COM page of information on Mexican wrestling, including Santo, Blue Demon, Mil Mascaras, etc.

ONCENOTICIAS.COM website
Artes y cultura, miércoles 25 de septiembre del 2002, Diego Cevallos

CINEFANÍA.COM. Autor: Raúl Cruz Torgaman, **Fecha:** 19/08/2002

ARTÍCULOS DE PERIÓDICO

EL SANTO, SIN LÍMITE DE TIEMPO.

Francisco Ortiz Velázquez.
El Universal.
Miércoles 04 de febrero de 2004
Deportes, página 2

EL SANTO: FIGURA MÍTICA.

José Xavier Návar
El Universal.
Miércoles 04 de febrero de 2004
Espectáculos, página 90

EL VALOR DE LA PLATA,

Roberto Barajas
LA PRENSA
México sábado 14 de febrero de 1972
Espectáculos, p. 4.

SANTO CONTRA EL INSOMNIO

Ricardo Chimalpopoca
EL UNIVERSAL
México viernes 24 de julio de 1972
Espectáculos, p. 6.

VIDEOGRAFÍA CONSULTADA

La venganza de La Llorona	(1974)
Santo contra el doctor Muerte	(1973)
Santo y Blue Demon contra el doctor Frankenstein	(1973)
Santo vs. las lobas	(1972)
Santo y Blue Demon contra Drácula y el hombre lobo	(1972)
Santo contra los asesinos de otros mundos	(1971)
Las momias de Guanajuato	(1970)
Santo en la venganza de la momia	(1970)
Santo en la venganza de las mujeres vampiro	(1970)
Santo y Blue Demon contra los monstruos	(1969)
Santo contra Blue Demon en la Atlántida	(1969)
Santo contra Capulina	(1968)
Santo en el tesoro de Drácula (El tesoro de Drácula)	(1968)
El tesoro de Moctezuma	(1966)
Santo, el Enmascarado de Plata vs. los villanos del ring	(1966)
Santo contra la invasión de los marcianos	(1966)
El hacha diabólica	(1964)
Santo en el museo de cera	(1963)
Santo vs. las mujeres vampiro	(1962)
Santo contra el cerebro diabólico	(1961)
Santo en el hotel de la muerte	(1961)
Santo contra el Rey del Crimen	(1961)
Santo contra los zombies	(1961)