



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES

ARAGÓN

**“MÁSCARAS Y LLAVES A TRAVÉS DEL TIEMPO,
LA CULTURA POPULAR DE LA LUCHA LIBRE”**

R E P O R T A J E

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE :

LIC. EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO

PRESENTA:

ISLAS REGUERA KRISTIAN ANTONIO

**ASESORA: LIC. SILVIA VERÓNICA RIVERA
NAVARRETE**



SAN JUAN DE ARAGÓN, ESTADO DE MÉXICO, ABRIL 2013.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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

A Dios...

A mis Padres:

Por su esfuerzo y apoyo incondicional, por guiarme, comprenderme, cuidarme con dedicación pero sobre todo por enseñarme el valor de la vida. Gracias

A mis Hermanos:

Por estar siempre a mi lado.

A mi Asesora:

Por la enseñanza, paciencia y comprensión.

A mis compañeros del Curso-Taller:

Por ser mis cómplices en este proyecto tan importante.

Al Canal 11:

Y a las personas que me dieron la oportunidad de desenvolverme profesionalmente para aprender más de mí cada día.

A las personas que están en mi corazón:

Y que no tuvieron la oportunidad de compartir este logro tan satisfactorio a mi lado.

Gracias:

Al esfuerzo, a las desveladas, sacrificios y dedicación para lograr concluir este reto.

A toda la gente:

Que hace posible que persista la cultura y el folclore de la lucha libre.

ÍNDICE

| | |
|---|-----|
| Introducción | 4 |
| <i>Parte I Orígenes de la lucha libre</i> | 6 |
| - Llegó para quedarse, la lucha libre en México | 9 |
| - ¿Negocio o mercadotecnia? Organismos y empresas que la conforman | 12 |
| <i>Parte II La lucha libre como tradición popular</i> | 24 |
| - Gritos, insultos y catarsis, el folclore que se vive durante las funciones de lucha libre | 31 |
| - ¿Circo, maroma o teatro? La veracidad de las luchas | 35 |
| - La lucha del bien y el mal | 41 |
| <i>Parte III Memorias de una máscara</i> | 45 |
| - ¿Qué se esconde detrás de una máscara? | 58 |
| - Hombres, mitos o leyendas, héroes del ring: El Santo, Blue Demon y Mil Máscaras | 62 |
| - Cine de luchadores | 80 |
| - El llamado “sexo débil” arriba de los cuadriláteros | 88 |
| - Grandes gladiadores, pequeños de estatura (luchadores mini) | 97 |
| <i>A manera de conclusión</i> | 101 |
| <i>Fuentes de consulta</i> | 103 |

Introducción

¡Lucharán a dos de tres caídas sin límite de tiempo! Tal y como lo dicta la tradición, la función inicia, la misma voz de siempre, el presentador anuncia el cartel principal del espectáculo, así es como los narradores de la lucha libre a viva voz proyectan la emoción, el lenguaje simple, creativo, coloquial, que ha causado controversia, ya que suele suceder que algunos escépticos la critican.

Mientras que millones de mexicanos se ríen y disfrutan con expresiones como “guácala de pollo” o el famoso grito de batalla “Los rudos, los rudos, los rudos”, el folclore y colorido engalanan las funciones en la llamada “catedral” de la lucha libre la Arena México.

Por mera curiosidad alguna vez la gente ha estado en contacto con la tradicional lucha libre, muchos le han denominado “El circo, maroma y teatro de México”, sin embargo va más allá del espectáculo y la técnica, no triunfan los más fuertes o los más sabios, sino los más hábiles, son como soldados de la guerra; todos contra todos.

Es así como tenemos al hoy famoso Místico, que lo definen como extraterrenal en sus desplazamientos sobre el cuadrilátero; con sus ojos y mirada metálica todos quieren desafiarlo; el hijo del Perro Aguayo denominado “Perro del mal” lo consideran con instintos salvajes, su público y seguidores siempre lo quieren ver como un depredador del encordado.

No podemos dejar fuera a El Santo, Blue Demon, Mil Máscaras, Rey Misterio, Octagón, Black Shadow, sin olvidar la simpática Parka junto con Tinieblas y Alushe. Sería extraño negar que todos alguna vez han visto las luchas, hayan tenido en sus manos alguna máscara de luchador o algún luchador hecho muñequito de plástico; y las películas son un verdadero reflejo de nuestra cultura mexicana.

La finalidad de esta investigación realizada a todo lo que envuelve al mundo de la lucha libre mexicana es informar a través de un reportaje sobre la importancia que siempre ha tenido, pero que con el paso de los años ha sufrido cambios y transformaciones para adaptarse a la sociedad actual. Sin dejar atrás el peso cultural y el folclore popular que representa este deporte que cada vez más entretiene y gana seguidores alrededor del mundo.

Este reportaje narrativo-descriptivo consiste en la metodología aplicada en base a la investigación documental como la revisión de libros, tesis, artículos periodísticos de publicaciones especializadas en torno a la lucha libre que sirvieron de guía para la estructura, conformación y características del reportaje. También el acceso a internet permitió la búsqueda de estadísticas, fotografías y datos actuales para estar enterados de los aficionados y acontecimientos de este deporte del pancracio.

De igual forma, la investigación de campo permitió realizar entrevistas a los luchadores, aficionados y sociólogos, lo que brindó una visión enriquecedora al mostrar el lado humano de este deporte. Así mismo la observación directa al participar en las funciones de lucha libre logró comprender el entorno que envuelve a este espectáculo, como también recorrer los puestos de verbena popular llenos de coloridas máscaras, llaveros y juguetes que llenan de color las inmediaciones de la Arena México.

El trabajo se dividió en tres apartados, el primero “Orígenes de la lucha libre” se exponen los inicios de este deporte en México, dónde surgió, quienes la empezaron a practicar y en qué lugares, quién la introdujo en nuestro país, así como los organismos y la mercadotecnia que la acompañan.

En el segundo “La lucha libre como tradición popular”, describe el folclore que envuelve al deporte a través de las funciones acompañadas de los objetos tradicionales también considerados de culto como son las máscaras y los atuendos. Parte importante del ambiente es la catarsis de los espectadores que gastan parte de su energía gritando, apoyando e insultando a los luchadores que se encargan de conectarse al público mediante un espectáculo combinado con deporte.

Mediante la tercera parte “Memorias de una máscara”, se da a conocer la incógnita que se esconde detrás de la máscara del luchador, los simbolismos y misticismos de este deporte-espectáculo que envuelve a las familias mexicanas. Además se les reconoce a los héroes convertidos en leyendas del ring, y la influencia que dejaron los grandes gladiadores como El Santo, Blue Demon y Mil Máscaras, íconos representativos dentro del mundo luchístico y el cine mexicano.

Por último, también se les da la debida y merecida importancia que tienen las mujeres dentro de este deporte, debido a que se han convertido en todo un reto para ellas llegar a ser protagonistas, incluso no se les han otorgado la apertura necesaria que necesitan para permanecer vigentes.

Parte I Orígenes de la lucha libre

Dentro de la historia de la lucha libre no existe un origen común pues en todos los pueblos y en todas las épocas se manifiestan de alguna forma; la lucha ha existido siempre, pues el ser humano desde épocas ancestrales necesita enfrentarse, algunas veces, contra la naturaleza, los animales y contra sus propios semejantes para ganar territorios o para mostrar superioridad entre la sociedad.

Los encuentros formaban parte de la vida diaria como complemento en la educación. Su propósito era cultivar el espíritu, prepararse para luchar contra otras tribus y rendir culto a las deidades en rituales funerarios o religiosos, aunque posteriormente dada su popularidad se convirtieron en eventos recreativos.

De esta forma las contiendas entre los individuos para medir su fuerza física comenzaron a tomar carácter deportivo, es lógico pensar que los más fuertes se convirtieran en guerreros o protectores dentro de sus sociedades, gozando de ciertos privilegios. El ser humano se ha enfrentado a lo largo de toda la historia contra él mismo, las luchas han tenido diversas raíces naciendo con el hombre mismo.

La columnista Guadalupe Cruz en la publicación *Inicios de la lucha* de la revista *Somos* describe que en Grecia la lucha libre era la prueba máxima en los Juegos Olímpicos, adquiriendo su carácter mítico relacionada con leyendas y obras literarias donde los griegos decían que había sido inventada por los mismos dioses del Olimpo. El primer hombre considerado gladiador por los griegos fue el legendario héroe llamado Hércules.

La lucha era practicada por combatientes muy preparados quienes tenían que acreditar una serie de exámenes para demostrar su aptitud y poder luchar desnudos y cubiertos de aceite, demostrando su habilidad, fortaleza e ingenio para aprovechar los descuidos del oponente arrancándole la rendición para ganar el combate. De acuerdo con E.G. Gallager en su libro *Manual práctico de la lucha libre*, menciona tres tipos de lucha:

El primer tipo era a pie y los contendientes luchaban desnudos, por lo que las mujeres no tenían acceso a los encuentros. La lucha se desarrollaba con base en fuerza, se trataba de derribar al oponente tres veces seguidas para poder ganar el combate. Estaba prohibido cualquier tipo de trampa, se permitía estrangular sin provocar la muerte del adversario, con la oportunidad de salvarse dándose por vencido.

También existía la llamada lucha horizontal, en ésta los gladiadores luchaban en el suelo, entrelazados de piernas y brazos. El vencedor era aquel que lograba rendir al oponente a base de un castigo (una llave).

El tercer tipo era en rotación, que consistía en una combinación de las formas antes mencionadas, en la que ganaba quien tiraba tres veces al contrario. Los griegos le daban gran importancia y era parte esencial de la educación entre los jóvenes. En la publicación del artículo "Inicios de la lucha", de la revista *Somos*, la periodista Guadalupe Cruz describe cómo se establecieron las normas para las peleas, los participantes y su clasificación por peso y edad.

Debido a su popularidad al celebrarse los primeros Juegos Olímpicos en el año de 776 a.C., fue incluida como deporte principal. Posteriormente, en Roma adoptaron las técnicas griegas, añadiendo otros estilos de combate, menos brutales y con más reglas. Esto es lo que sentaría las bases principales de la lucha libre como deporte olímpico precisó.

Menciona que en la edad media fue tan popular que ganó patrocinios de varias casas reales en Francia, Inglaterra y Japón, donde se desarrollaron estilos distintos, pero con variantes parecidas. En América esta práctica fue introducida por los primeros colonos, donde el estilo se propagó rápidamente y se convirtió en el deporte favorito en las áreas rurales, pasando de amateur a profesional.

Los primeros gladiadores profesionales se presentaban en carnavales e iban de una ciudad a otra y atraían a cientos de personas, los promotores o apoderados ofrecían grandes sumas de dinero a los valientes que consiguieran derrotar a los luchadores. La victoria la obtenía aquel que derribaba a su contrincante dos veces seguidas, pero si era necesario se combatía una tercera caída. Los combates no tenían límite de tiempo y eran mixtos, se podían utilizar los dos estilos de lucha: la libre y la grecorromana.

De toda esta combinación nació la lucha grecorromana y olímpica, cuyas bases son consideradas como la semilla de la lucha libre profesional de acuerdo con la periodista. El artículo nos describe a la lucha grecorromana cómo parte integral del Pentatlón en la antigua Grecia, un campeonato atlético que también incluía la carrera, el salto y los lanzamientos de jabalina y disco.

Los griegos reconocían la lucha como una forma excelente para desarrollar las destrezas físicas y mentales, tal apreciación lo llevó a ser un deporte mayor en los Juegos Olímpicos desde el año 704 a.C. Los enfrentamientos de lucha hasta fueron mencionados y descritos en la literatura griega, inclusión en la *Odisea* de Homero que data del año 800.

La lucha grecorromana moderna se desarrolló en Francia a comienzos del siglo XIX, cuando fue utilizada por los soldados de Napoleón como parte de su entrenamiento. En su formato moderno, la lucha es más un deporte que un arte marcial.

Para no confundirse con la lucha libre, la lucha grecorromana sigue un estilo estricto en el uso de la parte superior del cuerpo, en el cual el competidor puede utilizar solamente este sector y atacar a su oponente por encima de la cintura. El objetivo es el de sujetar a la colchoneta ambos hombros del oponente.

El combate grecorromano tiene un modo combinado con estrategias complejas, su sello distintivo se basa en los lanzamientos espectaculares. La lucha de mano es la habilidad para controlar y manipular las manos y brazos del oponente así como también el aporreio, o para ganar ventaja durante la contracción de la parte superior del cuerpo, son movimientos empleados por los luchadores grecorromanos durante un enfrentamiento.

De acuerdo con la Federación Internacional de Luchas Asociadas (FILA) que es el organismo internacional que dirige este deporte, la lucha libre se admitió en los Juegos Olímpicos en la sesión del Comité Olímpico Internacional celebrada en París en 1901, los oficiales decidieron añadir esta nueva disciplina, en particular, en Gran Bretaña y en los Estados Unidos, fue una de las atracciones preferidas.

Ésta se convirtió en una forma de entretenimiento profesional, que al igual que la lucha grecorromana, se cuenta desde entonces entre las grandes disciplinas de los Juegos Olímpicos, es un deporte en el que cada participante intenta derrotar a su rival sin el uso de golpes. De acuerdo a la FILA el objetivo consiste en ganar el combate haciendo caer al adversario al suelo y mantener ambos hombros del rival fijos sobre el tapiz, el tiempo suficiente para que el árbitro se cerciore de esto, o ganando por puntuación mediante la valoración de las técnicas y acciones conseguidas sobre el contrincante.

A diferencia de la lucha grecorromana donde no se pueden utilizar activamente las piernas ni atacar las del rival, en la lucha olímpica son un elemento más del ataque y la defensa. Los puntos que se consiguen por las diferentes maniobras como agarres, reversos, escapes e inmovilizaciones, son los mismos en ambos estilos de lucha.



Lucha Libre Olímpica, Redacción Qmex, 2012.

La lucha libre profesional alcanzó su auge durante las primeras décadas del siglo XX, siendo uno de los deportes más populares desde las primeras civilizaciones históricas. Cabe señalar que, al igual que en el box, los gladiadores se clasifican en divisiones por peso. En la Biblioteca Enciclopédica de los Deportes se establecen las categorías, a continuación las señalamos:

- Ligero 64 a 70 kilogramos
- Welter 71 a 78 kilogramos
- Medio 79 a 87 kilogramos
- Semicompleto 88 a 97 kilogramos
- Crucero 98 a 107 kilogramos
- Completo 108 kilogramos en adelante

Actualmente la lucha libre permite a los contendientes utilizar todas las partes del cuerpo dentro de la competencia y se recurre a la mayor cantidad de movimientos con el fin de lograr la victoria.

Llegó para quedarse, la lucha libre en México

De acuerdo al sitio oficial del Consejo Mundial de Lucha Libre http://www.cml.com/historia_cml.htm informa sobre este deporte combinado con el espectáculo que fue introducido durante la intervención francesa en 1863, con el arribo de cirqueros y compañías artísticas que llegaron de Europa.

Los primeros combatientes fueron los soldados franceses, quienes demostraban su capacidad para la lucha grecorromana. Los encuentros comenzaron a realizarse de manera constante en plazas, teatros y lugares públicos donde las clases populares predominaban ante la alta sociedad.

Conforme al portal de Internet se convirtió en un espectáculo muy popular, empezaron a surgir luchadores y patrocinadores deportivos. La mayoría de los combatientes que se presentaban eran extranjeros porque en México todavía no se alcanzaba la madurez suficiente para la realización de este deporte, ni se contaba con espacios e instalaciones suficientes para su desarrollo.

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 Conde Koma y a Nabutaka, el choque de ambas empresas constituyó un espléndido negocio. En 1921 arribó a México, Constand le Marin y 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 dos años después volvió a México trayendo al japonés Kawamura, quien junto con el Hércules Sampson actuó en el Frontón Nacional. Estos años fueron considerados la "Edad de Piedra" de la lucha libre en México.

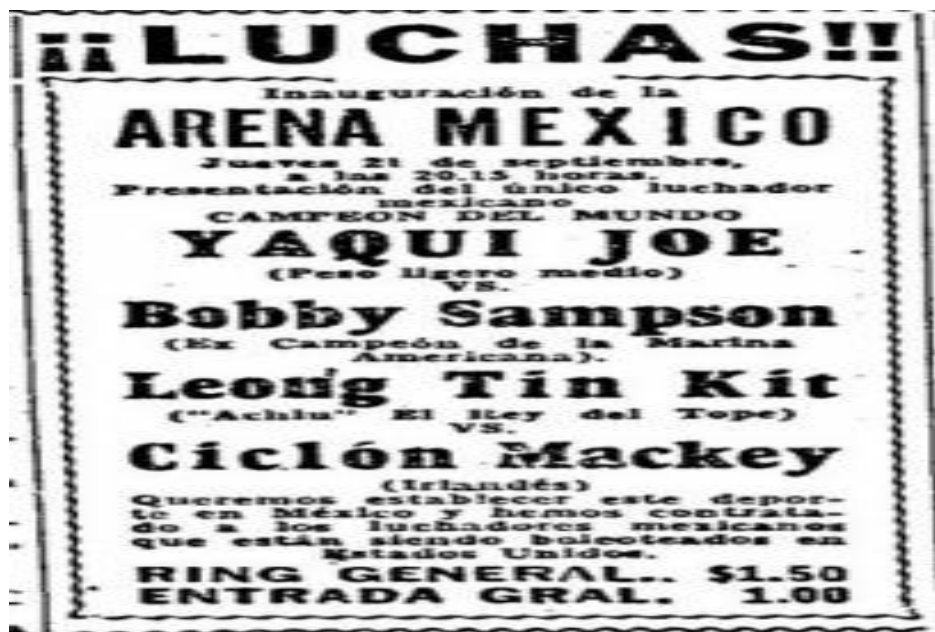
La increíble historia inició años atrás, el 21 de marzo de 1897 en Colotlán, Jalisco, con el nacimiento del padre de la lucha libre en México y fundador de la Empresa Mexicana de Lucha Libre Salvador Lutteroth González.



El Padre de la Lucha Libre Mexicana Salvador Lutteroth González, s/a, 2010.

En 1929, siendo este inspector de hacienda, presencié un encuentro de lucha libre en el Liberty Hall del Paso Texas, la imagen de uno de los gladiadores se le había grabado, y era un griego de nombre Gus Papas. La inquietud por introducirse al mundo de la lucha libre fue creciendo día con día y aliándose con don Francisco Ahumada 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 Sres. Lavergne y a Fitten, empresarios de boxeo en la Arena Nacional (hoy Palacio Chino) sin encontrar una buena respuesta. En la página de internet del CMLL menciona que existía la Arena Modelo que estaba prácticamente desmantelada, había que reconstruirla, ponerle tablonés, techarla, y hacer los arreglos necesarios para realizar la función en la que intervinieron luchadores como Chino Achiu, el norteamericano Bobby Sampson y el mexicano Yaqui Joe, quienes formaron parte del cartel del 21 de septiembre de 1933.



Lucha Libre en México casi 77 años de historia, Archivo Mundo Lucha, 2010.

Apenas llevaba dos funciones, cuando se presentaron los promotores Laverangne y 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.

El sitio oficial del CMLL en la sección de historia relata cómo 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.

Más 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 que comenzaba a surgir, el Santo.

El 7 de octubre de 1954 se inició la construcción de la Arena México para dar nueva vida a un local más grande, el cual estaría asentado sobre una superficie de 12, 500 metros y cuya capacidad sería de 17, 678 personas. Dando así inicio a la época moderna de la lucha libre entre los años 40's y 50's donde se construyeron simultáneamente otras grandes arenas.

¿Negocio o mercadotecnia? Organismos y empresas que conforman la lucha libre

Como todo deporte y también como todo espectáculo la lucha libre es manejada por intereses económicos y empresariales que han variado con el tiempo, así como el modo a la misma lucha y a los aficionados. En el sitio oficial del CMLL describe que a principio de los años 80 la Empresa Mexicana de Lucha Libre cambió de nombre a Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL) convirtiéndose en la institución luchística más antigua del país.



Consejo Mundial de Lucha Libre, www.elmistico.com.mx.

El consejo fue el único durante varias décadas en transmitir por televisión las funciones de lucha, y de exhibir en las arenas un estilo de lucha tradicional combinada con lances y llaves.

El canal 2 de Telesistema Mexicano realizó las primeras transmisiones de lucha libre en 1952, cámaras y equipo de televisión fueron instalados en la Arena para televisar los encuentros. Figuras como Blue Demon, El Santo, La Tonina Jackson, El Cavernario, entre otros luchadores, aprovecharon las ventajas que la tele ofrecía para llegar al público y forjar su fama, preciso Rafael Aviña en la publicación *Del ring a la pantalla* de la revista *Somos*.

Era común que durante esa época la gente que gustaba de ver el espectáculo y no podía pagar un boleto de entrada, pagara al dueño de una televisión la módica cantidad de veinte centavos para presenciar el encuentro. En el artículo del mismo autor describe que fue aumentando la demanda de los aficionados para ver los combates televisados en consecuencia se construyó el Estudio A para transmitir un programa llamado “Las Luchas de Televicentro”.

En contraparte las transmisiones causaron mucha polémica y la Federación de Asociaciones de Padres de Familia de las Escuelas Secundarias del Distrito Federal, solicitaron apoyo del entonces presidente de la República, Adolfo Ruiz Cortines, para eliminar las exhibiciones de lucha libre por televisión, con el argumento de que el mal ejemplo y la violencia se les transmitía a los niños.

Aviña afirmó que las demostraciones que hacían los luchadores de su fuerza bruta causaban un impacto en el público infantil, quien no dudaba en imitar a sus héroes, también querían evitar que niñas, jovencitas y mujeres maduras se volvieran aficionadas a este deporte. A pesar del éxito obtenido por las difusiones de las luchas, la programación televisiva era sutilmente controlada por el gobierno y en 1955 prohibieron la transmisión de la lucha libre por televisión al considerarla nociva para los niños.

Los fieles seguidores no dejaron de asistir a las arenas, pero poco a poco la lucha se fue denigrando a determinados sectores de la población, al grado de calificarla como un “deporte de barriada” sólo porque su público más fiel era originario de los barrios bajos de la ciudad de México como Tepito, la Merced y parte del Centro.

En 1973 se fusionan Telesistema Mexicano con Televisión Independiente para formar Televisa. Al igual que TV Azteca estas dos compañías monopolizan las transmisiones del país y en 1990 vuelven los lances, las llaves y la espectacularidad a la televisión mexicana. Se crearon dos programas para difundir la lucha libre, así como dos empresas para representar a los gladiadores en las televisoras. TV Azteca inicio su programa con muy buenos propósitos para rescatar y enaltecer la lucha, desde su narración hasta su reglamentación.

Esta televisora creía que en los programas grabados para la televisión no importaba que a la Arena no asistiera ni una sola persona, porque con el simple hecho de salir en la televisión estos luchadores tendrían garantizado éxito rotundo. Con esto se olvidaron de la parte más importante del espectáculo de las funciones, la interacción entre la afición y los peleadores, al canal le interesaba más la proyección diferida restándole importancia al público que también es consumidor y televidente.

También el CMLL comenzó a transmitir sus encuentros, para dar un toque novedoso integra pequeños “teleteatros” antes de cada combate, en los cuales los gladiadores actuaban de acuerdo a su personaje en el ring. Se convertían en mafiosos o defensores de la justicia para incrementar la emoción de las peleas donde demostraban su verdadera vocación. Para el público fue muy divertido casi como leer un cómic o ver una miniserie de luchadores.

Al igual que Japón y Estados Unidos se agregaron efectos con luces de colores, edecanes para acompañar a los gladiadores al centro del ring, música de fondo para las presentaciones etcétera.

El CMLL con la idea de expandirse y competir internacionalmente presentó en Japón la Lucha Fiesta, donde los mejores luchadores de su compañía volvieron loco al público nipón, a tal grado que la New Japan Pro-Wrestling comenzó a invitar a luchadores mexicanos a participar en sus eventos internacionales. Los gladiadores del CMLL también han participado en Estados Unidos, China, Uruguay, Guatemala, El Salvador, entre otros países, siempre con resultados positivos.

En la divulgación de la revista *Somos* se cito al innovador empresario Antonio Peña Herrada, quien al ver el éxito del CMLL con algunas ideas deja la institución en 1992 para fundar su propia empresa de lucha libre para aprovechar el auge y la experiencia adquirida en el Consejo Mundial.

Asociándose con Televisa crea la ya famosa Triple A. La primera función se lleva a cabo en el auditorio Benito Juárez de Veracruz, el 15 de mayo de 1992. Varios luchadores reconocidos de la época se enfrentaron en esa contienda como los Hermanos Dinamita, el Perro Aguayo, Máscara Sagrada, Octagón, Fuerza Guerrera y La Parka.



Antonio Peña y la Triple AAA, s/a, 2012.

Con sus transmisiones incorporaron un segmento previo llamado "Notiluchas". En él mostraban varias secciones interesantes para la afición, por ejemplo se presentaba al rudo y al técnico de la semana destacando sus mejores movimientos en el encordado, también el lance de la semana auxiliados por la cámara lenta que podía ver cada movimiento desde que subía a las cuerdas hasta que chocaba contra su contrincante.

En este tipo de segmentos se ilustraba la forma de ejecutar castigos y llaves de diversos combatientes donde hacían gala de la precisión de sus movimientos. Los esfuerzos de la Triple A por explotar los terrenos del mercado bajo su firma han sido variados y arriesgados: en el 2010 se estrenó “Triple A, la película” en donde los luchadores fueron representados mediante dibujos animados y con una historia muy pobre que no tuvo mucho éxito en taquilla.

El segundo intento de la empresa fue la producción de un juego llamado *Héroes del Ring* donde permitiría a los usuarios disfrutar instantáneamente la opción de convertirse en un luchador novato que deberá ganar su lugar dentro y fuera del ring, a través de una amplia gama de pruebas y combates con la finalidad de conquistar al público infantil.

Un juego de gran calidad que reúne a más de 30 figuras reconocidas de la empresa, buscando hacerle frente a los videojuegos lanzados por la WWE que se han vuelto tradicionales para los amantes de este deporte.

Principalmente estas empresas son las que dominan el mercado, pero existen muchas otras en los diferentes Estados de la República como Lucha Libre Monterrey (LLP Monterrey), Xtreme Latin American Wrestling (XLAM) y Promociones ACASA de Ciudad Juárez Chihuahua, así como promotores locales de municipios y colonias populares del país.

El reportero deportivo Luis Robles en su blog de Internet llamado *Gurú Deportivo* menciona que en los últimos años la empresa World Wrestling Entertainment (WWE) se ha convertido en dolor de cabeza para las empresas mexicanas, debido al gran auge y aceptación por parte del público mexicano.

Robles describe que fue en septiembre del 2008 cuando las dos televisoras más importantes de México, Televisa y TV Azteca, así como TVC Deportes, anunciaron las transmisiones de las batallas de la WWE con la parafernalia de los shows Raw y Smackdown en donde una gran constelación de luchadores *gringos* estarían inundando la pantalla mexicana tanto lunes como viernes.

Y así fue como entró un tercer invitado al ring, en donde las empresas luchísticas mexicanas Triple A y el CMLL se vieron relegadas ante el glamur y el poderío económico del nuevo integrante de la oferta de lucha libre, quien con transmisiones llenas de colorido, con eventos en la República Mexicana donde acercaron a los grandes ídolos de la fanaticada y su gran plan de mercadotecnia, parece estar aplicándoles una llave de rendición muy dolorosa a las empresas mexicanas.

Sin duda alguna, el llevarse a luchadores como al Místico, le afecta muy seriamente al CMLL tanto en el cartel como en dinero, la WWE se llevó una de sus joyas más preciadas que le generó grandes ganancias y que se había vuelto un ícono comercial para el Consejo Mundial de Lucha Libre.

Para el comunicólogo la WWE, es un espectáculo, es como ir al circo, al cine o a un concierto. Te venden la idea de ver golpes, vuelos, luchadoras guapas en diminutos atuendos que a todos los caballeros llena la pupila y aparte de eso, el espectáculo como tal es de primer mundo, con luces, fuegos artificiales, música y estrellas de diferentes medios que son invitados precisamente para elevar el raiting.

La mercadotecnia, la publicidad y la organización de un buen espectáculo ha desbancado a la lucha libre mexicana, las televisoras no apuestan por lo nacional y dan a los *gringos* un horario estelar, es lógico que esto pasara, viendo los números que arroja cada industria. Se necesita una reestructura en todos sus niveles, reforzar con mercadotecnia a vender la lucha y a los luchadores por separado, atacar las nuevas generaciones y esperar a que la WWE pierda terreno.

El periodista llego a la conclusión de que la WWE se da a la tarea de buscar a los mejores talentos mexicanos para mejorar su cartel, primero tuvieron como campeón al hijo de Gori Guerrero, al joven Eddie Guerrero, Konnan, Rey Misterio Jr. y ahora a el afamado Místico quien tuvo que cambiar de nombre y de identidad a Sin Cara para lograr entrar a las filas estadounidenses. También existen luchadores independientes, pues ellos mismos manejan su imagen, su mercadotecnia y se contratan para peleas con la empresa que más les conviene por determinadas temporadas.

El columnista Antonio Morales escribe en la pagina de Internet de la revista *Récord* los inicios de cómo el Santo, Blue Demon, Canek, Dory Dixon, Mil Máscaras, Ray Mendoza, Tinieblas, Los Villanos y El Solitario deciden terminar su relación con el CMLL y volverse independientes.

Para esa época existían muchos luchadores, las primeras generaciones combatían con los veteranos y la avalancha de los enmascarados nuevos hizo que disminuyeran las oportunidades de conseguir más contratos, malbaratando a los combatientes. Al promotor de lucha, Francisco Flores, le surge la idea de realizar un enfrentamiento entre todos los luchadores para que solo los más capacitados, fuertes y carismáticos siguieran en las carteleras.

Tras varios años de enfrentamientos se convirtió en una fórmula exitosa para reconocer internacionalmente a los gladiadores más sobresalientes de su categoría. Sin embargo de 1992 a 1994 con la popularidad que ganó la empresa Triple A, algunos se incorporaron a ella, algunos regresaron al CMLL y otros permanecieron independientes.

En noviembre del 2005 la empresa llamada Navarro Brothers creó el concepto de Luchas VIP, que supuestamente son para todo tipo de público, pero se inclina más por el sentido social, asisten actores, gente del medio del espectáculo y la farándula que van a socializar y a convivir con la prensa.

La alta sociedad generalmente no asiste a las arenas populares, sino que buscan lugares más sofisticados, como el Salón 21, lugares en Interlomas y en Six Flags. Según la idea es presentar la lucha libre como un deporte no violento, por lo que buscan un ambiente glamoroso que las funciones convencionales. Son los mismos luchadores pero tiene restringido decir tantas groserías, manejan un concepto formal y hasta la locación es ambientada de una manera distinta a las arenas comunes y corrientes.

Para mucha gente la imagen que se tiene de las luchas mexicanas a veces es muy mala, la relacionan con barrios, con violencia y con gente de clase popular, es cierto que las mejores arenas se encuentran en barrios y no son muy seguras para las luminarias y famosos, pero es lo que le da el toque y la esencia a las funciones. La lucha libre es parte de la cultura mexicana, se encuentra en nuestra historia, en la televisión, el cine, cómics, en puestos de tianguis, en música, en las calles más antiguas de nuestra ciudad y hasta en museos y no cabe duda que es todo un negocio.

En el año 2002 en la pagina oficial del canal de televisión Cartoon Network anuncio el lanzamiento de la caricatura “Mucha Lucha” en homenaje hacia la lucha libre mexicana; ésta integra elementos característicos como máscaras y disfraces coloridos siendo una caricatura de índole fantástica con algunas pocas lecciones de valores y amistad con la familia.

Otro ejemplo de estos homenajes fue “El enmascarado de plata” que se convirtió en una estrella que recaudó miles de pesos gracias a su participación en cine. Pero este popular luchador no sólo hizo negocio con sus películas, su figura ha llegado incluso a boutiques, caricaturas y videojuegos.

El hijo del Santo decidió establecer una tienda de productos oficiales relacionados con la imagen de la leyenda, este empresario con máscara firmó con Cartoon Network para tener una caricatura de dibujos animados y vender algunos productos de El Santo en tiendas departamentales bajo el sello Time Warner.

Los productos con la marca del plateado de la lucha libre van desde playeras, sudaderas, gorras, máscaras, relojes y mochilas y se espera que pronto incursione en el mundo de los videojuegos y reviva los buenos tiempos en el cine, aunque claro, ahora como caricatura.

Por citar algunos ejemplos una playera oficial en la tienda de El Hijo del Santo como mínimo cuesta 260 pesos, en la tienda de Blue Demon hasta 200 pesos, y en los puestos aledaños a la Arena México, el promedio es de 80 pesos y los diseños son parecidos.

Mediante un sondeo realizado en la tienda de Deportes Martínez el costo de las máscaras oficiales pueden costar 450 o 600 pesos según del luchador al que pertenezcan, así como el diseño y la tela, mientras que las que se venden en los puestos populares de las inmediaciones de la Arena México van de los 50 hasta los 150 pesos.

Pero el enmascarado de plata no es el único héroe de la lucha libre que se encuentra inmortalizado en los negocios. Alejandro Muñoz, explota el nombre y la marca que hizo famoso a su padre Blue Demon. A través de la venta de máscaras, películas, ropa y libros por Internet, el hijo de otro legendario luchador obtiene grandes ganancias y comprueba que Blue Demon es una marca redituable por tener una imagen positiva para la sociedad.

Pero el negocio de la lucha libre llega también a aquellos que no son luchadores, para ejemplo de ello está Deportes Martínez empresa que posee la patente de las máscaras de luchadores en México. Antonio H. Martínez fundador de esta empresa, menciona en su sitio web que fue el primero en confeccionar una máscara de luchador y diseñó un sistema de 17 medidas para hacer cada máscara del tamaño exacto del portador.

En la actualidad, Mauricio Martínez, nieto de don Antonio vende diseños, máscaras, playeras, botas y capas por Internet, ganando clientes en diversos rincones del mundo donde la lucha libre se hace presente. Esta empresa exporta a Estados Unidos, España, Alemania, Holanda, Australia e Irlanda hacen máscaras para luchadores famosos, trajes para películas y venden un aproximado de 450 capuchas mensuales, reitero el diseñador Martínez.

Aunque las ventas dependen mucho de la temporada, no cabe duda que el negocio de la lucha libre mexicana ha traspasado límites y está a la vanguardia tecnológica. La mercadotecnia permite que este deporte sea uno de los espectáculos de moda en México, la lucha ha resucitado y mucho se lo debe a otro enmascarado de plata, una joven promesa de lances espectaculares y un gran carisma: el Místico.

La sorpresa más grande de todas es que la lucha libre se introduce entre los diferentes estratos sociales y está de moda incluso entre los sectores más privilegiados. Por las calles es fácil encontrar aficionados de todas las edades, sexo y posición social con artículos relativos al deporte.

Entre los objetos más populares que se pueden observar son máscaras en forma de llavero, playeras con leyendas refiriéndose al luchador llamado Shocker el "1000 por ciento Guapo", hasta el "Dios perdona, los Perros no", del grupo Los Perros del Mal liderado por el Hijo del Perro Aguayo.

La imagen de las máscaras se ha filtrado a la moda joven, un ejemplo es la marca NaCo, de la que es socio el actor Diego Luna. Ese auge permite la apertura de tiendas con productos originales de El Santo, pensadas en atacar un mercado más exclusivo que la que usualmente se relaciona a ese deporte espectáculo.

La lucha invade incluso al propio futbol, el rey de los deportes en cuanto a popularidad, en México los propios futbolistas han utilizado máscaras de luchadores para festejar, como el goleador del Cruz Azul, Gabriel Pereyra, seguidor del Místico mientras la Federación Mexicana de Futbol lo permitió. Ahora está prohibido.

El ciber-espacio también está invadiendo a las arenas y a los encuentros semanales del pancracio a través de la tecnología más utilizada entre grandes y chicos que pueden tener acceso a Internet. El 13 de agosto de 2010, Martín Amaro Torres, director de Ingeniería Integral en Construcción y Desarrollo, se inclinó por uno de sus gustos y decidió crear Independent Wrestling League con recursos propios.

Fue la primera empresa mexicana en transmitir una función de lucha libre en la modalidad de pago por evento (PPV) en internet. Los 10 dólares que cuesta se pueden pagar con tarjeta de crédito o débito y el aficionado tiene acceso al contenido a través de GFL Combat Sports Networks.

El objetivo era ambicioso pero alcanzable. Hacer funciones en el extranjero, transmitir en televisión abierta y ser un competidor de nivel. Al paso de los meses, el sueño se volvió pesadilla, los recursos económicos se diluían y no se tenía la respuesta esperada debido a que poca gente llegaba a las funciones.

Hubo momentos en que la arena con capacidad para 1500 personas, apenas recibía a 150 aficionados. Incluso se llegó a pagar a algunos medios de comunicación por difundir las funciones, más allá de la publicidad formal. Por ejemplo, tenían relación con una empresa de luchadores independientes a los que les pagaban garantías o sueldos elevados, por tres luchas estelares cobraban hasta 200 mil pesos.

Actualmente la IWL tiene relación con otra firma que da ese trabajo por 40 mil pesos con luchadores que aparecen en televisión, el gusto por las historias desarrolladas por los gladiadores le hace pensar que debe realizar, por lo menos, dos funciones por semana para darle seguimiento y continuidad a las tramas.

Este portal de Internet tiene planes para que sus luchadores vayan a Estados Unidos, Japón o Centroamérica y quiere vender los DVD de sus funciones, además de tazas, muñecos y playeras representativas de los gladiadores y del sitio web.

Por otro lado, la industria del calzado fomenta la cultura del ejercicio tomando como ejemplo el deporte de las cuerdas. La marca deportiva New Balance dio a conocer que se llevó a cabo la firma del convenio con el luchador Atlantis, con el fin de realizar una serie de iniciativas destinadas para el 30 de abril de 2011 con motivo de festejar el día del niño.

A través de este acuerdo se lanzó una promoción que consta en la compra de un mínimo de 799 pesos en calzado infantil, el cliente se podrá llevar la máscara original de Atlantis gratis. La promoción New Balance-Atlantis se denomina ¿estás listo para la acción a la N?, cuyo objetivo es impulsar el movimiento y la activación en los niños.

“Es la primera vez que la marca lleva a cabo una iniciativa ligada con el espectáculo de la lucha libre y estamos seguros que será un gran éxito”, declaró para la revista *merca2.0* Luis Alberto Acosta, director de mercadotecnia y producto de New Balance México.

Atlantis, conocido también como el “ídolo de los niños”, originario de Guadalajara, es actualmente un ícono de la lucha libre y uno de sus principales exponentes, su máscara es una de las más cotizadas en el mercado y ha protagonizado importantes encuentros en el mundo de los costalazos.

En el Campo de la medicina se vuelve hacer presente el deporte del pancracio. La Asociación Gerardo Alfaro A.C. junto con el luchador mexicano Blue Demon Jr. presentaron en el 2010 a medios de comunicación la campaña Mano a Mano contra el Cáncer Linfático, la cual busca hacer un llamado a la población para unirse a la lucha contra este padecimiento.

Como parte de esta campaña, se exhibe el segundo episodio del cómic protagonizado por Blue Demon Jr., titulado La Amenaza Regresa; donde el luchador se vuelve a enfrentar con su acérrimo enemigo, conocido como Linfobius para librar a la población del cáncer linfático.

El cómic tuvo una edición de 20 mil ejemplares, que fueron distribuidos de forma gratuita en varios puntos de la ciudad de México como hospitales, farmacias, tiendas de conveniencia y Sistema de Transporte Colectivo Metro. Blue Demon es un sobreviviente de cáncer linfático y que se suma por segundo año consecutivo a la campaña de difusión y creación de conciencia en torno a esta enfermedad, comentó:

Participar con la Asociación Gerardo Alfaro a través de un cómic gratuito con mensaje, enfocado a la protección de la salud es un orgullo. Es mi manera de contribuir para lograr reducir las cifras de mortalidad por cáncer linfático y ayudar en la difusión de los síntomas, promover el diagnóstico y la importancia de un tratamiento oportuno.

Según el redactor de la revista Milenio Luis Ramírez otra víctima de la mercadotecnia y no del cáncer es el legendario luchador y maestro Dos Caras cumplió en el 2011 cuarenta años de gladiador profesional, los celebró a lo grande en la Arena Naucalpan, su cuna luchística. Miembro perteneciente a la distinguida familia Máscaras, debutó un 6 de enero de 1970 y de ahí comenzó la leyenda. Aunque en la actualidad anda retirado de los costalazos, es bueno que se le haga esta función a manera de homenaje, donde se rumora se reunirán otra vez los tres hermanos Máscaras en un ring.

Dos Caras también es padre del mexicano más exitoso en WWE en la actualidad, Alberto del Río (Dos Caras Jr.), quien estuvo presente en el homenaje al hombre que le enseñó parte de lo que sabe. El cartel con el que se le rindió tributo a esta gran figura del encordado son los hermanos máscaras (Dos Caras, Mil mascarar y Psicodélico) contra los parientes Mendoza (Villano III, Villano IV y Villano V). Un homenaje a un maestro, una leyenda enmascarada que terminará retirándose con el misterio de su rostro intacto.

El Instituto Federal Electoral encontró la manera de llegarle a la gente a través de su comercial televisivo ante las elecciones pasadas del 2006, poniendo como ejemplo el cómo somos los mexicanos con la burocracia. Este *spot* arrancó carcajadas a la mayoría del público. Se trata del El Camaleón de Oro, de quien no se sabe a ciencia cierta si es en verdad un luchador profesional o solo un personaje producto netamente de la comercialización televisiva que saltó a la fama con aquella aparición en televisión.

Las tiendas de autoservicio adoptaron personajes como la simpática enmascarada que es parte de la campaña publicitaria por parte de Wal-Mart. Una estrategia diseñada para Bodega Aurrerá. La promoción introduce al personaje “Doña Lucha”, una clienta que se convierte, a manera de una heroína, en “Mamá Lucha” y ayuda a Bodega Aurrerá a aplicar quebradoras y castigos a los precios de las mercancías.

El lema de esta luchadora es *la campeona de los precios bajos* afirmando que tienen gran variedad de productos que salen baratísimos en comparación con otras tiendas, combatiendo a los precios altos para que las mamás se animen a realizar su despensa semanal en dicho establecimiento.

Un estudio realizado por el Análisis de Marketing, Diseño y Publicidad arrojó en su blog de Internet <http://blog.luismaram.com/2006/08/13/mama-lucha-al-rescate-los-personajes-publicitarios/> que más del 70 por ciento de los clientes de las tiendas departamentales son mujeres que luchan todos los días por comprar lo necesario para su hogar con los mayores ahorros, Mamá Lucha representa a estas heroínas del hogar.

Además, los *spots* de publicidad son narrados por Alfonso Morales, la voz más conocida de la Arena México, lo que permite ambientar mejor la pelea de Mamá Lucha contra los precios altos y a favor de la economía de las familias mexicanas.

El pasado mes de abril de 2011 para celebrar el día del niño, la Comercial Mexicana, cadena de tiendas de autoservicio de abarrotes, perecederos y mercancía en general, informó que tendría promociones para celebrar a los pequeños durante todo el mes. En la compra de \$60 pesos en dulcería, los niños podrían participar a través de la página de la Comercial Mexicana, registrando el código contenido en el cupón que se les daría junto a su ticket de compra.

Los 30 participantes que registraran más cupones, deberían inventar su propio personaje de lucha libre y disfrazarse como él para publicar posteriormente su fotografía en el sitio de la tienda. Como parte de la promoción se obsequiarían 20 lugares para los concursantes que resultaron ganadores, si vivían en el D.F. o Zona Metropolitana, podrían asistir a una convivencia en la Arena Naucalpan con luchadores de la AAA, además de recibir una dotación de dulces.

La música a través del sonido de las guitarras, la batería y los bajos así como los grupos del género musical llamado surf nos trasladan a los años 60 donde fue la época dorada del cine de luchadores.



Los Straitjackets, s/a, 2009.

Cuando se escucha el término de Surf inmediatamente remite al mar, a las tablas con que algunos deportistas cabalgan olas, en deportes extremos, se piensa quizá en Acapulco, en las playas de California o en Hawai. El género es estrictamente instrumental, surgió a finales de los años 50 en la Unión Americana, creado por bandas como The Ventures y Johnny & The Hurricanes, cuyos miembros residían en zonas de playa, después se mezcló con sonidos chicanos y latinos de Los Ángeles y se volvió característica de los luaus, fiestas hawaianas.

Para conseguir ese sonido se valieron de una guitarra solista, una guitarra rítmica, una batería, un bajo y un quinto instrumento que casi siempre era un saxofón, este último con los años fue perdiendo su fuerza y sustituido por una guitarra más.

En México esta música no se relaciona con el popular deporte que consiste en surcar sobre tablas las olas del mar, sino con la lucha libre, debido a que sus ritmos remiten a las melodías de las películas de El Santo y Blue Demon de los años 60.

Para muchos seguidores del género, fue la banda estadounidense Los Straitjackets la que impuso, a los grupos mexicanos más reconocidos como Lost Acapulco y Sr. Bikini, la moda de portar máscaras en los conciertos. Debido a la falta de letra de la música surf, la introducción de la lucha libre le dio un toque visual a través de los músicos enmascarados, es meramente cultural y muestra al mundo una identidad nacional.

Lo importante de la lucha libre, no son los guamazos, son los colores, los diseños de las máscaras y trajes. Pero es tan importante para nosotros como los taxis decorados, los altares a los santos, las ferias, los letreros de los micros y camiones, y las revistas de Kalimán y Memín Pingüín. Este deporte es más que un deporte tiene de todo un poco, estrellas de televisión, personajes míticos del cine mexicano, museos, caricaturas y mucho que ver en diferentes tipos de negocios.

Los artesanos de las máscaras, juguetes, escultores, los creadores de pines, llaveros, los diseñadores de playeras y todos los que hacen objetos en torno a la lucha deben de continuar con la tradición que aún sigue latente. Actualmente la televisión complementa los salarios de los luchadores, pero los que realmente hacen su "agosto" son los empresarios, promotores y patrocinadores.

Parte II La lucha libre como tradición popular

Los pueblos del mundo, desde su fundación, desarrollan su cultura, la cual, se plasma en sus formas de vida, organización social, filosofía, espiritualidad, arte, ciencia y tecnología entre otros aspectos caracterizándolos unos de otros.

La población de toda la tierra está conformada por diferentes grupos étnicos. Por eso es necesario que se conozca esa diversidad cultural. La palabra “etnicidad” de la voz griega “tennos” que significa gente o nación, es decir, un grupo de personas que comparten características comunes, que les permiten identificarse como pertenecientes al mismo grupo y diferenciarse de otros.

Los grupos étnicos pueden diferenciarse entre sí por aspectos tales como el idioma, el vestido y la organización social y la cosmovisión. La Etnia es una agrupación natural de individuos de igual cultura que admite grupos raciales y organizaciones sociales variadas.

De acuerdo a la publicación del autor Barié Gregor titulada *Pueblos indígenas y derechos constitucionales de America Latina*, describe a la Etnología como la ciencia que estudia las razas y los pueblos. La etnología pretende la explicación de la cultura de un determinado pueblo y las costumbres universales que pueden servir para explicar otras culturas.

Es todo aquello, material o inmaterial creencias, valores, comportamientos y objetos concretos, que identifica a un determinado grupo de personas, y surgen de sus vivencias en una determinada realidad. La manera en cómo los seres humanos desarrollan su vida y construyen el mundo o la parte donde habitan, por tanto, cultura es el desarrollo, intelectual o artístico de la civilización misma.

Al darse la relación entre los idiomas y las culturas, los individuos progresan hasta adquirir una interculturalidad globalizada, así también los pueblos mejoran sus niveles organizacionales de aldeas a ciudades, de éstas a las grandes metrópolis donde se mezclan y toman variantes las tradiciones arraigadas, según el autor Gregor.

La Interculturalidad es la convivencia en paz y armonía entre culturas, es la cooperación, colaboración social e interactiva. En los últimos años se han venido promoviendo acercamientos positivos por el conocimiento mutuo y por la apertura de espacios de convergencia, de empatía y solidaridad entre el deporte espectáculo que se practica en las arenas del país.

Cultura es todo lo que existe en el mundo, y que ha sido producido por la mente y la mano humana. Por ejemplo, las ceremonias prehispánicas, los alimentos, los sistemas políticos, la manera de pensar, la ropa, las modas, los medios de convivencia, el daño al medio ambiente, la guerra, los actos humanitarios, etcétera.

Todos éstos son productos culturales porque han surgido de la creación humana y de su manera de entender, sentir y vivir el mundo. En los últimos años se ha revolucionado la conducta humana cambiando la manera de pensar y actuar al desarrollo global intercultural a velocidad impensable.

El autor Jorge Miranda Luizaga en su libro *Aportes sobre cultura y filosofía andina*, describe que la ciencia de la Antropología es el conjunto de elementos de índole material o espiritual, organizados lógicamente y coherentemente, que incluye los conocimientos, las creencias, el arte, la moral, el derecho, los usos, las costumbres, y todos los hábitos y aptitudes adquiridos por los hombres en su condición de miembros de la sociedad.

Así mismo la Sociología, es el conjunto de estímulos ambientales que generan la socialización del individuo. Y la Filosofía es el conjunto de producciones creativas del hombre que transforman el entorno y éste repercute a su vez modificando aquel.

La Cultura va de la mano con lo popular de una sociedad que comprende el folclore, el mito, la leyenda, la fábula, las canciones y la música popular, la artesanía y la indumentaria.

De acuerdo con el diccionario etimológico Latín-Español, "*popularis*" significa popular, adjetivo que señala a aquello perteneciente o relativo al pueblo. El término tiene distintas aplicaciones dentro de este mismo universo de significados: puede hacer referencia a aquello que procede del pueblo, que es propio de las clases sociales más bajas, que se encuentra al alcance de la mayoría o que es conocido por la sociedad en general.

Se conoce como popular a las manifestaciones artísticas creadas y consumidas por el pueblo, en contraposición a la cultura académica que resulta más elitista y que suele estar vinculada a la alta cultura. Una manifestación popular puede llegar a todas las clases sociales y viceversa.

México es en realidad un mosaico de culturas populares, en lo que se ha dado en llamar lo mexicano confluyen elementos culturales de la más diversa índole: ya los modernos, los antiguos, los reciclados.

La forma de vida en México incluye muchos aspectos de los pueblos prehispánicos y del período colonial. La población mexicana se siente muy orgullosa de su país, cultura, etnicidad y estilo de vida. Otros aspecto importante son los valores, la unidad familiar, el respeto, el trabajo duro y la solidaridad de la comunidad, característico de los mexicanos.

La construcción de la cultura mexicana es el resultado de un proceso histórico que ha cambiado rápidamente en varias formas la vida contemporánea en las ciudades, sin embargo, la mayoría de los pueblos mexicanos siguen la forma de vida de sus antepasados, identidades comunitarias y étnicas que estaban muy arraigadas.

El autor y sociólogo Niklas Luhmann, en su publicación de *La teoría sistémica* cuestiona la relación entre los medios de comunicación de masas y la realidad a la que se refieren, que sobre todo son ellos mismos los que la construyen. Largometrajes, telenovelas, realiti shows, dependiendo de su aceptación, llenan el vacío en el ser humano, vacío que es ahora el ámbito donde una vez se suponía que habitaba el alma.

El potencial de la cultura popular en México es realmente explotado al máximo con el hecho de que permite ganar mucho dinero, ofrecer entretenimiento y matar el tiempo libre. Tanto para el pasado como para el presente, se plantea la cuestión acerca de las posibilidades de ejercer funciones de crítica del discurso que contiene la cultura popular, que presenta, en diferentes manifestaciones artísticas y mediáticas, alternativas creativas que van más allá de la concepción oficializada de la cultura y la política.

El enfoque simultáneo dirigido a las actuales facetas de lo popular consigue enfocar la mirada en renovadoras formas fusionadas en las que las fronteras entre los géneros establecidos, entre el arte y el kitsch, lo serio y el absurdo carnavalesco, lo sublime y lo bajo, entre tradición e innovación formen parte de esto. Con su lado naco, su lado visceral, el tener, saber, conocer y vivir algo popular es lo que hace que la gente se sienta viva.



Mini Museo Lucha Libre, Eduardo Escobar, 2010.

Se evoca el término "mexicana" por las particularidades de su estilo de llaveo a ras de lona y aéreo. En la técnica luchística, acrobacias, reglas y folclore es propia del país que le da una característica de autenticidad con respecto a lucha de los demás países. Hablar de lucha libre es hablar de cultura popular, es hablar de espectáculo y deporte. Se vive, se siente, en carteles y en televisión, además de aquellas películas que recuerdan la mezcla de la lucha y el cine.

Existen diversas opiniones sobre ella pero al fin y al cabo crean el misticismo y el culto que le rinde el público espectador cada vez más concurrente a los espacios en donde son exhibidas las recreaciones luchísticas. Resultó ser, sobre otras expresiones culturales, una de las más concurridas por el público mexicano en general, creándose así una de los más suscitados temas de conversación por la voz populli, generándose con toda intención, una identificación social.

Dentro del mundo de la lucha, puede observarse la cualidad original que ofrece al espectador, acuñarse al protagonista o protagonistas dentro del ring, encontrar la simpatía por la visión que el luchador refleja con su personaje y la vinculación de la lucha libre con la cultura y tradición de México.

La forma que hace la lucha, ser parte de la cultura popular mexicana que trasciende de sus tradiciones, creencias y que la lucha era el ambiente propicio para dejar atrás los dogmas y encontrar el reflejo de México sobre el ring. Es parte del mexicano, una parte entrañable de la sociedad mexicana y por tanto, tiene el propósito esta investigación, mostrar la importancia que tiene la lucha libre para ánimo y estilo de vida del mexicano.

Hay que añadir un plus que parece determinante: las máscaras, que es un género expresivo y fantástico del más alto orden, no sería descabellado ver de pronto una exposición de máscaras en el Palacio de Bellas Artes o en el Museo Nacional de las Artes. Es un sentido práctico de la vida ese escape, esa evasión de la cruda realidad que permite abrir las compuertas de la imaginación y a partir de ésta nos deja proyectar otras formas de percepción distintas a lo vivido y a lo irreal.

Es en exceso la fábrica de sueños y esperanzas para niños, jóvenes y adultos que se dan cita cada vez que se anuncia la función de sus ídolos enmascarados. A través de los años se ha tenido una gran admiración hacia el deporte, debido a que es uno de los factores más de distracción para la afición mexicana.

Este factor se consideraba que era un gusto de la clase baja de la sociedad, pero no es así, ya que este fenómeno de diversidad, pasión y fidelidad hacia el deporte se da en todas las élites y clases sociales.

Para tratar de tener una información más certera acerca de este fenómeno el aficionado Juventino Rodríguez, en entrevista manifestó “tengo más de cuarenta años asistiendo a la arena, me gustan esto de las luchas, tiene de todo, es un espectáculo y un deporte, es circo maroma y teatro, pero el chiste es venir a quitarse el stress gritándoles a los luchadores”.

Actualmente en la Arena México se puede notar que va subiendo el “estatus social” conforme los lugares sean más cercanos al cuadrilátero, debido a que entre más lejos sea, la entrada al lugar es más barato, es aquí donde se deja ver la diversificación de clases ya que anteriormente se pensaba que a este espectáculo asistían gente de los más bajos niveles económicos, sociales y culturales.

Carlos Monsiváis en su obra *Los rituales del caos*, habla acerca de las luchas:

Las luchas el espectáculo del exceso, las luchas que suceden pero al aire libre de la marginación, se asiste a una genuina comedia humana, donde los matices de la pasión, disimulo, crueldad refinada, fariseísmo, la sensación de no deber nada a nadie, hallan el signo que los aloja, los expresa y los conduce al triunfo... arenas miserables, olores que no pueden ser obra de una sola generación, sillerío que informa de los bajos ingresos de la concurrencia, fatiga de los actores e intérpretes los ídolos suelen ser sexagenarios o hasta septuagenarios.

Al estar en este sitio mucha gente, si no es que la mayoría se olvida de todo lo que acontece fuera de este lugar y se convierte en una gran fascinación saber que va perdiendo el contrincante del ídolo y además le está propinando una golpiza, ya que algunas personas todavía piensan que esto es un deporte sin ningún tipo de acuerdo y que los golpes que se dan y se reciben son verdaderos y tan dolorosos según la cara que ponga el luchador.

La señora Rosa María Téllez asistió con sus dos hijos y su esposo comentó:

Me gustan mucho las luchas porque es un deporte muy fuerte, vengo desde que era novia de mi esposo como desde hace ocho años y mi hijo se llaman Cuauhtémoc en honor al Diablo Velazco que es el ídolo de mi marido, yo sé como se llama todas las llaves y castigos, la que más me gusta es la quebradora en lo más alto.

Yo estoy segura que sí se pegan de a de veras, uno dice que no pues como a uno no es al que le duele, pienso que le falta que promuevan más las luchas por que antes esto se alcanzaba a llenar y ahora no se ve ni la mitad de gente.



Jesús Murciélago Velázquez, www.espectro.blogspot.com, 25 de agosto de 2012.

La lucha libre se abre como una puerta hacia caminos diversos, nos permite asomarnos a paisajes dramáticos, románticos, estrambóticos e incluso religiosos, en pocas palabras, es una forma auténticamente de celebrar la vida. Forma parte del folclor mexicano en toda la extensión de la palabra. Es una especie de representación de nuestro teatro de carpa, aún sigue siendo la adoración de las clases populares, que disfrutan y celebran el espectáculo popular que ofrece.

Es algo que rebasa por mucho a la lucha profesional de Estados Unidos, en todo el mundo son reconocidos los luchadores mexicanos por las llaves, los vuelos, los movimientos, los golpes, y toda la espectacularidad que ofrece éste deporte. Pero sigue la fascinación, aquí y en el extranjero, en todos los casos, la lucha cautiva de inmediato y llama la atención por las fotos, la personalidad, las actitudes, las máscaras y el atuendo de los luchadores en general.

Lo más interesante es que en las funciones de lucha libre la gente refleja el folclor mexicano de los personajes, es un mundo mágico, pero la magia consiste en las máscaras, en el vestuario, en el porte y misterio de un luchador, ellos son los héroes de los niños, ahí consiste el encanto y la fantasía.

El otro lado de la moneda es la preparación, su técnica, su desenvolvimiento en el ring y sus llaves para rendir a sus contrincantes, pero el disfraz y la máscara es el vehículo con el cual los luchadores pueden expresar su ser más íntimo.

Los nombres de batalla también son parte de la organización y son extraídos de la cultura popular. Por eso son recurrentes los alias como La Parka, Octagón, Sangre Azteca, Alebrije, Último Guerrero, Atlantis y Súper Muñeco, sólo por mencionar algunos. Son sobrenombres arraigados que poseen un valor simbólico muy fuerte que llegan a despertar la curiosidad de las masas.

El autor Rafael Aviña en su publicación *Época de oro del cine mexicano* identifica a la lucha libre con la cultura popular que, por así decirlo, la ha llevado al ring. A esta época corresponden sus leyendas en el sentido más estricto los personajes cuyos nombres son de El Santo, Blue Demon, Black Shadow, Huracán Ramírez, Tarzán López, Gori Guerrero, La Tonina Jackson, El Médico Asesino, El Murciélago Velásquez, El Portentoso Cavernario Galindo, Mil Máscaras.

El autor afirma que es importante saber que es considerada un movimiento social, ya que ha influido en la cultura popular de México. En nuestro país se realizaron alrededor de sesenta películas entre los años 50 y 70, siendo el personaje más representativo el Enmascarado de Plata, mejor conocido como El Santo.

Varias cintas de este gran luchador se exportaron a diferentes partes del mundo e incluso en Francia existe la colección más grande de películas del Santo. Y es precisamente este luchador quien representa el máximo ícono de la lucha libre mexicana, ese hombre es una muestra de arraigo por sus llaves, castigos y por las grandes entradas que generaba en la Arena México.

Este personaje logró captar la idolatría de miles de aficionados por más de 50 años, idolatría que sigue recibiendo el hijo del Santo. La lucha libre es una expresión de cultura, por supuesto que si, el acudir a la Arena México o Coliseo todos los viernes, el ambiente familiar, la mezcla de ideologías y la convivencia entre diferentes clases sociales hacen que se convierta en el deporte más popular en México.

Gritos, insultos y catarsis, el folclore que se vive durante las funciones de lucha libre

En la taquilla de la Arena se cambian los billetes por boletos, hay vendimia y verbena popular, es una galería llena de máscaras sin olvidar las fotos y pósters de los ídolos de la afición, cuelgan los llaveros en forma de máscaras y hay playeras con leyendas impresas para identificar a los rudos de los técnicos.

Resaltan una serie de colores y variedades de los típicos luchadores de plástico caracterizados, sostenidos entre ligas y palos simulando un ring profesional que todo niño sueña con obtener algún día para recrear la función que está a punto de presenciar. Después de interactuar con los vendedores y cenar algunas fritangas en puestos ambulantes los ciudadanos, provincianos y hasta extranjeros ya están ansiosos por entrar, ya son las 8:30 de la noche y la función va a comenzar.

Adentro se oye música de los artistas más populares del momento, los silbatos indican que la función está por empezar, el escenario se llena de luz y sonido, en todo el lugar, se escuchan los gritos y las clásicas mentadas de madre. En las butacas se sientan señores de clase alta, matrimonios, jóvenes y niños de clase media y baja que pagaron un boleto para disfrutar y ser parte del show.

La pasión que se desborda en este lugar es excesiva, ya que la familia completa asiste a este deporte-espectáculo, los señores se abalanzan para poder gritar groserías al contrincante de su luchador favorito, las señoras sentadas pero de igual manera lanzan insultos y los hijos que son instruidos por los padres para apoyar a sus ídolos del ring.

Incluso la arena se divide en dos partes que es la de los rudos y la de los técnicos, y cada uno de los dos bandos tiene su porra oficial que es conformada por familias numerosas, las cuales sienten la obligación de asistir a la arena todos los viernes.



Viernes de Arena México, s/a, 2012.

El anunciador, a través de su micrófono, presenta a cada uno de los luchadores quienes realizan su ritual con algunos ejercicios de calentamiento, preparando el atuendo con la máscara y encomendándose a algún ser divino a través de la oración para que los proteja y todo les salga bien.

Lo anterior es parte de lo que sigue: el corazón palpita con mayor intensidad haciendo sentir más vivos a los aficionados al entrar a la arena y ocupar su lugar escuchando al presentador, que hará el papel de narrador de una historia que comienza con el clásico grito: “Lucharaaán a dos de tres caídas sin límite de tiempo”.

Los espectadores entrarán a otra dimensión, al mundo de los sueños, donde el tiempo transcurre a través de llaves, vuelos y contra llaves. El verdadero éxtasis inicia en la arena, en el público mismo al ver surgir de un pasillo humeante una serie de seres fantásticos, de seres humanos que se han transformado en los vestidores en personajes que representan a criaturas del más allá como La Parka, la Momia, Halloween, Ultratumba.

A personajes que materializan conceptos humanos como Psicosis y Kaos; dioses mitológicos como Thor y Sangre Azteca; personajes que representan realidades sociales como el Huichol, el Mestizo o el Niño de la calle, incluso hay santos y demonios; en fin una variedad de figuras míticas.

Aquí todo puede ser representado para llevarnos a un universo distinto, a otro punto sin tiempo y espacio, convirtiendo un lugar común en uno donde los personajes de las películas, cuentos e historietas cobran presencia, toman vida propia y nos adentran de manera palpable al mundo del encordado. Estos seres de cuento son tocados por los niños, algunos con máscaras de sus ídolos que se acercan para obtener su autógrafo y tenerlos cerca, aunque sea por unos instantes.

El réferi es el conocedor del ritual y el único que puede acercarse a ellos en esa área ceremonial, las esquinas rudas y técnicas, son los postes cósmicos que los colocan entre el cielo y la tierra, el cielo y el infierno, estableciendo así el punto exacto en el que interactúan las divinidades con los mortales.

La arena se transforma en el espacio del rito donde las deidades muestran a los narradores una historia: la lucha entre el bien y el mal que provoca en el público vivir y recrear su mundo rindiendo culto a los luchadores. Se apropia de ellos y de la historia, y él mismo pasa a ser protagonista al participar en ese valle de lágrimas, de dramas, con momentos de suspenso y de risas que van más allá del circo, maroma y teatro que supuestamente brinda la lucha libre.

Bajo esta perspectiva de piquetes de ojos, puntapiés y costalazos, el público se apropia, consciente o inconscientemente de ese mundo como el que vive a diario, en el que hay buenos y malos. Esto permite al espectador percibir a la arena como el recinto especial donde se reproduce el drama de su vida diaria. Y es en esta fiesta donde adquiere el descanso emocional en el mundo irreal de la lucha libre que se enmascara por sí misma.

Dentro del cuadrilátero la batalla comienza con patadas voladoras, fuertes castigos y complicadas llaves, los aficionados gritan, se paran de su asiento para ir al baño mientras aplauden y apoyan a sus héroes enmascarados. Las trompetas de plástico suenan, las matracas truenan en todo su esplendor y los tambores hacen retumbar las butacas del recinto por medio de las porras que se lanzan cada vez que los ídolos vuelan entre las cuerdas. También hay silbidos inconformes para los luchadores que cometen errores durante el encuentro.

Durante la lucha hay cachetadas, golpes y caídas reales, porque la lona retumba y las cuerdas son utilizadas como catapultas para los lances. Abajo del ring se vive una catarsis, un desahogo de emociones y gritos de euforia, entre las butacas transitan los vendedores de máscaras, dulces, ricas botanas, pepitas, cacahuates y bebidas refrescantes como refrescos y cervezas que estimulan los sentidos de los aficionados.

Un factor importante es la influencia y la conexión del luchador con el público, pero es imprescindible, aunque significa demasiado porque los seguidores dan motivación y apoyo moral al luchador.



Función en la Arena Jalapa, Antonio Roque, 2008.

Las funciones de lucha libre se vuelven todo un espectáculo debido a que los luchadores saben interpretar su papel de técnicos y rudos, haciendo reflexionar a la gente sobre el concepto de lo bueno y lo malo, aunque no siempre ganen los buenos.

Mientras se desarrolla la función transcurren momentos mágicos mediante los vuelos espectaculares desde la tercera cuerda que terminan encima de las butacas de los aficionados, divertidas peleas, gritos e insultos entre los gladiadores que no dejan de retarse los unos a los otros.

Sin embargo la lucha libre mexicana posee características propias que la hacen única en el mundo, de otros países o regiones, las cuales presentan diferentes técnicas y tradiciones. Usualmente están muy ligadas a la historia y el folclore de los territorios en que se practica.

Si no se tiene la oportunidad de asistir a una función de lucha libre, la transmisión televisiva nos permite observar cómo se desarrollan los combates con un toque de picardía. A través de las narraciones de los comentaristas sobresale su propio estilo que describen con un lenguaje muy coloquial el comportamiento de los luchadores poniendo palabras y apodosos de su cosecha.

En México hay una mezcla de conocimientos luchísticos en cuanto a los nombres de las llaves, castigos y lances, en estas narraciones son comunes las bromas y amenazas entre luchadores y comentaristas en un punto determinado de la transmisión.

Las transmisiones pasan al público demasiado prendidas ocupando toda la atención de la pantalla, dejando al televidente con la incertidumbre de la acción narrada, creando polémica y diferencia de opiniones en tratar de saber cuál será el resultado de la contienda.

En ocasiones se escucha decir al narrador que a equis luchador le están dando unas grandiosas patadas voladoras en la cabeza, así como las imágenes de las caras de los aficionados gritando eufóricos a la cámara y sentados en primera fila conviviendo con gratitud.

¿Circo, maroma o teatro? La veracidad de las luchas

La lucha libre ¿verdad o fantasía? Esa es la pregunta que siempre ha perdurado en el ambiente. Desde el momento en que es considerada a la lucha libre deporte-espectáculo, ya tiene algo que no es real, pero también asegurar que es falsa al 100 por ciento es algo completamente irreal. Si fuera fingida, cualquier persona sin preparación ni entrenamiento físico la podría practicar, tampoco sería considerada como deporte de alto rendimiento y no existirían las lesiones o tragedias que se han presentado durante años.

Para los que están inmersos en este apasionante mundo del ring, aún resulta difícil responder a la pregunta de que si es falsa la lucha libre, pues si bien es cierto que hay mucha fantasía y espectáculo en cuanto a la creación de personajes, vestimentas y caracterizaciones pero es parte complementaria del show.

Deporte: porque se lleva a cabo un ejercicio corporal en donde se trabajan los músculos del cuerpo, es decir, en otras palabras, se está llevando a cabo una practica metódica de ejercicios físicos, no olviden que los luchadores son todos unos atletas.

Espectáculo: esta parte se comprende dentro del fascinante mundo de las máscaras, de lo incógnito (algo así como figuras heroicas de ficción), además del show que se le brinda al público al portar una persona un personaje ya sea rudo o técnico y el trabajo del primero es hacer rabiar a la gente, mientras que el segundo es siempre el héroe sufrido y maltratado, el que en la mayor parte de los casos siempre gana.

En la revista *Súper Luchas* el columnista Alberto Hinojosa relata cómo la lucha libre era practicada en gimnasios, de manera muy rústica, y los practicantes se enfrentaban los fines de semana invitando al público en general a hacerlo. En ese entonces eran cuerpo a cuerpo aplicando llaves, palancas, golpes y patadas. La necesidad la hizo cambiar, en esos años los luchadores pasaban por momentos difíciles y necesitaban recursos para poder continuar con su carrera luchística.

Fue entonces que se decidió hacerlo un espectáculo, para diversión de todos, pero las empresas de lucha libre de Estados Unidos al ver que esto dejaba ganancias, su nivel luchístico decayó y se dedicó más al show. Y aunque los luchadores enmascarados ya existían con esta nueva modalidad se incrementaron los uniformes vistosos, las máscaras con colores llamativos y los nombres espectaculares.

Para subir a un ring hay que tener los pantalones bien puestos, no sólo se necesita de una condición físico atlética envidiable sino de una valentía extrema, es una expresión popular entre los gladiadores “sé como subo, pero no cómo voy a bajar”.

La lucha libre se rodea de cosas tan reales como al mismo tiempo de fantasía, existe gente que desconoce este noble deporte que dice que solo es teatrillo y que los golpes son falsos. Si fuera falsa, cualquiera se subiría a un ring y cualquiera sería luchador, aquí cabe decir que la carrera de un luchador se forma a base de mucha disciplina.

Muy simple, aquel que si es un verdadero gladiador se nota sólo con verlo hacer muy bien lo que es el llaveo y contra llaveo, hacer sentir lo que es la verdadera lucha tradicional, hacer que el aficionado se emocione con lances hermosos y con una buena cátedra de lucha a ras de lona.

En el artículo "Mitos y realidades" de la revista *Somos* la periodista Guadalupe Cruz relata que de ninguna manera es un juego, ya que hay que tener bastantes años de preparación y condición física para ser luchador, no cualquier persona está preparada para hacer una llave o un lance vistoso, pero obvio que tiene que haber parte de espectáculo para que mucha gente se divierta, sobre todo los niños que acuden a las arenas a ver los encuentros, pero hasta para entretener a las personas hay que saberlo hacer.

Para los verdaderos aficionados les sería más satisfactorio el ver a dos grandes gladiadores combatir, en base a lo que es la lucha tradicional. Los escépticos opinan, siempre negados de antemano a aceptar la actividad del luchador profesional dentro del rango de deporte de contacto, y lo más triste, descalifican un deporte que cuesta sangre, sudor y lágrimas a los que lo practican.

La autora describe que uno de los argumentos más válidos para sostener la idea de la falsedad de la lucha, es que todo está arreglado, cada luchador ya sabe lo que va a hacer el contrario. Pero lo que afirman varios luchadores, es que entrenan muchos años para saber los movimientos que va a realizar el contrario, esa es la auténtica verdad, un luchador está preparado para analizar la psicología del rival y predecir el movimiento que éste realizará.

Algunos incrédulos afirman que se utiliza sangre falsa en la lucha libre, todo lo que sangra del cuerpo del luchador es verdad, debido a la intensidad de la lucha, y en movimientos como lanzamientos o caídas donde no se puede controlar la fuerza que se utiliza.



Sangre en el Ring, Héctor Carbajal, 2011.

Existe el falso mito de que los réferis dan bolsitas con pintura parecidas a la sangre a los luchadores, haciendo que estas exploten y parezca real, siendo esto completamente falso, la sangre que brota de la frente del luchador es completamente auténtica.

Por otro lado, argumentan que los luchadores no sufren ningún daño con las caídas dado que saben caer. Claro que entre muchas otras cosas aprendieron a hacerlo dentro de su largo proceso de adiestramiento, pero el dolor existe, ellos son humanos y esas caídas duelen.

Hay quienes se atreven a afirmar que la lucha libre es mentira, no se puede negar que quizá exista un poco de teatro y colorido, pero esto es solo en la representación de los personajes pues es verídica tanto en los golpes como las consecuencias de éstos.

Inclusive la muerte ha hecho acto de presencia en un ring, ahí se demuestra que los héroes de carne y hueso son tan humanos como los espectadores que asisten a la función, con la diferencia de que ellos están preparados para subir a un cuadrilátero, mas esto no quiere decir que no estén expuestos a casos mortales o de invalidez por causa de un accidente.

La muerte ha hecho su fría presencia dentro de las arenas, pero también existen algunos casos donde afortunadamente, la "Huesuda" no intervino, pero ha dejado cicatrices en quienes de verdad aman la lucha libre y se entregan en el cuadrilátero sin importarles arriesgar la vida antes que defraudar a su público.

El 25 de diciembre de 1979 en la Arena Coliseo, un luchador originario de Guadalajara y con apenas 24 años conocido como Sangre India perdió la vida tras aventarse un tope y golpearse en la nuca con una butaca. Era la primera vez que en una función ocurría una desgracia.

En el portal de internet <http://leyendasdelring.galeon.com/aficiones1041479.html> donde encontramos "Leyendas del ring", el periodista José Miguel Gómez describe la gravísima lesión en las cervicales que sufrió hace algunos años El Villano IV, cuando, en una función de la empresa norteamericana WCW, sufrió un brutal rompe cuellos por parte de los luchadores Raven Scott Levy y Chris Kanyon. Esta lesión casi le cuesta la vida.

La muerte para él estuvo cerca y seguramente, el dolor moral fue más grande al darse cuenta de que mientras él sufría y se debatía entre la vida y la muerte en la cama de un hospital, había personas que difundían animadamente que la lucha libre profesional era "circo, maroma y teatro".

El Murciélago en una drástica lucha contra Merced Gómez al dar su famosa patada a la Filomena no midió la fuerza ni el cálculo de su castigo y en vez de dar su patada en el pecho ésta se desvió hasta el rostro de su contrincante a tal grado de sacarle el ojo. Fue así como Gómez fue marcado de por vida.

En la misma pagina web el redactor describe los casos más destacados en la historia de la lucha libre mexicana en donde la "calaca" ha estado presente es cuando murió Sangre India, en aquel diciembre de 1979, al igual que Oro en 1993, Love Machine en 1994, aunque este último no murió precisamente en un ring, sino por un mal golpe ocasionado por la lucha libre, inclusive se llegó a decir que fue a causa de alguna droga, pero nunca se confirmó la noticia.

Cuando Universo 2000 retiró al Perro Aguayo mediante la mencionada llave prohibida (el Martinete) y que casi le cuesta la vida. Si seguimos en el ramo de la misma llave Blue Panther sufrió los estragos aquella noche de abril de 1992 cuando le arrebató la máscara al ya fallecido gladiador Norteamericano Love Machine.

El menor de los hermanos Dinamita quien le aplicó hace algunos años un martinete al Rayo de Jalisco Jr. estuvo grave debido al accidente que sufrió en el 2003 a causa de un vuelo afuera del ring cuando luchaba defendiendo un Campeonato en contra de Máscara Año 2000.

El Pirata era aún un desconocido como muchos otros y se iniciaba en esta difícil profesión en las llamadas Arenas chicas, el evento estaba programado en relevos, uno de sus contrarios fue El Jalisco. Las emociones estaban al por mayor, la poca gente que había llegado estaba presenciando un encuentro de altos vuelos a pesar del rango de los contendientes, la primera caída fue para Morgan, y la segunda para El Jalisco, hasta ahí todo parecía normal.

La caída siguiente es la que habría de marcar para siempre a este recio luchador donde se trezaron en un buen duelo, donde salieron a relucir patadas, golpes y topes. El Pirata lanza fuera del cuadrilátero a su oponente, corre a un extremo y regresa lanzándose sobre la tercera cuerda, su figura surcó los aires buscando un blanco como un torpedo dispuesto a destrozar a su adversario, pero su destino ya estaba marcado.

Cayó con tan mala suerte que se estrelló en el suelo, su cabeza se impactó de tal manera que su ojo derecho estalló al recibir el golpe, los aficionados que se encontraban en la primera fila fueron salpicados de sangre, con horror vieron al Pirata Morgan sangrante y notaron que ya no tenía ojo.

Minutos más tarde llegaron las asistencias médicas, se hizo un caos, todos querían ver con morbo al herido, incluso se llegó a temer por su vida, afortunadamente para Morgan todo quedó en eso, la pérdida de su ojo, la cual le sirvió años después para darle más originalidad a su personaje. A más de veinte años de la tragedia, El Pirata sigue siendo una estrella consagrada de los cuadriláteros.

Las lesiones son rutinarias en la vida del luchador y como dijo el gladiador Wolf Ruvinskys para el blog de internet <http://espartacosimba.blogspot.mx/>: "Un luchador profesional siempre debe tener al lado las manos de una mujer, su esposa, su hermana, su madre; o un amigo para que sobe las heridas producto de las batallas, porque un luchador profesional, siempre está golpeado".

Otros luchadores que perdieron la vida en el ring son El Espectro y Andree el Gigante; entre otros. Sin duda alguna, las muertes sacudieron a toda la familia luchística.

En el blog de Internet <http://leyendasdelring.galeon.com> en la sección leyendas del ring Miguel Gómez relata cómo el mundo entero se sacudía tras conocer la noticia que la máxima figura del cine de luchadores, Rodolfo Guzmán Huerta, mejor conocido como El Santo, el enmascarado de plata, había perdido la vida por falta de oxígeno tras intentar un acto de escapismo el 5 de febrero de 1984.

El polémico réferi Gran Davis se destacó por apoyar a los rudos. Su muerte fue inesperada ya que después de no tener molestia, un paro cardíaco detuvo la carrera de este abanderado de los rudos, en noviembre 1991.

La tragedia nuevamente se repetía, con otro gladiador de Guadalajara, integrante de los Metálicos Oro, de 21 años, fue víctima de un aneurisma cerebral, perdiendo casi de manera instantánea la vida el 26 de octubre de 1993, en la Arena Coliseo.

Una gran figura de la lucha libre de antaño Adolfo "Patrón" Bonales, trabajó como encargado de Relaciones Internacionales en la Empresa Mexicana de Lucha Libre, tras haber dejado su actividad de gladiador sufrió un paro cardíaco a consecuencia de una fuerte depresión, después de la pérdida irreparable de otro gran personaje, el réferi Eddy Palau.

El 3 de mayo de 1995 el carismático anunciador de lucha libre Vitorino (Javier Vargas López) sufría un paro cardíaco en la función sabatina de la Pista Arena Revolución. Algunos de estos casos son un claro ejemplo de que la lucha libre no es un Juego.

En el 2011 fue asesinado uno de los luchadores más completos y competitivos que estuvieron en el CMLL, conocido como "Don Clemente" o "cafecito", Dr. X fue Campeón Nacional Welter, y Campeón Nacional de Tercias cuando perteneció a la Pandilla Guerrera.

El estilo de su máscara era una fusión de la de Cacao con la de Oborman y la X que lo caracterizó, siendo una de las capuchas más llamativas y bonitas dentro del espectáculo. A pesar de ser muy buen luchador, el CMLL nunca le dio mucha oportunidad, así que decidió dar las gracias y lanzarse como independiente, cambiando su nombre a Dr. X-Treme.

El CMLL decidió recordarlo en una de sus páginas oficiales dedicándole una función, algunos de sus ex-compañeros también manifestaron su sentir tanto en el ring como en sus páginas de redes sociales.

A manera de homenaje a aquellos hombres que dejaron una huella indeleble en el público, se les da un reconocimiento con gritos, aplausos y silbidos. Con estas historias, y el recuento de los casos trágicos, se da por confirmada una vez más la veracidad de las luchas así que para ser luchador profesional, primero hay que amar el deporte y entregarse por completo arriba de un ring aunque esté de por medio la vida.

El fenómeno de la lucha libre en México es mucho más que un mero deporte, es un espectáculo donde hay escenografía, sonido e iluminación, ya que las arenas donde se practica luce impecable.

En la serie llamada "El Luchador" el canal A&E se muestra el mundo de la lucha libre mexicana a través de la historia real de cuatro luchadores en etapas muy diferentes de sus carreras dentro del Consejo Mundial de Lucha Libre.

En la divulgación En boca de todos: Los cronistas de la revista *Somos* la escritora Lorena Ríos relata que no ha sido tomada en serio por ser para casi todos un espectáculo más que un deporte, esto se ha provocado aún más en la actualidad, sobre todo gracias a la entrada de la WWE a México.

La autora afirma que las empresas también tienen su responsabilidad, tanto el CMLL como la Triple AAA han estado mostrando en estos últimos años un producto sumamente lejos de lo que es la lucha libre de verdad. Los luchadores son tomados como cirqueros combinados con simples actores de entretenimiento, en lugar de ser respetados como deportistas que se supone son.

Han tenido sus tropiezos y sus degradaciones tanto las empresas como los luchadores mismos, el reto más difícil al que se enfrentan es tratar de convencer a la gente a través de la pasión, la entrega y la espectacularidad que hacen vibrar a las multitudes.

La lucha del bien y el mal

Es la mezcla perfecta entre una serie de televisión y un show de variedades donde se cruzan muchas historias arriba de un ring, éste es el mundo donde existen los buenos y malos, donde se dan traiciones, lealtades y júbilos siendo ideal para despertar a ese niño que se lleva dentro.

Cuando se ven por primera vez en la televisión, tal vez no se entienda rápidamente el estilo de la lucha libre mexicana. Sin embargo, conforme se va conociendo más acerca de esta actividad, se puede observar que existen estructuras básicas para que los combates se lleven a cabo.

La mayoría de las luchas en México se dan en tríos, es decir, grupos de tres contra tres luchadores. En los combates de tercias o atómicos de cuatro contra cuatro hay un capitán por cada grupo y dos o tres gladiadores que conforman el resto de la agrupación.

También se lleva a cabo la lucha de parejas. Éstas tienen las mismas reglas estipuladas como para los tríos o atómicos con la única diferencia de que, si uno de los dos es eliminado, su compañero también lo estará. Esto provoca que haya un relevo constante con lo que provoca más emoción a la función que se está tomando lugar en el ring.

Y, por supuesto, también existen los combates individuales, donde el luchador muestra toda su destreza y habilidad contra su contrincante en el cuadrilátero, la duración del enfrentamiento es a dos de tres caídas (se considera como caída el poner los hombros o la espalda contra la lona, durante un mínimo de tres segundos, que el arbitro marca con tres golpes de mano, sobre la lona).

Otro aspecto importante de la duración de las peleas es que aunque el luchador salga del cuadrilátero, puede regresar a éste automáticamente con lo que se agiliza el espectáculo. En cuanto a las vestimentas de los combatientes, un elemento de suma importancia es la máscara que caracteriza el personaje del luchador. Las máscaras se consideran sagradas en la lucha, por lo que retirársela a un contendiente representa descalificación además de deshonor y vergüenza.

Otras causas para la descalificación son los golpes bajos, golpear al enemigo cuando éste se encuentra tomando una cuerda, cuando un luchador se encuentra más de 20 segundos fuera del cuadrilátero, pegarle a un réferi. Es un flujo de emociones encontradas entre sus miles de seguidores, no sólo en el país, sino en muchos otros, es un desfile de peculiares y coloridos personajes, una fábrica de ídolos con opción a convertirse en leyendas.

A las arenas asisten miles de aficionados, la mayoría ya tiene definido su partido, otros lo van tomando conforme las peleas se van dando. En el ring se enfrentan técnicos contra rudos, los del bando rudo se caracterizan por buscar la victoria sin respetar las normas establecidas, que son vigiladas por el réferi quien muchas veces, premeditadamente, no cumple su papel, lo cual eleva el estado anímico de los espectadores quienes a todo pulmón gritan lo que les viene en gana.

El enfrentamiento entre rudos y técnicos es una parodia de la lucha entre el bien y el mal, por eso, que la mayoría se identifica con los primeros, quienes tratan de ganar de forma limpia y con lanzamientos espectaculares desde las cuerdas. No todos apuestan a éstos, ya que algunas personas sienten rabia cuando los rudos están siendo derrotados. Es un espectáculo de rudos contra técnicos, en otras palabras, de los buenos contra los malos entendiéndose como los buenos los que se ajustan a las reglas y los malos los que combaten violando las mismas.

Del manejo de las emociones del público se encargan los gladiadores de ambos bandos. Los que representan el bien jugando limpio y los del mal desafiando al público con palabras altisonantes, gestos, burlas y golpeando con más fuerza al luchador técnico.

El deporte espectáculo de la lucha libre va más allá que cualquier deporte de combate, pues dota a los contendientes de singulares personalidades y de elementos extradeporativos que vienen a enriquecer la función. Los participantes no se matan en cada presentación, sino que ponen de su cosecha dramática para que los espectadores griten, se enfaden y aplaudan frente al sufrimiento de uno de los contrincantes.

El teórico Roland Barthes analizó el fenómeno cultural de la lucha libre en un artículo muy interesante en su libro *Mitologías* a finales de los años cincuenta donde dice: "Al público no le importa para nada saber si el combate es falseado o no, y tiene razón; se confía a la primera virtud del espectáculo, la de abolir todo móvil y toda consecuencia: lo que importa no es lo que cree, sino lo que ve".

La contemplación de la lucha libre exige del espectador la habilidad para proyectar un rosario de imágenes. El espacio del ritual se alza en el corazón de la gran urbe, la Arena México, recinto al que la tradición ha nombrado "La Catedral", que convoca en una o varias sesiones semanales a profanos y devotos.

El objeto de culto, como en los antiguos ritos realizados por los griegos, requiere, a decir de Barthes, “Que el espectador se encuentre a la espera de la imagen momentánea de determinadas pasiones”.

La lucha está ahí para representar de alguna manera el origen mítico de una colectividad muy reciente, la comedia humana a partir de la cual se gestó la sociedad urbana en el México del siglo XX y la dinámica bajo la cual sigue funcionando, tal y como comenta Roland Barthes en su libro:

Se trata, pues, de una verdadera Comedia Humana, donde los matices más sociales de la pasión (fatuidad, derecho, crueldad refinada, sentido del desquite) encuentran siempre, felizmente, el signo más claro que pueda encarnarlos, expresarlos y llevarlos triunfalmente hasta los confines de la sala. Se comprende que, a esta altura, no importa que la pasión sea auténtica o no. Lo que el público reclama es la imagen de la pasión, no la pasión misma.

No hay azar posible en un mundo donde los buenos son muy buenos y los malos lo mismo pero a la inversa. En la lucha libre, la dialéctica mediante la cual se relacionan los elementos opuestos, rudos y técnicos, es la guerra, la violencia, la tortura.

Pero en la contienda, como nos dice el mismo Roland Barthes, la tortura no es sino representación porque “aun en estas circunstancias, lo que está en el campo de juego es sólo la imagen, el espectador no anhela el sufrimiento real del combate, se complace en la perfección de una iconografía”.

Como en Grecia, la representación teatral de las pasiones humanas, cumple una función social, a la que el viejo Aristóteles en su Poética tuvo a bien llamar Catarsis. Si consideramos el grado de complejidad urbana alcanzado por las dimensiones de un sitio como la Ciudad de México.

Es natural entonces que la lucha libre se manifieste como forma de entretenimiento, a la vez que espejo de una sociedad en que la fuerza vital de los individuos es puesta a prueba constantemente.

La lucha libre es un espectáculo de emociones, sufrimientos y traiciones, los participantes reflejan emociones de una contienda caracterizada por su plasticidad. Nadie se está matando en la pelea, todo es un show, sin embargo, descargamos todas nuestras emociones frente a un evento donde la categorización del bien y del mal está claramente reflejada.

Algunos de los combates más importantes que se realizan dentro de las luchas, son:

- 1.- Batalla de los mini-estrellas
- 2.- Batalla por el orgullo
- 3.- Combate de máscara contra cabellera
- 4.- Lucha en jaula

Campeonatos

Desde los años 40, el Consejo de Lucha Libre se ha mantenido a la vanguardia de este deporte en el mundo. La empresa cuenta con instalaciones específicamente diseñadas para la práctica de este deporte, entre las que destacan:

Arena México Ciudad de México
Arena Coliseo Ciudad de México
Arena Coliseo Acapulco, Gro.
Arena Coliseo Guadalajara, Jal.
Arena Coliseo Puebla, Pue.

Una de las situaciones más lamentables de nuestra lucha libre es, sin duda alguna, la falta de continuidad de las rivalidades que en un momento de la historia pudieron haber llenado grandes y gigantescos locales, en una pugna de apuestas, pero que por intereses o por conveniencias, tanto de los luchadores involucrados, como de los promotores, no se realizan.

Ataviado con un traje de arlequín en colores amarillo y negro hacía su presentación el muy bien llamado "Bocazas Pierroth Jr.", la gente silbaba incansablemente pero él, sordo y lleno de energía tomaba el micrófono y amenazaba a sus rivales con destruirlos, con hacerlos añicos.

Se burlaba de forma socarrona mientras que desconcertados los réferis y el presentador oficial, lo miraban una y otra vez, incrédulos del cinismo sarcástico del señor Pierroth. La llegada de Máscara Sagrada, lograba por fin, callar las amenazas de Pierroth quien lo veía desafiante y entonces, ambos se preparaban para su combate. Ya fuera en tercias, parejas, mano a mano, una campal, atómicos, como fuera, ambos luchadores se daban con todo y el público se emocionaba viendo esa confrontación, Pierroth y Máscara Sagrada se convirtieron inmediatamente en rivales encarnizados, desde la primera vez que se enfrentaron.

Irónicamente mientras que Pierroth, hablaba sin parar y a ritmo sorprendente, Máscara Sagrada no lo hacía o eso parecía debido a la máscara cerrada que portaba. El hablador contra el callado, el arlequín contra el elegante, el rudo odioso contra el técnico arropado con el cariño del público.

Parte III Memorias de una máscara

La magia que envuelve la lucha libre se determina principalmente en las máscaras, en los inicios no se tomaba muy en cuenta ni se le daba mucha importancia a las tapas, pues antes era más austera y muy simple, a los primeros luchadores les bastaba subir con solo un calzón y unas botas.

Este objeto con el cual se puede cubrir el rostro es tan antiguo y universal, al cual se le ha dado múltiples usos desde su empleo en ceremonias, ritos, festivales o cumpliendo funciones sociales para destacar el rango y prestigio de un personaje dentro de una comunidad.

Seguramente en el origen estaban el hombre de la máscara de hierro, el fantasma de la ópera o cualquiera de los arquetipos del rostro sobrepuesto, del rostro fantástico, que aterra, exorciza, intimida, pero después se ha convertido en la idea del rostro deseable, del rostro que cualquiera hubiese querido tener, y gracias a eso se ha extendido de una manera tan extraordinaria.

La columnista de la revista *Somos* en su publicación Inicios de la lucha relata cómo apareció por primera vez el 7 de noviembre de 1933 en Norteamérica un luchador con un tipo de antifaz muy raro el cual que respondía al nombre de Jim Atts. Un mes después surgió Masked Marvel en el emblemático Madison Square Garden de Nueva York.



Masked Marvel, Londaroth, 1933.

En el sitio oficial de deportes Martínez <http://www.mtzwear.com/esp/historia.php> describe que corrían los años 30 cuando la lucha libre comenzaba en nuestro país, don Antonio H. Martínez fue un hombre de altos vuelos, siempre pensó en grande. La muestra está en que desde muy joven la ciudad de Guanajuato le quedó chica para sus ambiciosos proyectos.

Lo que él necesitaba era un lugar donde pudiera dar rienda suelta a sus ideas, no dudó en tomar sus maletas y viajar a la ciudad de México a probar suerte donde laboró en una empresa textil, después estableció un taller de calzado en el cual hacía zapatos deportivos, particularmente para boxeadores con lo que comenzó a evolucionar el negocio.

Pronto se convirtió en un fanático que no faltaba a las funciones, así consiguió la amistad de un luchador llamado el Charro Aguayo, el joven zapatero lo seguía en sus combates, le cargaba la maleta y lo levantaba cada vez que se caía fuera del ring. De este modo, Aguayo se enteró sobre la profesión de su nueva amistad y le pidió unas botas para lucha libre, pues anteriormente era muy común que los gladiadores utilizaban el calzado de los boxeadores para luchar.

Se necesitaban unos zapatos que no tuvieran una suela tan delgada, propia de un deportista que se mueve con las puntas de los pies, para lograr un producto capaz de reforzar la planta y amortiguar todas las pericias que se hacen sobre el cuadrilátero.

Así inicio una moda que se convertía en una tradición y en disciplina deportiva, rápidamente el taller de don Antonio H. Martínez se consolidó como fabricante de las innovadoras botas y se transformó en una referencia obligada para todos los interesados en este deporte.

Un análisis sociocultural de las máscaras en la historia de la lucha libre fue escrito por Dante Damián Rodríguez, columnista del diario *La Crónica de Baja California* donde describe que las creaciones y la influencia en la lucha libre sería más fuerte con el paso de los años. Esta historia se completa con la anécdota de la visita que hizo al modesto taller el Ciclón McKey, un irlandés que era la atracción del momento.

Durante 1933 el Ciclón pidió una capa que le cubriera la cara a modo de antifaz y que le fuera difícil a los luchadores arrebatarla, aceptó el reto, tomó una serie de medidas de la cabeza y prometió entregarla unos días después. Para disgusto del gladiador el trabajo no estuvo listo a tiempo y lo peor del caso es que el antifaz, fabricado con piel de cabra, le quedaba pequeño, fue un fracaso total y dinero tirado a la basura que provocó una discusión entre los involucrados que defraudaron a su primer cliente.

El negocio de las máscaras estaba terminado al menos esa idea le pasó por la mente por unos meses hasta que volvió a presentarse McKey en el taller con una gran sonrisa y con la idea de adquirir seis máscaras. La decisión del luchador causó asombro al entonces zapatero, quien rechazó la oferta que incluía recuperar el material desperdiciado del antifaz anterior y una mejor paga por los productos, con súplicas de por medio, finalmente llegaron a un acuerdo.

En entrevista personal con Víctor Martínez, hijo de don Antonio, relató que su padre ya sabía donde había cometido los errores, por lo que decidió tomar nuevas medidas del cráneo del luchador 17 en total, que hasta el día de hoy constituye el mejor secreto de la empresa. Las razones por las que el irlandés regresó fueron porque alrededor del mundo ningún artesano pudo hacer el trabajo del guanajuatense. De hecho hubo quienes le aseguraron que nadie le podía hacer una careta con esa cualidad y con esto no dudó en regresar al negocio de los Martínez.

La conclusión del experimento fue una máscara dócil como un guante cuyo material de piel se amoldaba mejor tras cada función. “Las máscaras son uno de los elementos que dan vida a la lucha libre, un deporte y espectáculo arraigado en los gustos del mexicano”, comentaba don Antonio Martínez a su hijo Víctor.

Es tal el gusto por las máscaras que son compradas por gente proveniente de Estados Unidos, Francia, Italia, Alemania o Japón, que las adquieren en el lugar que tiene la patente internacional de su invento Deportes Martínez donde Víctor explicó:

Cambiaron los materiales y las piezas que las componen, con el tiempo mi papá fue viendo que la piel de las máscaras no dejaba respirar a los luchadores, provocando que comenzaran a quedarse calvos cada que se las quitaban, se quedaban con un manajo de cabellos pegados. Por eso empezó a fabricarlas con telas diferentes, haciéndolas muy elásticas.

Era la gran oportunidad que necesitaba Víctor para demostrarle a su padre que podría hacerse cargo del negocio. “Mi padre nunca me explicó cómo hacer las cosas un día me dijo: ‘Tus hermanos son más inteligentes, tú nunca vas a aprender mejor ponte a estudiar. Otras veces cosía algo en la máquina y le preguntaba cómo había quedado y sólo me decía ‘¿no sirve?’. Por fortuna mi papá me enseñó una cosa mejor en la vida, ser autodidacta como él”, comentó el heredero del negocio.

Recordó que durante los meses que se quedó al frente tuvo no sólo que lidiar con su inexperiencia, sino con uno de los clientes más exigentes que tenían: El Gladiador. “Por fortuna quedó muy satisfecho con el par de botas que le hice, le demostré a mi padre que era bueno para el negocio”, agregó.

Los principales clientes son los luchadores del bando de los técnicos, quienes sufren las consecuencias de los rudos que les rompen las máscaras incrementando el trabajo y la demanda: “La verdad es que mi oficio me encanta, ver diseños nuevos que me trae la gente o proponer los propios, porque no acepto hacer cualquier cosa una vez que vino un hombre que quería traer un condón en la cabeza. Le dije: ¿sabes qué?, que te la haga otro. Yo soy serio y muy profesional en mi trabajo”, argumentó Martínez.

Víctor dedica su tiempo completo a hacer máscaras, pero ya no a ver a sus portadores: “Tengo como tres años que no voy a las luchas no tengo ganas imagínate, yo vi a Black Shadow, El Santo y Blue Demon. Ya he visto todo en la lucha libre”, finalizó.

El primer mexicano en utilizar una máscara y aterrorizar en las arenas con sus murciélagos dando realce y credibilidad a su personaje fue Jesús Velásquez, el "Murciélago Enmascarado". Ese mismo luchador fue el trágico verdugo de Merced Gómez quien perdió un ojo a causa de una salvaje patada a la Filomena y el mismo que escribió argumentos para las películas del Santo, a él se le atribuye también el primer combate máscara contra cabellera sostenido con Octavio Gaona, y este último se quedó con la fúnebre capucha negra.

Con el paso del tiempo, la máscara ya causaba furor con el misterio de sus luchadores, sus lances y estilos encontrados. A ellos se les atribuían fuerzas y poderes especiales, una ola de misterios y rumores empezaron a crecer entre los aficionados que comenzaban a distinguir las personalidades de cada uno.

La magia comenzaba a tejerse con cientos o miles quizás los que han portado una máscara sobre el rostro, pero pocos, muy pocos se convirtieron en monstruos de leyenda. Hasta la década de los 50 cuando ya surgían a la fama grandes leyendas como El Santo, Blue Demon, Black Shadow, Médico Asesino, Rayo de Jalisco y más luchadores, le fueron agregando a la máscara algunas figuras y moldes según el personaje del momento incrementando la importancia de portarla.

Este objeto forma parte del folclor mexicano que permanece hasta nuestros días y ha sido tomado como un elemento indispensable en la lucha libre, es parte del vestuario y personalidad del luchador, las primeras fueron de cuero, luego de tela y ahora son de materiales sintéticos.

El llevar puesta una máscara es todo un reto, ya que al jugársela en un combate es darle una muerte simbólica al personaje y romper con la incógnita del luchador, que al perderla no puede volver a usarla y para poder cubrirse el rostro nuevamente tienen que pasar tres años y debe usar otra con otro nombre.

En si la máscara es uno de los trofeos más codiciados por los contendientes así como los antifaces. La ropa que llevan puesta los gladiadores, las botas para luchar, las capas, chamarras, chalecos, rodilleras especiales, coderas y muñequeras son parte del traje de héroes que portan los luchadores.

Hoy en día las empresas que se dedican a fabricar estos atuendos con su personal capacitado, exportan sus productos a Japón, Estados Unidos, Europa, Latinoamérica e incluso también complacen a los que son simplemente aficionados que desean portar las máscaras de sus ídolos preferidos.

En artículo "Pueblo Latino" del periódico norteamericano *El Republicano* informa sobre el establecimiento ubicado en el 169 de la Calle Blanca en Springfield, Estados Unidos, donde se pueden observar coloridas máscaras de lucha libre que Luis Arroyo confecciona con sus manos.

Arroyo Máscaras creación para los amantes de la lucha libre y esencialmente para luchadores. Algunos de éstos realizan sus pedidos a través de la Internet desde países extranjeros, es la manera en que las máscaras confeccionadas en Springfield viajan a través del Mundo.

"Yo era luchador en los 80 en Puerto de Rico y de ahí comencé haciendo mis propios atuendos porque eran muy caros y en ese tiempo eran muy pocos los que hacían esos atuendos", cuenta Arroyo.

Luchando en el Consejo Mundial de Lucha Libre, no utilizaba máscara, pero como luchador independiente combatió bajo el nombre de "El Audaz", fue luchador profesional desde los 17 años concluyendo su carrera debido a una lesión tras sufrir un accidente automovilístico en los Estados Unidos.

Desde hace más de veinte años le despertó el interés de aprender a confeccionar todo tipo de atuendos y máscaras convirtiéndose así en uno de los fabricantes de estos productos en Norteamérica, mismo que ha recibido pedidos de distintas regiones como Europa y Nueva Zelanda donde la lucha libre mexicana va ganando terreno con el paso de los años.

"Esto es algo que muchos lo consideran una artesanía por el trabajo y el detalle de símbolos culturales que se le bordan a las máscaras" agregó Arroyo para el artículo "Pueblo Latino" del periódico *El Republicano* publicado en 2010.

La máscara es utilizada como un recurso teatral, al mismo tiempo se vuelve intimidante, divertida, amenazante y jocosa, se presta a las complicidades del espectador, le permite crear una incógnita al querer saber qué clase de rostros se esconden tras esas telas, se presta a la imaginación de héroes o humanos.

La personalidad y misterio de muchos luchadores se debe, irónicamente, al hecho de ocultar su rostro, pero no se trata de esconderlo nada más porque si, sino que lo ocultan para darle nueva personalidad gracias a un simple pedazo de trapo llamado máscara.

Hace más de 70 años que se practica de manera constante la lucha libre profesional en México, y desde aquellos años los personajes de los luchadores han tenido una evolución en sus presentaciones en cada época y era de este deporte. Obtiene del surrealismo y de nuestra propia cultura elementos que no se tienen en esta disciplina deportiva en otras partes del mundo, es que la lucha libre mexicana adoptó la máscara en los luchadores para darle un toque de misterio a los personajes y a su vez darles un uso como moneda de cambio.

Es decir, obtiene gran valor a lo largo de la trayectoria de un gladiador o gladiadora su identidad secreta, se vuelve un emocionante misterio el cual cautiva a los miles de aficionados del deporte del pancracio mexicano. Toma un valor extra porque ésta llega a ser apostada en encuentros magnos, debido a las rivalidades que se vayan generando, los luchadores llegan a un nivel de no "soportarse" más sobre el ring y entonces hablan con el promotor.

Después se arregla una lucha donde la máscara se apuesta en un encuentro, el cual y de manera regular es organizado en modalidad de mano a mano, es decir, uno contra uno. Unas empresas han decidido que este tipo de peleas por las *tapas* sean la cereza del pastel en las funciones de mayor importancia que realizan a lo largo del año, para cerrar un ciclo.

Entre las más cotizadas se encuentra en primer lugar la del Santo quien logró ser el ícono inamovible de relacionar la lucha libre a la máscara y viceversa. Pero entre ellas, hubo muchos que consiguieron por sus propios meritos hacer de ese complemento del vestuario, una prenda de valor incalculable, una joya deportiva del guerrero del ring.

Asimismo, los medios de comunicación masiva le dieron esta atmósfera a cada personaje y se escribieron sobre ellos verdaderas historias fantásticas. Tal vez el creador más importante de personajes enmascarados fue Valente Pérez, quien era director de la revista *Lucha Libre* y de su creativa imaginación surgieron a la luz infinidad de luchadores a quienes los idealizaba en ciertas características, los seleccionaba en un casting, les hacía la promoción a través de su revista y el día de su debut era prácticamente un hitazo con el público.

Éstos son los nombres de los luchadores enmascarados más conocidos y valiosos de la historia del pancracio mexicano: El Santo, Mil Máscaras, El Solitario, el Gladiador, los Espanto, Black Shadow, Blue Demon, Huracán Ramírez, Dr. Wagner, Dos Caras, Rayo de Jalisco, Psicodélico, Villanos, Kung Fu, Tinieblas, el Matemático, Fantomas, Médico Asesino, Scorpio, Canek, Cien Caras, La Pantera Blanca, Ultramán, Espectros, Septiembre Negro, Fuerza Guerrera, Sr. Tormenta, Sangre Fría, Octagón, Ángel Azteca, Máscara Sagrada, Súper Muñeco, Súper Ratón, Fray Tormenta, Lizmark, Atlantis, Rey Misterio, Blue Panther, entre otros.

Algunos terminaron jugándose las máscaras, las cabelleras, el retiro, la muerte se cruzó en su camino o tristemente quedaron en el olvido haciéndolos desaparecer del cuadrilátero. Otros sobreviven al tiempo y la edad como Mil Máscaras y Tinieblas con más de 30 años de portar con orgullo y dignidad la incógnita.

En entrevista personal con Iviz Guajardo Jr. describió que dejó sudor, sangre y lágrimas sobre la lona para poder ganar la primera máscara en su corta pero sólida carrera luchística, pero tras destapar al Hijo de Black Shadow aseguró que no estará conforme hasta no dejar a Baby Rap sin su cabellera.

Al bajar del cuadrilátero con una tapa histórica en sus manos, el heredero del “Perro del Ring” se mostró satisfecho con la victoria y el apoyo que le brindó el respetable, a quien dedicó el resultado de la lucha y muy especialmente a su padre.

“Me siento muy contento porque no había tenido un logro de esta magnitud, nada más había ganado dos cabelleras y esta es mi primera máscara. No hice cualquier cosa, destapé a un gran luchador, a un digno representante de una leyenda de la lucha libre”, declaró el gladiador.

“Este triunfo se lo dedico a mi padre, que fue quien me enseñó lo que es la lucha libre y me heredó su estilo y su apodo, siento que ahorita estoy poniendo su nombre muy en alto”, agregó.

Reconoció que para este duelo se preparó muy fuerte durante los últimos días, siempre con la mentalidad de salir vencedor a pesar de medirse ante rivales que lo superan en experiencia. El rudo señaló estar más que listo para enfrentar a oponentes de mayor jerarquía, ya sean rudos o técnicos, y ahora que terminaron los malos entendidos asegura que retomará su amistad con el Indio Kikapoo y volverán a hacer dupla para enfrentar a los técnicos locales.

Ahora ya es común que si un luchador pierde la máscara, tiene como recurso inmediato maquillarse. Otros han utilizado ambas opciones al mismo tiempo de manera favorable, pero esas prendas de las que hablamos no sustituirán nunca ni el talento ni mucho menos la personalidad que sólo pocos, muy pocos poseen.

Muchos luchadores al perder la máscara optaron por seguir así el resto de su carrera, no así otros que al pasar un tiempo reglamentario de tres años, pueden enmascararse de nuevo con otro nombre. Algunos gladiadores al no encontrar impacto con su personaje, cambiaron una y otra vez de nombre hasta que alguno de tantos les dio un sello propio y en algunos casos el estrellato sin despojarse de la máscara.

El mismo Santo utilizó al menos cuatro si no es que más nombres antes de ser el Enmascarado de Plata. Inició sin máscara, tiempo después consiguió fama y fortuna, pero nadie se esperaba que ese joven se convirtiera en leyenda, vaya ni él mismo.

Otro curioso caso es el de Rey Misterio Jr. nuevamente con el uniforme que se le conoció al principio de su carrera, pese a que su identidad ya es sabida y corresponde a Oscar Gutiérrez Rubio de 27 años, gracias a su talento se convirtió en el luchador México-Americano con más proyección en los Estados Unidos.

Pero por negligencia de Lex Luger, entonces socio y programador de la WCW con un contrato firmado de exclusividad, se despojó de la máscara sin ninguna gracia debido a que cada empresa de lucha libre tiene sus propias reglas que al firmar con ellos el gladiador tiene que cumplir con su fichaje.

Luego de varias lesiones y con el éxito de la mano, el hijo pródigo de Tijuana consiguió la entrada a la empresa más importante del país vecino, la WWE, como condición del convenio se le pidió que utilizara de nuevo su careta con su antiguo uniforme con algunas variantes.

Otra de las razones por las cuales se volvió a enmascarar fue porque el público americano así lo conoció y la máscara para esta afición es como la de los superhéroes de los cómic's que se puede quitar y poner y que solo ellos como espectadores están en complicidad con la identidad del que porta la capucha sin denunciarlo.

Lo que queda por decir de las máscaras, ya sobra, pues se sabe que las pocas que quedan con verdadero valor no caerán nunca más que cuando sea la muerte quien desate los cordones y otras se quedarán en manos de alguien equivocado para gusto de la afición.

Lo interesante de esto es ver si renace el valor de esta prenda mágica, impregnada de misterio y poder sobrenatural, la joya deportiva más preciada de las leyendas del ring. Arriba del cuadrilátero han desfilado infinidad de gladiadores enmascarados, algunas de las máscaras que han portado son verdaderas obras de arte, aunque también hay algunas que son un martirio visual y esto puede influir en el carisma y trascendencia que tendrá el luchador, porque a fin de cuentas la máscara es su rostro.

El sitio web de arte, diseño y cultura popular llamado "Mexside" realizó una selección de las máscaras mejor confeccionadas, con base en el diseño, el estilo y la trascendencia que lograron a través del tiempo. Sin importar si son rudos o técnicos, solo la elegancia con la que han destacado en los encordados.

En conjunto con el blog de "Superluchas" y gracias a los comentarios realizados por los seguidores y el público en general se seleccionó el top diez de las capuchas más cotizadas y admiradas por los aficionados.

10. El Cobarde



Una máscara muy elegante en color blanco y negro, de este luchador que logró formar una dinastía que se mantuvo por más de 40 años en los encordados. El diseño es sencillo con la mitad en blanco y la otra en negro y grecas adornando los ojos, nariz y boca.

9. El Solitario



Un luchador con gran personalidad, gracias a un diseño sencillo en color dorado, con un antifaz negro cubriendo los ojos y rodeando el cráneo, la barbilla descubierta deja ver que hay un ser humano.

8. Solar



Una de las máscaras mas bellas de la historia de la lucha libre, hecha en tela dorada y con un sol color rojo que resalta en el centro del rostro o también se podrían invertir los colores, tela roja y sol en dorado, en cualquiera de las combinaciones se veía espectacular.

7. Místico



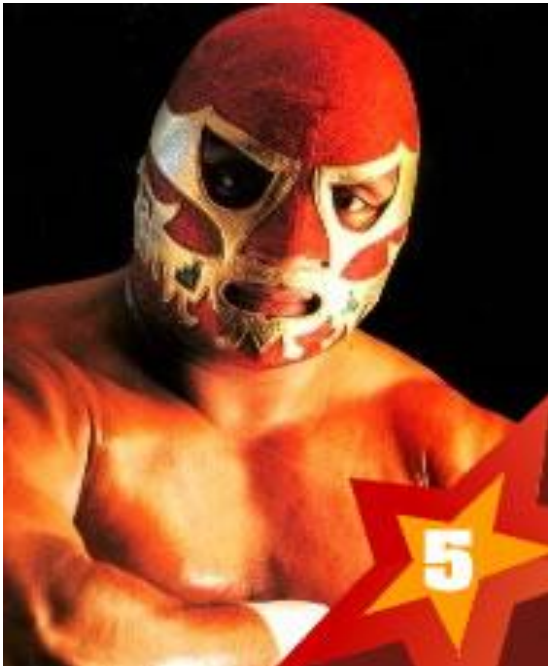
Gladiador que se ha colocado rápidamente en el gusto de la afición, gracias a su talento y, sin lugar a dudas, también por su máscara en color plata con la silueta de un cáliz en oro. Una de las peculiaridades es que la máscara carece de orificio para la boca, esto aisla más la humanidad del luchador y resalta el misticismo de su alter ego.

6. Dos Caras



Una máscara con muchos años de historia, cuyo luchador supo combinar su porte y talento con un gran diseño. Puede ser confeccionada en varios colores y en el centro, cubriendo ojos, nariz y boca, un águila con dos cabezas que hace honor a su nombre.

5. Canek



Tiene varias combinaciones de color, cada una perfectamente sincronizadas, con un antifaz cubriendo lo ojos y rodeando la nariz y una pleca con grecas prehispánicas que rodea la cabeza a la altura de la boca. Un gran diseño.

4. Mil Máscaras



Histórica máscara hecha en color blanco con acentos en negro en alrededor de ojos, nariz y boca, líneas negras en la parte superior y una letra "M" roja en la frente. Este luchador, como su nombre lo indica, tenía gran variedad de diseños, no solo en color, sino también en forma, pero la más emblemática es esta.

3. Huracán Ramírez



Una leyenda del ring, cuya máscara es un auténtico ícono. Hecha en color azul rey hace resaltar las grecas blancas, que a manera de viento cubren los costados y la parte superior, haciendo conjunto con el antifaz, también en color blanco. Sin duda una de las más recordadas.

2. Blue Demon



Dicen que las exigencias del Profe para hacer sus máscaras era exagerada, ya que pedía precisión milimétrica en su confección, y no es para menos, la calidad de su máscara debía tener la misma que su portador. Sencilla máscara elaborada con un color azul rey y con los bordes de ojos, nariz y boca en color plateado, estilo minimalista manejado de una forma magistral, de ahí su gran belleza.

1. El Santo



Con un diseño realmente sencillo realizado totalmente en color plateado, se ha convertido en referencia al hablar del lucha libre. Con esta máscara El Santo le imprimió un aire casi celestial y de otro mundo a este deporte, e hizo que se creara un verdadero culto, que aun después de muerto, sigue admirando a esta máscara y sus luchas interminables por salvar al mundo. Una presencia divina en la tierra.

¿Qué se esconde detrás de una máscara?

El origen del luchador, como de otros tantos personajes que integran el universo del barrio, se encuentra en la provincia. Los luchadores, son hijos o nietos de inmigrantes que en busca de mejores oportunidades se forjan bajo los golpes de las fuerzas vivas que los reciben en la capital.

La periodista Sandra Licona en su artículo llamado “Muestra a 2 de 3 caídas en Galería de Tepito” en el *Universal*, relata que en la Ciudad de México durante la primera mitad del siglo 20, se concibe como el espacio flexible que se ensancha aquí y allá para ir albergando a los futuros “chilangos”, ese mismo espacio, cuando se estira al máximo, pierde flexibilidad y se desgarrar para formar una herida abierta por donde se puede observar la cara trágica de las vecindades o los barrios.

No hay triunfos fáciles, el talento, si ha de manifestarse en el mundo de la lucha, ha de pasar por las más variadas pruebas físicas y existenciales. El gimnasio del barrio ha de gestar al futuro héroe, lo mismo para el box que para la lucha, entre cuerdas pelonas y lonas recosidas cientos de veces, el olor acre de sudores añejos, las improvisadas pesas, los espejos rotos.

Desde ahí se abren las primeras oportunidades, los espectáculos pequeños, las arenas exigentes, correosas, las que ponen a prueba el orgullo y la “madera”. Es en estos primeros lances, donde tiene que ocurrir el evento mágico que decide el futuro del joven luchador, la creación del personaje.

Al enmascararse, un joven talentoso se individualiza y al mismo tiempo abstrae su historia y su origen que lo vuelven una incógnita para la sociedad. Ya sea confeccionada en telas multicolores, mucho brillo y lentejuela, o piel de cabra, la máscara es un elemento definitorio en la historia de un luchador, las máscaras ahora son consagradas, representativas, emblemáticas y se encuentran en la calle, en el cine, en la televisión y en los puestos ambulantes siendo el resultado de un arduo proceso de construcción simbólica.



Variedad de máscaras. s/a, 2010.

Su valor se mide en litros de sudor, estilo, y espectáculo, sólo aquel luchador capaz de abandonarse a sí mismo y siendo otro arriba del ring, tal vez querido u odiado por el público asistente podrá convertirse en una leyenda.

La preparación física consiste en el desarrollo de fuerza, agilidad, velocidad de movimientos, velocidad de reacción, flexibilidad, masa muscular combinada con fuerza y resistencia aeróbica. Para ello, el luchador realiza entrenamientos diarios que suelen durar en el mínimo de los casos 2 horas, pero que pueden aumentar tanto en duración como en frecuencia, ya que si se tienen en puerta competencias donde se requiera alto rendimiento, será necesario la preparación con dos o tres entrenamientos al día.

En la sección *Los Luchadores* de la revista Súper Luchas el periodista Alberto Hinojosa relata que generalmente, al igual que en otros deportes, la sesión empieza con un calentamiento, el cual tiene una duración de 20 a 30 minutos. Después de ello se comenzará con la parte central que, dependiendo de los programas acordados, podrá ser del desarrollo de la fuerza, de la fuerza-resistencia o de la técnica.

Además de esto, el atleta deberá contar con competencias dentro del entrenamiento las cuales tendrán como objetivo, simular de cierta manera la capacidad de respuesta y adaptación a combates reales para lograr el mejor rendimiento.

La preparación psicológica es tal vez de los aspectos más importantes que se deben cuidar dentro del desarrollo y preparación del atleta, ya que debido a él se puede mejorar o cambiar de manera negativa el resultado total de una competencia.

Esta preparación es el acondicionamiento para manejar adecuadamente la actitud hacia las circunstancias comunes de una competencia, tales como el miedo, angustia, nervios, etc. Si alguno de estos factores dominan a los gladiadores pueden perder la concentración y provocar resultados negativos durante su contienda.

El desarrollo de la técnica es un aspecto esencial en todo arte marcial, ya que determinará en realidad la capacidad de combate. Dentro de miles de proyecciones, candados, llaves y contras existentes, todos tienen bases similares tales como la dirección del cuerpo y la posición de las extremidades.

La lucha requiere las sesiones de entrenamiento más fuertes dentro de todos los sistemas de combate, ya que el aprendizaje se logra sólo a través de la práctica diaria y constante de los movimientos hasta alcanzar una perfecta mecanización del movimiento. Generalmente la capacidad de respuesta y de velocidad de reacción para un movimiento específico se logra con la repetición excesiva del movimiento, que dentro de la lucha supera los 250-300 movimientos por sesión.

Para Alberto Guerrero, sociólogo, detrás de la máscara se esconde un rostro:

Es verdaderamente increíble la impresión de por vida que puede dejar en nosotros la presencia de algún enmascarado.

Desde los personajes de las tiras cómicas hasta las leyendas de las películas, pasando por el elaborado antifaz, el colorido de la careta de nuestro diablo cojuelo y las extensas capas de maquillaje que esconden por completo las facciones del rostro; todos sin excepción logran impresionarnos, sembrar en nosotros la curiosidad y preguntas que intentan acercarnos a la identidad de aquel que prefiere dejar su verdadero yo a la incógnita.

Mientras tanto hacemos uso de ella y nos enmascaramos para vivir el día a día, ayudándonos a interpretar al fuerte, al débil, al loco, al divertido, al distante que hay en todos nosotros, esos fantasmas internos que están ahí, en cada gesto, en cada mirada, finalizó Guerrero.

Una de las características de México en cualquier parte del mundo es la lucha libre, y gran parte de esto se debe a la magia de las máscaras, que, aún cuando no son exclusivas de nuestro país, es aquí donde el misterio que esconden es parte esencial de la mitología que rodea este ambiente. Para nadie es ajeno este hecho, y se refleja en todas partes del territorio nacional, pero, ¿qué hay acerca del hombre que da vida al personaje?

No todos los luchadores tienen una carrera exitosa en los cuadriláteros que les prodigue una vida holgada, no por falta de técnica o espectacularidad, hay diversos factores que influyen en cómo administra el hombre su quehacer luchístico, y es en *Lucha Libre: La vida detrás de la máscara*, un documental de Rich Walton, en donde se explora este entorno.

En distintos medios se habla, por costumbre principalmente, acerca de la ciudad de México, Guadalajara o Monterrey como los sitios con mayor tradición luchística y, se deja de lado, lo que sucede en otras plazas, tales como Tijuana, lugar donde este deporte se encuentra muy arraigado y ha sido, desde que se tiene memoria, uno de los principales foros para vivir la lucha libre.

Es en esta fronteriza ciudad donde se plasma la vida diaria de Dinamic, un luchador que cuando no está en un ring, tiene por oficio la barbería y es propietario de un negocio de este ramo, el cuadrilátero. Hace falta siempre cierta evidencia del enorme sacrificio que realizan los luchadores por mantenerse dentro de este negocio, muchas veces por sed de triunfo o por el mero gusto de practicar este deporte de alto riesgo.

Ante esta carencia, es que Rich Walton se aventura a explorar la vida de Dinamic, luchador y también peluquero, involucrándose con luchadores tales como Kayam y Enigma de Oro, entre otros gladiadores, mostrando cómo transcurre la existencia cotidiana del protagonista, que entre estas y otras actividades, su principal responsabilidad radica en ser el sustento principal de su familia.

El resultado es un material de colección no sólo para los fanáticos de la lucha, sino como referencia cultural para el público en general, pues devela ciertos aspectos que en las más de las ocasiones pasan desapercibidos y que son de verdad importantes para valorar lo que la lucha libre representa, más allá del deporte, para el folclore mexicano.

Hombres, mitos o leyendas, héroes del ring: El Santo, Blue Demon y Mil Máscaras

Vestido de plata con una máscara sobre la cara que oculta 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.

Fue el único superhéroe latinoamericano de cobertura planetaria, vencedor de la estética y el bajo presupuesto, campeón del kitsch, catarsis dominguera y solución contra las pesadillas que agobian a la sociedad, un hombre que de tanto luchar contra el anonimato se convirtió en ídolo anónimo. Un rostro que necesitaba ocultarse para ser reconocido, ícono de la cultura de masas, película tras película, El Santo forjaría su mayor milagro, hacer que lo pésimo se vuelva clásico.

En el artículo llamado "El Inolvidable Santo" de la revista *Súper Luchas* el periodista Jorge Gómez relata que el enmascarado nació en Tulancingo, Hidalgo, el 23 de septiembre de 1917 y sus padres fueron Jesús Guzmán Campuzano y Josefina Huerta Márquez, Rodolfo fue el quinto de siete hermanos. 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 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, pero su interés por la lucha libre se hizo evidente en los años 30 después de aprender 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 hacía llamar "Rudy" Guzmán y lo recomendó con Jesús Lomelí, instructor de la Empresa Mundial de Lucha Libre (dirigida por Salvador Lutteroth Glz.), quien los trajo a la capital.

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. Tratando de conseguir fama y fortuna Rodolfo Guzmán decide enmascararse como El Murciélago II aprovechando un poco la fama de Jesús "El Murciélago Velázquez I", pero el dueño del nombre original apela a las autoridades de la Comisión de Box y Lucha, con el fin de retirárselo al principiante 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.

En la misma publicación de la revista Súper Luchas describe que a principios de los años 40 regresó 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 Ángel, Rodolfo se decidió por el primero de ellos.

A pesar de pertenecer al bando de los rudos, 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.



Santo contra Tarzán López, s/a 1943.

Esa lucha fue la primera gran frustración del plateado, estaba en juego el Campeonato Mundial de Peso Medio que poseía "El Tarzan" López, y el campeón se impuso con un contundente dos al hilo. Éste fue un hecho muy doloroso, 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.

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 partir de ahora su carrera se elevaría sin obstáculos, la experiencia y talento hicieron del Santo un contendiente de respeto que lograría arrancar la máscara a Black Shadow, su clásico rival por aquellos años.

"No creo que haya hombre en el mundo capaz de privarme la satisfacción de descubrir el rostro del campeoncito ése tan antipático de una vez por todas voy a destruir la ridiculez que encierra El Santo tras su máscara plateada", eso advertía Black Shadow a la prensa mexicana pocos días antes del duelo más emblemático de la lucha libre nacional.

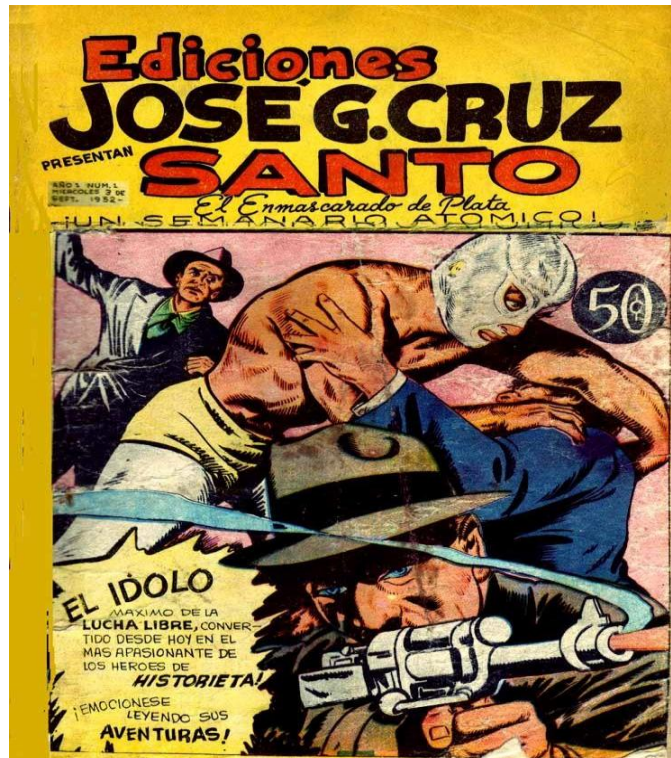
Al ganar la tercera caída el réferi Rubén Blancarte levanta la mano del Plateado mientras dice que el nombre del encapuchado Black Shadow es Alejandro Cruz Ortiz, éste se quita la máscara pero no se la entrega al Santo, sino que huye con ella hacia los vestidores ante la sorpresa de todos. Blue Demon 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.

Rápidamente comenzaría a ganar cinturones, trofeos, títulos nacionales y mundiales, máscaras y cabelleras. Pero aún en la cima de su popularidad, como figura máxima de la lucha libre mexicana se enfrentó a grandes dificultades combatiendo con reconocidas figuras del ring.

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 del Santo que aprovechaban el uso de la máscara para hacerse de dinero en pequeñas arenas del interior de la República. Desde ese momento se convirtió en un superhéroe de carne y hueso, ídolo de las arenas y de la afición. Pronto el cine, como era de esperarse, fijó la vista y los reflectores para debutarlo en la pantalla grande.

En el artículo de "El Inolvidable Santo" narra que en los años 50 marcarían un parte aguas en su vida. 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 ícono de la cultura popular, gracias a las historietas de José G. Cruz.

A medida que el tiraje se disparaba (llegaría a más de un millón) y el cine, destino inevitable, se avistaba en su camino, Rodolfo Guzmán debía encarnar a Santo como una figura de la farándula, además de mantener su prestigio deportivo.



Santo el Enmascarado de Plata, José G. Cruz, 1952.

Rafael Aviña puntualiza en el libro *Época de oro del cine mexicano* que para finales de los años 50, Fernando Osés, luchador y actor, invitó al Plateado a trabajar en el cine, y aunque no le interesaba dejar el cuadrilátero por el set, aceptó. Fernando Osés y Enrique Zambrano escribieron las dos primeras cintas del enmascarado: *Santo contra el Cerebro del Mal* y *Santo contra los hombres infernales*, ambas de 1958 y dirigidas por Joselito Rodríguez.

Con estos filmes, el ídolo de la lucha inició su carrera en el cine, y con el transcurso del tiempo las ofertas se sucedían una tras otra, porque su presencia representaba un éxito rotundo en taquilla.

Veinte años después de que naciera como un rudo carismático, el 5 de julio de 1962, luchó como técnico por primera vez acompañado por Henry Pilusso, contra los Hermanos Espanto. Al terminar la función creyó que había llegado el momento de disponer del cariño del público, ya no era necesario ser el malo y violento de la historia. La fama que había alcanzado entre los niños, gracias a las historietas de José G. Cruz y a sus primeras películas, lo había renovado por completo.

Película tras película, forjaría una identidad alternativa, la del anónimo justiciero un super hombre de fantasía tan real que los domingos los fanáticos podían ir a verlo luchar. Una figura familiar cuyo encanto estaba en el misterio, es un héroe sin origen, sin historia ni explicaciones.

Pero un disfraz, más que dar camuflaje, crea distinción, su físico de mediana estatura, de extremidades delgadas y articuladas a un tórax consistente, ayudó a gran parte del éxito en los coliseos y las pantallas. La vestimenta clásica del Santo incluye, además de la máscara, una capa, pantalones y botas plateadas, con el tiempo nuevas prendas se agregaron a su guardarropa sin perder el brillo que siempre lo caracterizó.

Como la bondad no es recurso suficiente para ejercer el bien, este personaje, tiene como poderes primordiales su fuerza y habilidad, fiel a su credo de no hacer daño combatió a las fuerzas del mal con llaves de lucha libre. Se convirtió en el salvador en un mundo amenazado por asesinos demenciales y criaturas satánicas. La inspiración estaba en el aire, desde el norte soplaba una cultura de masas nutrida por cómics y películas.

Cuando dejó de prestar su imagen al historietista y se pasó a las productoras cinematográficas, nadie dudó que las películas debían seguir explotando la línea fantástica que los mexicanos ya amaban. El gran éxito de la historieta, junto con la popularidad de las primeras transmisiones televisivas de lucha, aseguraban que la conversión a estrella de cine sería un negocio virtuoso.



La máscara del Santo vale millones de pesos, s/a, 2002.

Nunca se consideró a sí mismo un actor durante sus 53 películas, los parlamentos fueron generalmente moderados, su voz era doblada por un actor que hiciera una interpretación serena y paternal porque era parte de la personalidad del personaje.

Eran largas secuencias filmadas en vivo con un público efervescente donde con frecuencia hacían dupla con otros luchadores, con máscara o sin ella, como Blue Demon, Mil Máscaras, Cavernario Galindo o Mantequilla Nápoles. En más de una oportunidad, zombies, hombres lobo y espectros se infiltraron en el ring para retar al Santo con trucos antirreglamentarios y patadas a traición.

Las películas se hicieron con bajo presupuesto, castillos góticos hechos con maquetas de cartón, laboratorios equipados con sustancias burbujeantes, discos que giraban sin motivo y monstruos que se derretían con el calor de las luces. Requerimientos de un buen guión que por lo general fueron poco creíbles y con falta de sustento social, fue lo que forjó e impulsó la carrera del legendario enmascarado.

Para millones, era la experiencia cinematográfica más frecuente, sobre todo en los pueblos donde en los años 60, la televisión todavía era cosa de adinerados. Gracias a ese público agradecido y fiel, que creció con sus películas, es el sueño más exaltado de la industria mexicana del cine que dio sustento económico a cientos de trabajadores acompañado de su gran popularidad que se expandió muy lejos de su origen.

El enmascarado le dio otro valor a la lucha libre, pues gracias a él, traspasó fronteras, y es que su fama fue inmensa, aunque no tan grande como su humildad, pues a pesar de haber sido el más grande gladiador, de convertirse en una de las máximas luminarias del cine mexicano, siempre fue un hombre noble y un amigo para todo aquel que se le acercaba.

Habrá quien diga que su trabajo en el ring o en la pantalla grande era superado por otros personajes, pero la verdad es que nadie más logró convertirse en el máximo ídolo de México. Es un fenómeno social que aún varias décadas después los grandes investigadores no logran explicarse, pero eso es hasta cierto punto lógico, ya que la fama y la interrelación que logra un ídolo con sus aficionados es incomprensible.

En Europa se pensaba que era un personaje creado al estilo de Superman pero grande fue su sorpresa al descubrir que era una figura de carne y hueso que luchaba en México. 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 y la definitiva en el Toreo de Cuatro Caminos el 12 de septiembre de 1982. 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 más abierta.

En el artículo "A 25 años de la desaparición de El Santo, El Enmascarado de Plata" de *La Jornada*, Juan Manuel Vázquez escribió que no hubo contrincante o paparazzi que lograra develar su cara a la luz pública, excepto en una ocasión que fue su despedida, a los 67 años de edad aparece en un programa de entrevistas llamado Contrapunto, conducido por Jacobo Zabludovsky sin advertirlo previamente, según cuentan, Santo reveló brevemente su envejecido rostro, fue un momento único para generaciones de seguidores.

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.



Fin de la leyenda, Archivo Noticia Cero, 2009.

En la segunda función que comenzaba a las nueve de la noche dieron la noticia de la muerte del ídolo, en todos los cuadriláteros de la República guardaron un minuto de silencio en memoria de aquel hombre.

El 6 de febrero, después de su funeral, 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 donde yace con la máscara puesta que se convirtió en su propio rostro.



Estatua en memoria del Santo, Tula, Hidalgo, Luis Felipe López, 2009.

Un comentario curioso que agregó el autor Jorge Gómez en su artículo “*El Inolvidable Santo*” de la revista *Súper Luchas* fue que actualmente es el enmascarado mexicano más famoso del mundo, al único que hubieran permitido sacar un pasaporte con máscara.

Blue Demon o El Demonio Azul era un joven regiomontano que se inició en la lucha. Esta figura de la lucha libre, más que la de un héroe, aparece como la de un ícono popular. Fue el quinto hijo de una numerosa familia de 11 hermanos a los cuales su padre tenía que sacar adelante trabajando como agricultor. Al dejar la escuela de niño se mudó a Monterrey a trabajar en los ferrocarriles, donde le apodaron “El Manotas”.

Se le presentó la oportunidad de conocer al luchador Rolando Vera a quien pidió le enseñara los secretos del pancraccio. Rolando Vera lo adentró al mundo de la lucha libre y le sugirió que portara una máscara de piel en color azul sin diseño alguno y adoptara el nombre que a la postre lo volvería legendario.

De sus enseñanzas, comenta en la entrevista que le hiciera Mónica Mateos para la publicación de la *Revista Clío* sobre su vida y trayectoria:

Cuando uno va por un camino que no conoce siempre hay tropezones. Es entonces cuando hay que hacer el esfuerzo para superar el contratiempo. Eso me lo enseñó mi maestro Rolando Vera, por eso siempre lo admiré.

No sólo me enseñó a dedicarme a la lucha en la práctica o en el gimnasio, también platicábamos mucho acerca de los errores que uno comete sin darse cuenta, y que no se puede hacer algo sin tener los conocimientos. Uno debe tener un principio básico: si se cometen los errores hay que enmendarlos.

En la revista electrónica Luchopolis <http://www.arenamexico.com.mx/texto.aspx?id> describe cómo el entrenador del demonio azul al ver sus facultades, lo inscribió en la lucha intercolegial, que consiste en el arte de la defensa aplicando llaves de los pies a la cabeza, donde luchaba sin máscara y con los sobrenombres de “El Tosco” y “El Manotas”, la ilusión de convertirse en luchador profesional se hacía cada vez más grande hasta que llega su primera oportunidad.

Empezó su carrera dentro de la lucha libre en Laredo Texas, su primera pelea fue sin usar máscara junto a Chema López el 12 de marzo de 1948, al cual venció con cierta facilidad, gracias a ese triunfo logró la contratación por parte de la Arena Monterrey.

Su debut como Blue Demon fue contra Benny Arcilla, un luchador que tenía fama de tramposo y ventajoso, por lo que fue una lucha durísima y aparte fue la primera vez que sangraba por los golpes recibidos. El Indio Cacama, fue unos de sus compañeros, el cual también iniciaba en ese deporte, los dos bajo el mando del promotor Garza Hernández.

Posteriormente modificó el diseño de su máscara original conservando el color azul pero agregándole un antifaz plateado tomando como base el diseño de la máscara del luchador El Médico Asesino.



Máscara de Blue Demon, s/a, 2000.

Después de varios encuentros en la Arena de Monterrey tuvo la fortuna de que el empresario Chucho Lomelí se fijara en él y lo invitara a luchar a la Arena Coliseo de la Ciudad de México.

En septiembre de 1948 llega a la Ciudad de México enfrentándose a Benny Arcilla. Poco a poco y con mucho trabajo y dedicación, logró convertirse en una de las figuras más cotizadas dentro del ambiente luchístico, a pesar de ser de estatura baja, su casta lo sacaba adelante.

Comenzó como luchador de estilo rudo y se consolidó haciendo pareja con Black Shadow. En 1952 El Santo derrotó a Black Shadow en una lucha de apuestas máscara contra máscara ante un lleno extraordinario en la mítica Arena México, hecho que originaría la clásica rivalidad entre El Demonio Azul y El Enmascarado de Plata.

El 25 de septiembre de 1953 ganó el Campeonato Mundial Welter derrotando en dos caídas consecutivas al Enmascarado de Plata, el combate se efectuó en la Arena Coliseo ante nueve mil 500 aficionados.



Blue Demon contra el Santo, Vicente Lima, 1980.

Formó pareja con otro grande de aquellos tiempos Black Shadow, con el cual se identificó y acopló tan bien, que al final de la función el anunciador les dijo que nunca podrían luchar como rivales ya que parecían hermanos. Y por mucho tiempo el público creyó que en realidad eran parientes de sangre junto a Enrique Llanes quienes formaron una de las mejores y más fulminantes tercias que ha tenido el deporte mexicano de la lucha libre.

Irónicamente dos personajes separados por la rivalidad como lo fueron Blue Demon y El Santo, han sido unidos por el tiempo y por la trascendencia de sus carreras pues ambos figuraron en el cuadrilátero, en el ámbito cinematográfico, en los cómics e incluso sus imágenes fueron reproducidas en figuras de acción.

Por estas razones es prácticamente imposible citar a uno sin mencionar a otro. No obstante ser de las máximas leyendas de la lucha libre mexicana y en consecuencia de las incógnitas más valiosas de este deporte, nunca hubo un encuentro de máscara contra máscara entre estos dos colosos, pese a que la competencia entre ambos así lo exigía.

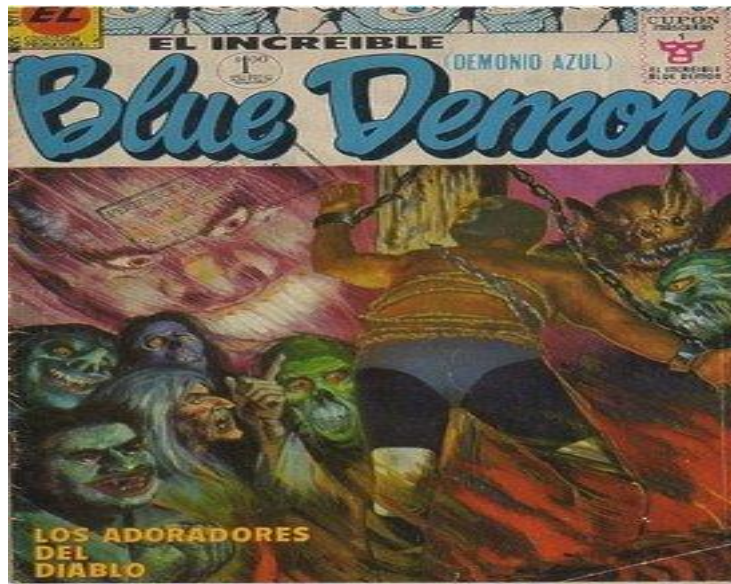
La rivalidad y popularidad de ambos luchadores trascendió los encordados y llegó a los estudios cinematográficos en donde a pesar de ser rivales deportivos protagonizaron juntos un aproximado de 10 películas que los transformarían en héroes del cine e íconos de la cultura popular mexicana.

Prolongó su carrera en los cuadriláteros por un aproximado de 42 años, presentándose con éxito en los rings de gran parte del continente americano. Su trayectoria a través del cine aumentó su leyenda y lo hizo llegar a lugares donde como luchador nunca estuvo físicamente.

Una de las facetas más importantes de la carrera del Demonio Azul estuvo vinculada con el cine. Protagonizó 37 películas entre 1961 y 1989, en donde luchó contra todo tipo de seres fantásticos como zombis, hombres lobo, científicos locos, momias.

Algunos de los títulos más importantes en donde trabajó fueron:

Blue Demon contra el poder satánico, Blue Demon contra las arañas infernales, Blue Demon contra los cerebros infernales, Blue Demon contra las diabólicas, Blue Demon y las invasoras, Santo y Blue Demon contra los monstruos, Santo y Blue Demon en el mundo de los muertos, Santo contra Blue Demon en la Atlántida, Las momias de Guanajuato, Blue Demon en la noche de muerte, Santo y Blue Demon contra drácula y el hombre lobo, Santo y Blue Demon contra el Dr. Frankenstein.



El Increíble Blue Demon s/a, 1964.

Es conocido por los aficionados a la lucha libre en países como España, Inglaterra y Francia, además de países asiáticos como Japón y Corea. En Canadá, por ejemplo, existe un grupo de rock llamado "The Blue Demon's" y tienen como característica el que sus integrantes usan una máscara del Demonio Azul durante los conciertos.

Le llegó la hora del retiro, en 1988, a los 66 años, mismo que fue tomada por su afición como uno de los momentos más tristes. Al retirarse, integró un trío con su hijo Blue Demon Jr., y Ringo Mendoza contra Emilio Charles, Pirata Morgan y Satánico. Ya retirado, en 1989, fue retado en Monterrey por El Rayo de Jalisco y El Matemático, en una lucha de máscara vs máscara. A los dos les ganó y los despidió de los encordados.

En el portal web de Luchopolis narra que ya jubilado de los cuadriláteros y de los sets cinematográficos se dedicó a enseñar los secretos de la lucha a otros jóvenes, en un gimnasio que instauró por el centro de la ciudad de México. Heredando a su hijo su máscara y su nombre, sus más preciadas joyas.

Entre las aportaciones que hizo a la lucha libre, se le atribuyen las llaves Nelson y Tijeras, cabe decir que el Demonio Azul, al igual que El Santo, nunca perdió su máscara y entre las de mayor prestigio que ganó están la del Espectro II, Máquina Salvaje, Rayo de Jalisco y El Matemático.

Falleció en la banca de un parque en las cercanías del Instituto Atlético, donde entrenaba cada mañana, el 16 de diciembre del año 2000 en la Ciudad de México, a la edad de 78 años víctima de un infarto. Descanse en paz, la Leyenda Azul, Blue Demon.

El hombre de las Mil Máscaras demostró que el éxito se alcanza siempre que se anhela la superación. Mil Máscaras representa la idealización del luchador mexicano, pues desde joven supo que podía superar los estigmas con los que ha contado el pancracio azteca en el resto del mundo. Aaron Rodríguez nació el 15 de julio de 1942, es un luchador profesional mexicano más conocido por su nombre en el ring como Mil Máscaras Rodríguez, actualmente trabaja en los circuitos independientes de lucha libre en México.

Tiene dos hermanos que también son luchadores, José Luis (Dos Caras) y Pablo (Sicodélico), además es tío del luchador Alberto del Río (Dos Caras Jr).



Dos Caras, Mil Máscaras y Dos Caras Jr., Archivo Expolucha 2009.

En el sitio oficial de internet la empresa americana World Wrestling Entertainment <http://www.wwe.com/superstars/mil-mascaras> relata que en su juventud el Mil practicó distintos deportes, comenzando por la tauromaquia, pasando por el béisbol, físico culturismo y lucha amateur, fue en 1955 en que, luego de presenciar una pelea entre Felipe Ham Lee y Dorrell Dixon, se impresionó tanto que decidió convertirse en luchador profesional.

Largos años de entrenamiento y de actividad amateur lo convirtieron en un distinguido deportista que, en 1964, fue elegido para representar a México en los Juegos Olímpicos de Tokyo, lamentablemente por problemas financieros de su delegación, no pudo competir en Japón.

Ese mismo año debutó con el nombre de Ricardo Durán, iniciándose en pequeñas arenas mexicanas. Durante esa época Valente Pérez, dueño de la revista *Lucha Libre*, tuvo la idea de crear un personaje enmascarado cuyo físico fuera despampanante, ágil e intrépido cuya máscara cambiara con cada combate.

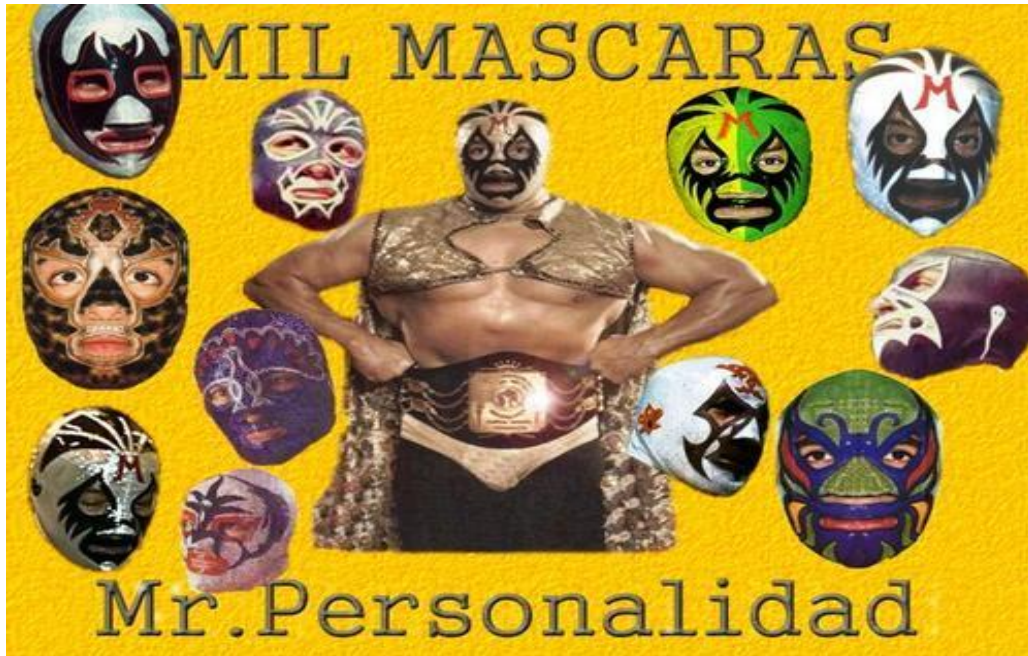
Mil Máscaras era una idea atractiva, un luchador con físico marcado, alto, fuerte y sobre todo, superestrella en varios países, pero sabía que difícilmente el dueño de la revista conseguiría a alguien con todas esas características. Encontrar a un físico culturista es fácil pero que también supiera luchar se tornaba imposible, el periodista en tanto daba a conocer la existencia de Mil Máscaras en su revista, y convocaba a un concurso para que los lectores enviaran diseños de capuchas, para añadirle atractivo al personaje, éste usaría una máscara distinta en cada encuentro.

La expectación creció todos querían conocer al enmascarado, el único problema es que aún no existía como persona real. El dueño de la revista hizo pruebas con varios gladiadores, pero los que sabían luchar, no poseían un buen físico, mientras que los de buena presencia eran unas piedras arriba del ring.

Llegó Jorge Galindo, un luchador fuerte, alto y con personalidad, quien se puso la máscara de Mil Máscaras y de inmediato comenzó a ser publicitado, parecía que todo estaba resuelto, pero declinó a última hora, a pesar que ya se habían publicado fotos suyas. Galindo fue después el As de Oros sin obtener éxito alguno. Cuando todo parecía perdido, apareció un joven potosino que ya luchaba sin máscara en Guadalajara, no sólo era físico culturista, sino también luchador olímpico, así que por fin aparecía el Mil Máscaras tan esperado.

El 16 de julio de 1965, la Arena México estaba repleta los meses de espera habían llegado a su fin, y el internacional Mil Máscaras apareció como parte de un torneo de parejas. El novato hizo equipo con el veterano Black Shadow, ganando la justa al vencer en la final al Copetes Guajardo y a Karloff Lagarde, dejando un buen sabor de boca en la afición capitalina, había nacido una estrella.

Debajo de la capucha con la gran M se ocultaba una persona con una amplia cultura, que siguiendo las ideas de los antiguos griegos, buscaba trascender, inmortalizarse, sabía que para mantenerse tenía que superar sus limitaciones, así que entrenó duramente con el mejor maestro de lucha que ha habido: Cuauhtémoc “Diablo” Velasco.



Mr. Personalidad, Álvaro Gonzáles, 2007.

Para el año de 1967, Mil Máscaras lograba su primer campeonato: el Nacional Semicompleto, obtenido tras derrotar a El Espanto, su popularidad crecía, pues el público quedaba asombrado cuando veía sus llaves y sus topes suicidas que cruzaban el ring de un lado a otro, un tipo con gran estatura y tonelaje es difícil que pueda realizar este tipo de lances.

Sus triunfos ante figuras como The Sheik consiguieron ponerlo en un pedestal, el super estrella mexicano ahora una figura en un país extraño. Pronto entró en un fuerte pique con el tremendo “Classy” Freddie Blassie, uno de los pesos completos más reconocidos del vecino país.

Esta rivalidad fue diferente a las que solían tener las estrellas americanas con mexicanos, pues casi siempre los nuestros llevaban las de perder, estaba al nivel de Blassie, y lo demostró sometiéndolo con sus poderosas llaves que a diario perfeccionaba.

Los aficionados latinos estaban felices al ver a Mil Máscaras ponerse al tú por tú con el rudo Blassie, y cuando por fin lucharon en mano a mano, la expectación superó cualquier precedente, de inmediato los más de 25 mil boletos se habían agotado y había miles de personas que aún buscaban presenciar este encuentro.

Los señores LeBell promotores del evento pensaron en cambiar la sede a un local de mayor tamaño, pero en vez de eso, decidieron transmitir la función en circuito cerrado de televisión, y para esto, rentaron cinco cines en la ciudad, en los que se transmitiría el evento en vivo.

El Olympic Auditorium y los cinco cines estuvieron llenos a tope, fue el primer evento de lucha transmitido en circuito cerrado, y se podría decir que es un antecedente del Pago por Evento (PPV).

De acuerdo al sitio de Internet <http://www.wwe.com/superstars/mil-mascaras> consultado el 5 de agosto de 2012, Mil Máscaras tuvo dos reinados como Campeón de Parejas de las Américas de la NWA, uno con Alfonso Dantés y otro con Ray Mendoza en 1971, Blassie y Mil volvieron a encontrarse, pero esta vez, el estadounidense era técnico, así que hicieron una exitosa pareja y sostuvieron una rivalidad con los japoneses Kinji Shibuya y Masa Saito, a quienes vencieron en una serie de luchas de dos a tres caídas y de tres a cinco caídas.

Ya era una estrella en el mundo, y seguía viajando, su fama era de sobra, Vince McMahon Sr., promotor de la WWWF de New York, logró contratarlo para presentarlo en el Madison Square Garden el 18 de diciembre de 1972, y para rival suyo eligió a otro enmascarado, The Spoiler.

Todo estaba listo para el encuentro, pero la Comisión Atlética del Estado de New York tenía un veto a los luchadores enmascarados, pues supuestamente podían estar ocultando su rostro por ser criminales.

The Spoiler aceptó luchar sin su máscara, pero el Mil se negó McMahon no quiso perder la oportunidad de tener en sus filas al mexicano, así que se cobró varios favores de la Comisión hasta que ésta aceptó que luchara enmascarado, su presentación fue un éxito, pues la gente quedó maravillada con su técnica y certeros vuelos.

Cada vez que Mil Máscaras regresaba a México, se le veía una gran evolución, sus luchas en nuestro país eran muy de vez en cuando, pero los aficionados le perdonaban eso, pues sus triunfos en el extranjero llenaban a todos de orgullo, especialmente a don Valente Pérez, quien no perdía oportunidad de publicar en su revista las portadas que le dedicaban a su creación las revistas especializadas alrededor del mundo.

Para 1975, fue creada en Estados Unidos la Internacional Wrestling Association con intención de competir con Georgia Championship Wrestling, que era la única empresa que transmitía sus eventos a un nivel casi nacional, el promotor de la IWA, Ed Einhorn, de inmediato contrató a Mil Máscaras para tenerlo como luchador emblemático donde se coronó como Campeón Mundial Completo.

Para 1977 la empresa desapareció, aunque Mil Máscaras conservó el campeonato, el cual ha mantenido su validez gracias a las defensas que de él ha hecho y a que 30 años después lo mantiene bien puesto en su cintura.

A partir de 1972, la revista Pro Wrestling Illustrated, ha otorgado reconocimientos a lo mejor del año en la lucha estadounidense. En 1975 recibió el premio como El Luchador Más Popular, y en 1977 quedó en cuarto lugar en el mismo rubro, atrás de André el Gigante, Dusty Rhode y Bob Backlund.

Dos Caras, hermano de Mil, llegó también a All Japan, y juntos participaron en las primeras ediciones del torneo Real World Tag League. En 1978, el periódico Toky Sports organizó una función con estrellas de varias empresas, y por primera vez, Mil Máscaras hizo equipo con una figura de New Japan Tatsumi Fujinami.

Aunque Mil Máscaras casi no luchaba en México, los aficionados soñaban una lucha de máscaras ante Canek, quien tenía una carrera parecida, ambos eran pesos completos. Canek también había podido luchar con máscara en el Madison Square Garden.

También luchaba constantemente en Japón, con la New Japan, las semejanzas continuaban por el hecho de que ambos poseían títulos mundiales en peso pesado. A veces rivales, a veces compañeros, se han enfrentado en varias ocasiones en mano a mano, pero ningún promotor ha logrado firmarlos en una lucha de apuestas, y lo más posible es que jamás se lleve a cabo.

La idea, en principio surgida para la lucha, también se trasladó al cine, medio en el cual había una fiebre de películas con luchadores enmascarados, ese fue el comienzo de una carrera de 17 películas a lo largo de casi un cuarto de siglo entre 1966 y 1990.

El productor Luis Enrique Vergara, que hacía poco había perdido a su estrella máxima, El Santo que se había marchado a otro estudio de grabación y a Blue Demon lesionado luego de una pelea en el ring, decidió llevar a la pantalla grande a una figura fantástica como Mil Máscaras quien fue el candidato perfecto que tiene muchas similitudes con las historias del séptimo arte. A medida que avanzaron los años, sus películas se fueron volcando al cine fantástico junto al Santo y Blue Demon, se consolidó como leyenda luchando contra Las Vampiresas y las Momias de Guanajuato, entre otros seres del más allá.

A mediados de los 90, su actividad luchística disminuyó considerablemente, redujo sus giras, participó sólo en eventos especiales. En plena madurez, el enmascarado había ya construido una trayectoria envidiable, para 1997 volvió a WWE, cuando Antonio Peña lo invitó a formar parte de la delegación de AAA donde estuvo luchando en esas fechas.

El 28 de enero de 2001, la All Japan organizó una función en el Tokyo Dome en la que se retiró oficialmente Stan Hansen. El hombre de las Mil Máscaras fue invitado a participar en una lucha en la que se alió al Hijo del Santo para vencer a Blue Panther y Arkángel, este día el mexicano se reencontró con su antiguo rival, The Destroyer y ambos se dieron un fuerte abrazo de forma respetuosa olvidando aquellas viejas rencillas que existieron entre ellos.

Técnica y fuerza son la perfecta combinación, su estilo ha sido forjado por él mismo, pues al enfrentar a enemigos de todo el mundo, supo aprender las diferentes estrategias para salir vencedor. Por la misma razón, al llegar a un nuevo lugar sus llaves fuertes y lucha aérea son la aportación al mundo de la lucha libre mundial.



Mil Máscaras contra Billy Superstar, Archivo Historiador del Mundo, 1977.

Renueva un poco sus ataques según el país en el que luche, en Estados Unidos utiliza su fortaleza para golpear, en México se aprovecha de su agilidad para ajustar llaves con vuelos y en Japón saca lo mejor de su repertorio para combinar todos sus conocimientos.

En cuestión de castigos de fuerza, Mil Máscaras realiza a la perfección el súplex vertical y el súplex alemán con puente, además del martinete, que le aplicaba en las funciones del Toreo hace unos veinte años. La silla eléctrica, un potente castigo a la columna, la introdujo en México antes que ningún luchador.

Mediante sus lances perfeccionó dos de sus ataques, uno de ellos es el tope supersónico, cuyo impacto en el pecho debilita a sus rivales. El otro es la plancha, a la cual le agregó el lanzarse desde la tercera cuerda, además formando un arco perfecto que realiza al ir en el aire para darle un gran valor estético.

Aunque cada vez son más esporádicas sus presentaciones se mantiene activo, cuarenta años como luchador estelar lo dicen todo muchos luchadores mexicanos pueden decir que han viajado a Japón y a Estados Unidos, pero sólo uno ha triunfado de verdad y ha hecho escuela. Sólo uno es una leyenda viviente, sólo uno puede llamarse conquistador del mundo Mr. Personalidad, Mil Máscaras.

Cine de luchadores

Durante los años de la Segunda Guerra Mundial, la industria cinematográfica mexicana, apoyada por Estados Unidos, prosperó en forma notable. De 1941 a 1945 aproximadamente, el cine mexicano conoció la que después fue llamada "Época de Oro".

No sólo fue un medio recreativo para la gente, sino también un medio de difusión enorme, donde se vieron reflejadas realidades sociales del México de esos años. Se trataban temas familiares, de la comunidad, de comedia, un nuevo cine de charros, de rumberas, de luchadores, de ciencia-ficción, terror y un segmento dedicado al público infantil.

Prácticamente todos los aspectos importantes de la vida humana eran retratados a través de las películas, y servían para mostrar los cambios psicológicos, individuales y colectivos, que, de otro modo, la familia no se hubiera atrevido a comprender y enfrentar. Las cintas filmadas realizadas en esta época son clásicas dentro del cine mexicano, por lo que aún se exhiben con gran éxito, este cine logra dar a conocer a México como país, sus costumbres y los problemas de sus habitantes, ante el mundo y especialmente ante América Latina.

Durante los primeros años de la televisión mexicana, la transmisión de la lucha libre convirtió a este deporte-espectáculo en uno de los más populares en México. El director Chano Urueta realizó el primer filme de luchadores: *La bestia magnífica* (1952) inicia así un género que no ha tenido equivalente en la cinematografía mundial.

El cine de luchadores se popularizó enormemente entre los años cincuenta y sesenta. 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.

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.



La Bestia Magnífica, s/a, 1952.

Ese mismo año se filmaron dos 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. Debido a circunstancias poco precisas, Santo no fue el protagonista del filme *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.

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, siempre buscando el triunfo de la ley y la justicia.

El anhelado debut cinematográfico del plateado 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.

Como mera curiosidad, el autor Rafael Aviña agregó en la publicación *Época de oro del cine mexicano* de la edición *Clío* que el rodaje culminó un día antes de que Fidel Castro entrara en La Habana y declarara el triunfo de la revolución cubana en 1959.

Santo contra los zombies (1961) incorporó formalmente al Enmascarado a la industria mexicana. A partir de esta cinta, su carrera se caracterizó por la variedad de sus aventuras y la diversidad de escenarios en las que éstas se llevaron a cabo. Al año siguiente, lograría una singular e inesperada internacionalización gracias a la delirante cinta de horror titulada *Santo vs. las Mujeres Vampiro*. En la tradición del mejor cine gótico, el luchador se enfrentó a las inquietantes vampiresas en medio de un castillo en ruinas, telarañas y tumbas abiertas.



Santo contra las mujeres vampiro, s/a, 1962.

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.

En la misma divulgación *Época del cine mexicano* de la edición *Clío* se menciona que la película *Santo en el museo de cera*, reforzó la nueva personalidad creada para el héroe enmascarado. Esta cinta, una de las más representativas de la primera etapa de su exitosísima carrera cinematográfica, 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 son características que forjaron al plateado.

De la primera etapa de la filmografía de 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, el color llegó a las películas del Santo, al mismo tiempo que se acentuó el suspenso de corte policíaco en sus tramas.

El autor Rafael Aviña agregó en su publicación que en estas cintas, El Santo hizo mancuerna con el actor Jorge Rivero para desintegrar a una peligrosa banda internacional con sede en Hong Kong que intentaba introducir dinero falso a un país latinoamericano y en la segunda, robar el legendario tesoro del emperador azteca. El crítico e historiador Rafael Aviña considera importante la evolución que han mostrado las películas desde sus inicios.

A partir de este momento las filmaciones progresaron con locaciones en departamentos de lujo, su laboratorio se modernizó y dejó las capas y las mallas por los sacos sport y los suéteres de cuello de tortuga, sin que falte su auto deportivo al estilo James Bond.

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

En la revista *Súper Luchas* el periodista Jorge Gómez describió que en Estambul la capital Turca aún existen fanáticos del legendario luchador que afirman, con gran seriedad, que era un superhéroe de origen árabe o turco, su fama en Turquía fue tan grande que llegaron a filmarse películas, como *Los tres poderosos* (3 Dev Adam) realizada en 1973, en las que su personaje fue interpretado por una estrella local, el actor Yavuz Selekman.

Durante la siguiente década, las tramas de sus filmes oscilaron entre las intrigas policíacas de corte internacional como *Misión suicida* 1971, *Anónimo mortal* 1972, *Santo en el misterio de la perla negra* 1974 y las fantasías terroríficas, al estilo de *Las momias de Guanajuato* 1970, *Santo vs. la hija de Frankenstein* 1971, *Las bestias del terror* 1972 y *La venganza de La Llorona* 1974.

En esta etapa la filmografía del Santo se caracterizó por sus rodajes en locaciones internacionales en países como: Colombia, Ecuador, Puerto Rico, Haití y los Estados Unidos que sirvieron de escenarios para sus aventuras. El brillo de la máscara de plata comenzó a opacarse hacia 1978, aunque la popularidad del Santo se mantenía vigente, los productores se desinteresaron de su atractivo taquillero al descubrir que el género de ficheras y el cine fronterizo eran géneros, más, rentables.



Cine de ficheras, Carlos Ramón Morales, 2007.

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 en la película del *Hijo del Santo vs. los Vampiros Asesinos* en 1981 antes de realizar su última acrobacia fílmica en *La furia de los karatecas* en 1982.

Tras el fallecimiento del Santo, el cine de luchadores desapareció casi por completo. Las parodias, alusiones y homenajes se sucedieron sin que el género lograra levantarse de la lona. Tiempo después, a finales de 1989, surgió el documental *La leyenda de una máscara*, nostálgico homenaje al cine de luchadores y a la mítica figura del Santo.

Mientras que intentos recientes por recuperar el interés del público hacia la lucha filmada surgieron Octagón y Atlantis en la cinta titulada *La Revancha* de 1990, *Octagón y Máscara Sagrada en Lucha a Muerte* de 1991 y *Los luchadores de las estrellas* en 1992, generaron poca audiencia y cierto desinterés social por lo que no tuvo el impacto esperado.

Las películas del Santo se mantienen vigentes gracias a sus repetidas transmisiones por televisión, le sucede lo que a Pedro Infante, Mauricio Garcés y otros ídolos populares de la pantalla, la televisión, los medios y el público se niegan a dejarlos descansar en paz. El video y el dvd también han contribuido a perpetuar la imagen del Santo entre el público del nuevo milenio y aunque la cantidad de títulos disponibles no es muy abundante, las ediciones en ambos formatos de los clásicos del Enmascarado de Plata surgen con cierta regularidad.

El furor por los enmascarados del ring, todos esos héroes y rudos que lucharon contra vampiros y monstruos son los protagonistas del volumen *¡Quiero ver sangre!* Historia ilustrada del cine de luchadores por los autores José Xavier Návar, Rafael Aviña y Raúl Criollo.

Raúl Criollo precisó, para el artículo llamado “70 años de luchadores en un libro” de la revista *Milenio* : “Siendo tan importante históricamente el cine de luchadores, tanto para la industria como para la cultura popular, no existía una investigación que compilara todos los títulos”.

“Es uno de los grandes inventos mexicanos, y no se le había hecho justicia. Gracias a las cintas de El Santo se pudieron filmar las películas que iban a concursar en los festivales más importantes del cine como es Berlín y San Sebastián”, agrega Návar autor del libro *¡Quiero ver sangre!*

Rafael Aviña sostiene dentro del artículo “70 años de luchadores en un libro” de la revista *Milenio* que las películas de rumberas, padrotes y policías a finales, de los años cincuenta, “iban a la baja”; en ese contexto surge el cine de luchadores. Raúl Criollo añade en el mismo que “los productores buscaron diferentes alternativas para atrapar al público nuevamente, pero ninguno calculó que fuera la opción ni supuso que generaría un producto de exportación”.

“Fueron casi seis años de trabajo y mucho esfuerzo. La primera edición ya se agotó. Vamos por una segunda y nos da mucho gusto que haya tenido gran aceptación”, dijo José Xavier Návar, quien junto a Raúl Criollo y Rafael Aviña se encargaron de la investigación.

Con información y fotografías de más de 200 películas, aparece *¡Quiero ver sangre!* de Editorial UNAM, con 318 páginas que ilustra con 900 imágenes entre fotos, pósters y publicidad la lucha libre desde 1938 hasta el 2011.

Para la revista francesa Cahiers du Cinéma es el libro más completo de la figura de los luchadores en la pantalla grande, que revela la historia del cine de luchadores que vio triunfar a El Santo, Huracán Ramírez, Blue Demon, Cavernario Galindo o Tinieblas.

Es un cine absurdo, delirante, fuera de toda proporción, generalmente mal filmado y peor actuado con sus honrosas excepciones, sin embargo, las películas mexicanas de luchadores, con héroes como Santo, Mil Máscaras, Blue Demon y otros, tienen un encanto que ha gustado a muchas generaciones, tanto en nuestro país como en el extranjero.

En el prólogo de la publicación *¡Quiero ver sangre!*, el escritor y periodista Juan Villoro escribe: “es una pieza clave en el entendimiento de un género que movió los sueños y las pasiones del México de los años sesenta y setenta, que se mantiene extrañamente vivo. El cine del pancracio pasó por el purgatorio del kitsch hasta adquirir la posteridad del dvd”.

Los tres autores han sido fervientes difusores de estas cintas, pues Návar asegura que “la crítica exquisita y docta no pela al cine de luchadores. Los historiadores no le dan su lugar: Emilio García Riera se equivocó en muchas de sus apreciaciones sobre el género, no le interesaba y escribía mal lo que le contaban de oídas”.

¡Quiero ver Sangre! Historia ilustrada del cine de luchadores se presentó con gran éxito en el famoso Festival de Cine de Sitges y en Japón, donde el furor por la lucha libre mexicana es un gran fenómeno. Sigue siendo un género rentable, a través del canal de películas de televisión por cable, el de más rating es el de cine de luchadores.

Hasta la fecha se han realizado más de 200 cintas entre documentales, programas especiales, trabajos de tesis, videos escolares, cortos y largometrajes que involucran a la lucha libre como parte de la cultura popular mexicana, resalta el artículo “70 años de luchadores en un libro” de la revista *Milenio*.

De ellas el Santo protagonizó 54. El rotundo éxito que tuvieron las luchas durante la década de los cincuentas permitieron que el ring se trasladara a la pantalla grande y le inventaran historias de aventuras, comedias o melodramas. Es un cine mágico en el que se puede permitir todo, más que otros géneros, donde el Santo, Blue Demon y Mil Máscaras pueden morir o desaparecer pero a la semana siguiente ya estaban listos y entrenando para subirse al cuadrilátero y hacer vibrar la Arena México.

Son historias narrativas de un género exitoso como fue la comedia ranchera. Eso pasa también con el cine de luchadores donde en algunas ocasiones las escenografías son de cartón o piedra pero toda la narrativa es parte de un mundo fantástico.

Las películas de superhéroes de hoy en día sería difícil compararlas con las de luchadores por cuestiones como el presupuesto, la época y las historias, sin embargo, la diferencia entre unas y otras radica en los personajes, los gladiadores son reales y los superhéroes del cine norteamericano no.

Además de luchar contra las fuerzas del mal se dan el tiempo para seguir trabajando y de luchar en el ring con los otros combatientes, si hoy en día se va al cine a ver películas como Iron Man, Hulk y Capitán America, en los años 60's en México la gente iba al cine a ver películas de luchadores que provocaron gran asombro para su época.

La magia que queda en la película, ver a un héroe en la pantalla grande y después ir y ver un espectáculo de la lucha libre donde encuentras al personaje que viste en el cine (y no me refiero a un tipo disfrazado del personaje, sino al personaje real) te hace sentir que eres parte de algo mucho más grande que solo ver la película ya que ellos están aquí, en carne y hueso y por fantástico que se escuche se llega a pensar que en verdad sus historias son reales.

Sin lugar a dudas se sabe que esas malas películas de ese género acercan a ídolos verdaderos, ya sean rudos o técnicos, porque después de todo, no muchos subirían a la tercera cuerda y se arrojarían contra otra persona de cabeza, con ese solo hecho se puede decir que ellos son lo suficientemente valientes como para agarrarse a golpes con el mismo conde Drácula.



Santo y Blue Demon contra Drácula y el Hombre Lobo, s/a, 1973.

A pesar de la denotación de la crítica, el cine de luchadores ha permanecido, porque es parte de nuestro apasionamiento por la incógnita, por la fábula de las máscaras y sus misterios, que ha existido en todas las culturas prehispánicas y se ha extendido como un espectáculo gozoso dentro del cuadrilátero.

El llamado “sexo débil” arriba de los cuadriláteros

Ante una multitud que grita obscenidades que incluye desde abuelas hasta niñas, pasando por escandalosos adultos, dos mujeres estrellas de la lucha libre mexicana, se avientan de un lado a otro del ring y se jalen los cabellos en el espectáculo de la noche del viernes.

En la función semanal de la Arena México, localizada en un popular barrio de la capital y considerada la “catedral” de la lucha libre, figuran algunos combates de mujeres, siendo minoría en el Consejo Mundial de Lucha Libre al ser sólo 15, cuatro de ellas extranjeras, entre 120 musculosos luchadores.

Una parte importante de la escena luchística mexicana es la lucha libre femenil, la cual hizo su primera aparición en nuestro pancracio por ahí de 1935 con luchadoras de los Estados Unidos, ellas fueron Mac Stein vs. Teddy Meayers y Dont Apollo vs. Catherine Hart.

Pero las damas no tendrían continuidad en la arena de la colonia Doctores, pues sus siguientes actuaciones se darían hasta los años de 1942 y 1945, siendo nuevamente solo las "gringas" quienes aparecieron en escena. La Campeona Mundial, Susana Paul, Mildred Burke, Mae Yong, Betty Gurvey, Nelli Start, Rose Evans, y June Byers, fueron las encargadas de representar a la lucha libre femenil en aquella ocasión.

Tiempo después hicieron debut las que fueron pilares de la lucha libre femenil en México pues fueron las primeras mexicanas en convertirse en luchadoras, nombres como los de Irma González, Chabela Romero, La Enfermera, La Dama Enmascarada quien fuera la primera mujer en luchar con tapa y Rosa Williams. Llegaron a los rings de León en Guanajuato.

En entrevista personal con Irma González afirmó: “fui la primera luchadora en debutar y que después aprendió a luchar, me llevaron a la arena por que les faltaba una luchadora, me prestaron todo el equipo, me dijeron que no iba hacer nada que únicamente iba a estar en el ring, pero a la mera hora me dieron una buena golpiza”.

En el año de 1955 en la ciudad de Monterrey se llevó a cabo el primer torneo para coronar a la primera campeona femenil nacional, la cual fue la Dama Enmascarada quien tiempo después perdiera el título ante Irma González.



Irma González campeona mundial, s/a, 1980.

Tiempo después, Irma se casó y comentó: “el papá de mi niña no quería que luchara, era abogado de profesión y salía mucho a provincia, entonces cuando faltaban siete meses para la boda se me ocurrió pedirle al Santo que me permitiera usar su máscara y el nombre de la Novia del Santo y así luché siete meses creando especulaciones falsas sobre mi relación sentimental”.



La Novia del Santo, Archivo Bajo las Capuchas, 2010.

Pero ni La Dama Enmascarada, ni Irma González, lograron sacarle provecho al campeonato nacional, pues éste tuvo que quedarse guardado por la cancelación que Ernesto P. Uruchurtu, entonces Jefe del Departamento del Distrito Federal, y mejor conocido como "El Regente de Hierro" que por su criticada decisión, prohibió las luchas de mujeres por considerarlas indecentes.

En el artículo "Realidades: lucha de mujeres" de la revista *Somos*, la periodista Guadalupe Cruz relata que a finales de los 70, una discípula de Cuauhtémoc "Diablo" Velasco, la tapatía Estela Molina, se convirtió en la primera Campeona Mundial Femenil para México.

Luego de que en el Toreo de Cuatro Caminos; inmueble que sirvió de casa para las gladiadoras debido a que la lucha de damas no era permitida por las autoridades en los escenarios de la capital del país, la jalisciense se coronó como monarca universal al imponerse a la estadounidense Vicky Williams, en una noche que estuvo coronada por la música de mariachi, y por las porras de los seguidores de "Estelita", que se dieron cita en el Toreo para presenciar el histórico triunfo de su paisana.

Dicho título mundial pasó de cintura en cintura con el paso de los años, pues luego de que Williams lo recuperara el 5 de octubre de 1980, Chabela Romero fue la encargada de despojarla el 21 de diciembre del mismo año, para posteriormente renunciar al reinado, el 19 de abril de 1981.

Tras la renuncia de Romero, Vicky Williams y Lola González se midieron en duelo directo por la corona el 16 de agosto del 81, siendo la mexicana quien salió triunfadora en el Toreo, aunque un año después, el 27 de agosto de 1982, Irma González le arrancó el campeonato en Texcoco. Las González intercambiarían el campeonato de nueva cuenta el 25 de marzo del 83 en Puebla, para que al mes siguiente fuera Irma Aguilar la monarca en turno al imponerse a Lola en la Arena Nezahualcóyotl.

Los eventos de lucha femenil continuaron fuera del Distrito Federal siendo hasta la década de los 80 cuando estas regresaran el centro del país. En ese entonces nombres como los de Lola "Dinamita" Gonzáles, Reyna Gallegos, Rosy Moreno, Vicky Carranza, Martha Villalobos, La Magnífica, La Diabólica, Lorena Dávila, La Sirenita, Karla Ivone, India Sioux, Chela Salazar y La Pantera Sureña, entre otras, fueron las que le dieron lustre a esta parte invaluable de la lucha libre mexicana.



Martha Villalobos ícono de la lucha libre femenil. Mexsport, 2001.

Las mujeres habían logrado ganarse ya un merecido lugar en el gusto y preferencia de los aficionados a la lucha libre, al grado de que para 1984, el 17 de septiembre, La Pantera Sureña tuvo la oportunidad de poner en juego su título, ante Jaguar Yokota, en Tokio, Japón, donde pasaría a manos de la nipona.

Otra de las grandes páginas dentro de la gloria de la lucha libre femenil fue escrita por dos extraordinarias luchadoras: Chela Salazar y La Pantera Sureña, protagonizaron el 21 de agosto de 1987 la primera lucha de cabellera vs. cabellera en la monumental Arena México siendo Salazar la que saliera perdedora, pero ésta no fue solo una lucha más en el cartel sino fue el evento estelar de aquella noche.

Para los años 90, las mujeres arribaron a los escenarios más importantes de la lucha libre mexicana, donde nombres como los de Lady Apache y Martha Villalobos causaron revuelo, por lo que en la actualidad, los costalazos femeninos son parte esencial del pancracio, y sin duda un toque de belleza y técnica unidos en un solo molde.

Las mujeres ya tienen su propio nicho dentro de la afición luchística y en las empresas, pues solo hay que recordar el evento anual que AAA realiza de nombre reina de reinas, o la función que se realiza cada año la Alianza Universal de Lucha Libre (AULL) llamado Alianza Femenil de Lucha Libre la cual se espera se retome, sin olvidar el CMLL que cuenta con la campeona femenina Nacional en nombre de Marcela y la campeona femenina del CMLL como lo es Amapola.

Hoy por hoy son reconocidas y en cada función que se presenten darán todo para agradar al público, no se limitarán y demostrarán que ellas no son el sexo débil del ring. Y más allá del espectáculo, de los giros por el aire, las llaves, de las ajustadas ropas y las coloridas máscaras, la lucha de las mujeres sigue al bajar del ring, Marcela María Helena, que en el ring se llama sólo Marcela, es una de las profesionales de este deporte, que conoció como aficionada, a los diez años.

“Mi mamá me llevaba mucho a las luchas, era muy aficionada. Y pues de ahí empezó a gustarme la lucha libre”, comenta en una entrevista para el portal de Internet de Univisión en los vestidores de la Arena México, madre de dos hijos y que cubre su cuerpo con ajustadas ropas de color azul y rosa.



Marcela campeona mundial femenil CMLL. s/a. 2012.

“También hay lucha libre en Japón, pero es muy diferente, también me gusta el ambiente de aquí, en Japón la gente es fría. Aquí gritan, también están borrachos”, dice la luchadora en entrevista para el artículo “Realidades: lucha de mujeres” de la revista *Somos* mientras se cura una cortada en la mejilla, huella de la pelea que acaba de ganar.

Para Hiroka, el atractivo de México es que mujeres y hombres entrenan juntos y están en la misma empresa, mientras que en Japón todo se maneja por separado. La lucha libre, considerada deporte tradicional en México desde hace varias décadas, ha ganado adeptos en todo el mundo con tiras cómicas de héroes luchadores, videojuegos, programas de televisión e incluso una película llamada *Nacho Libre*, protagonizada por Jack Black.

Pero pese a que la mercadotecnia ligada a la lucha libre deja ganancias millonarias, la base siguen siendo familias de la clase trabajadora que compran boletos para la función de los viernes o se conforman con ver las retransmisiones de televisión. Salvo algunos luchadores que gozan de jugosos contratos y tienen ingresos publicitarios, la mayoría recibe bajos salarios, sobre todo las mujeres en un país aún marcado por el machismo y la fuerte competencia de las luchas estadounidenses.

Las llamadas “Divas” de la WWE han implantado un estereotipo de belleza que está lejos de la imagen que prevalece en el imaginario común cuando se habla de luchadoras mexicanas. Hay dos mujeres con ascendencia mexicana en la empresa extranjera, las gemelas Bella. Las bellas luchadoras Nikki y Brie de la WWE estuvieron en México el mes de marzo de 2012, para promocionar el evento magno de la empresa, Wrestlemania XXVIII y aprovecharon para hablar de su herencia mexicana.

"No es por estar aquí, pero creemos que los luchadores mexicanos son los mejores que existen, se mueven por todo el ring, sus luchas son increíbles para verlas, totalmente entretenidas, y extremadamente guapos", manifestaron las Divas.

Desde el año pasado, Konnan el líder de la legión extranjera ha traído a nuestro país luchadoras estadounidenses que han impactado al público principalmente por su cuerpo, pero ni siquiera esto intimida a las gladiadoras mexicanas.

Según Luciano García, abogado que representa a luchadoras, los salarios de sus clientas pueden ir de los 100 pesos a los 500 pesos por pelea, dependiendo en la liga que compitan. Marcela dice que agradece a Dios el poder pelear en la función estelar de la Arena México porque le ha permitido mantener a sus hijas. En cambio, la Hija de Karonte, una luchadora de 19 años de Monterrey, tiene un trabajo de medio tiempo para poder seguir adelante con su pasión por la lucha libre.

Al igual que en los hombres, el rostro que se oculta tras la máscara de una mujer luchadora es un misterio, pero algunas no lo hacen para el agrado de la multitud, sino para esconderse de la mirada crítica de familiares o parejas.

“Son mujeres muy fuertes y por alguna razón tienen que hacer este trabajo, porque finalmente es un trabajo”, comenta Patricia Gutiérrez, espectadora que acude cada viernes a la Arena México, acompañada de su hija de tres años.

Vivir de la lucha libre y trabajar sobre un ring adquiere un sentido distinto cuando quien lo hace es una mujer. Las mujeres que trabajan golpeando y aplicando llaves sobre un cuadrilátero, dividen el deber con las tareas del hogar y con la crianza de los hijos. Porque además son madres, esposas y amas de casa.

Se tiene la creencia que una luchadora es machorra, agresiva e incitantemente violenta. Pero no es así. Rosy Moreno, quien lleva en la lucha libre alrededor de 30 años de vida y de memoria, luce unas uñas perfectamente pintadas y un tinte nuevo en el cabello debido a que cada función quiere verse bien.

Y es que aunque pareciera que viven golpeando a quien se les ponga enfrente, las mujeres luchadoras pueden ser mucho más tiernas y amorosas en sus casas de lo que uno se puede imaginar. Rosy, por ejemplo, entrena con sus hijos constantemente para convivir y ayudarlos con las tareas cuando baja del cuadrilátero.



Rosy con sus hijos en el entrenamiento, s/a, 2010.

Las Moreno, Rosy y su hermana Cinthia, vienen de una dinastía luchadora, junto con su hermano "El Oriental", tienen una carrera profesional reconocida no sólo en México, sino también en Estados Unidos y en lugares tan lejanos como Japón. De hecho la arena en donde entrenan es de su propiedad y en ella organizan peleas de todo tipo y con invitados famosos dentro del campo gladiador.

Esta es una verdadera ventaja para la labor feminista de Rosy, pues en ella presenta peleas donde participan puras mujeres con las que pretende un día hacerlas luchadoras de renombre.

"Aunque las mujeres llevamos en esto años, sigue siendo muy difícil abrirse paso y parecer serias en el ring. Los hombres no te dejan subir, y si a eso le sumas que tenemos además esposo e hijos la labor se hace más complicada aún", comentó la luchadora minutos antes de comenzar la función.

El papá de las Moreno las dejaba entrenar con él siempre y cuando terminaran antes su tarea. Rosy y su hermana se aplicaban llaves, se enojaban y gritaban hasta que la campana sonara anunciando a una ganadora, entonces el coraje se quedaba sobre la lona mientras corrían a cenar. Fue así como ambas se iniciaron en la lucha libre sin pensar que algún día podrían dedicarse a esto que tanto han amado siempre.

Mientras Rosy hacía carrera en la Asociación Mexicana de la Lucha Libre con el padrinazgo de su papá, Cinthia partía hacia Japón respondiendo a una invitación que le hacía su hermano desde aquella tierra. El resultado para ambas fue el éxito total, mujeres que se ponen minifalda y destilan sensualidad están formadas por grandes músculos.

Hoy que han pasado muchos años siguen peleando con las mismas ganas que antes, pero ahora Rosy lo hace frente a un puñado de alumnas que intentan seguir sus pasos, y Cinthia lo hace como parte de una terapia por una terrible lesión que sufrió en la columna vertical mientras caía de la tercera cuerda.

Pero no son ellas las únicas que intentan abrirle paso a otras mujeres en la lucha libre. Hoy día nombres como el de la "Gorda Villalobos", "Lady Apache" y "Dark Angel", se hacen cada vez más famosos y mientras adquieren horarios estelares en las luchas, niñas pequeñas portan sus máscaras y capas aplaudiendo y gritando cuando ganan. Es también lo que las motiva a seguir, Lady Apache cuenta que la primera vez que escuchó a la gente aplaudiéndole se dio cuenta que quería dedicarse a esto toda su vida.

Casi todas ellas tienen hijos, pequeños o adolescentes, que las ven ganarse la vida a punta de golpes. Algunos de estos pequeños se suman a la cantidad de aficionados que han ido acumulando con el tiempo, son los primeros fans en aplaudir, gritar y hasta llorar si alguien las lastima de más.

Estas madres duplican esfuerzos en una vida llena de heridas y rutinas de ejercicio de alto rendimiento, para cumplir con las tareas con las que cumplen las otras: llevar a la escuela a sus hijos, hacer la comida, pagar las cuentas, hacer la tarea, platicar y jugar para terminar con un baño tibio, una buena cena y un cuento.



La Briosa, Lourdes Grobet, 2009.

Casi siempre terminan solas el camino, sin una pareja que las ayude con la carga que llevan a las espaldas, tal es el caso de Lady Apache quien lleva tres matrimonios y ninguno le ha funcionado porque esta profesión es muy absorbente y dura.

Rosy Moreno también lleva algunos matrimonios a cuestas. "Tengo cinco hijos de padres diferentes, hombres con los que he intentado formar una familia y que a la mera hora les da miedo mis pantalones".

A la mayoría de los hombres les da miedo estar con una mujer que podría aplicarle una buena llave en las piernas para hacerlo callar y que obedezca sus órdenes, eso aseguran ellas. Y es que la vida en el cuadrilátero es difícil, pero más lo es cuando deciden bajar de él. Enfrentan una doble y difícil vida la de mujeres y gladiadoras a la vez.

Grandes gladiadores, pequeños de estatura (luchadores mini)

Las pequeñas estrellas de la lucha libre arribaron a México, procedentes de los Estados Unidos, en el año de 1952, cuando la entonces competencia de la Empresa Mundial de Lucha Libre, la dirigida por Jesús Hernández y Emilio Azcárraga, intentó darle un giro al estilo clásico de costalazos con la inclusión de los mini luchadores.

En las funciones que eran transmitidas desde el ring del entonces Televisión, donde personajes como Gulliver o Gargantúa, impactaban a los que tenían el privilegio de acceder a un televisor para observar las evoluciones de los "chaparritos".

Dos décadas después, una cinta del cine mexicano, "*Los vampiros de Coyoacán*" de Rogelio Sánchez, originó la segunda invasión de los minis a los encordados.

Después de que un grupo de enanos actuó en la película como asistentes del antagonista de la historia, El Vampiro, y que en el afán de que no sufrieran una lesión fueron adiestrados por los protagonistas de la cinta, Mil Máscaras y Superzán, los minis pudieron aprender algunas técnicas de lucha libre.

César Valentino, luchador que también participaba como extra de la filmación, al observar la facilidad que tenían los enanos para aprender lo que los enmascarados les enseñaban, los invitó a prepararse de lleno como luchadores profesionales.

Ellos aceptaron la propuesta para comenzar con el nacimiento de una nueva era de personajes como Filli Estrella, Gabby Da Silva, Pequeño Goliath, Gran Nikolai, y Arturito, que contribuyeron en gran medida con el boom ochentero de los costalazos.

Aunque al inicio no fueron bien vistos por las autoridades, y por algunos integrantes de la familia luchística, que los calificaban como meros elementos de "espectáculos de circo", los minis lograron ganarse un lugar en el mundo de la lucha libre con sus actuaciones.

Al grado de que los empresarios los llevaron a las filas de sus compañías para convertirlos en las pequeñas réplicas de sus estrellas, donde aparecieron Mascarita Sagrada, Octagoncito, Pierrothito, y Último Dragoncito, por mencionar a algunos de los más famosos.

Los luchadores de baja estatura o enanitos como hace algunos años se les conocía han dado paso, a través de los años, a un nuevo concepto que en nuestros días crearon una innovación dentro del mundo de la Lucha Libre Profesional que se encontraba causando impacto en México.

Cada mini utilizaba el nombre de un luchador ya conocido por los aficionados, no solo era copiar el nombre sino también los minis se identificaban con las características, estilo y forma de ser del luchador que representan.



Pequeño Olímpico, campeón mundial mini del CMLL. Alex Ruiz, 2011.

En décadas pasadas estos gladiadores eran realmente seres de muy corta estatura; en la actualidad hay casos en que los luchadores no deberían de estar en esta categoría; un ejemplo muy claro es el de Jerrito Estrada al compararlo con la altura de Mascarita Sagrada.

Los “pequeños del ring” son luchadores adultos con la preparación de todo atleta, con una estatura requerida por la Comisión Nacional de Lucha Libre, la cual debe ser menor a un metro con cuarenta y cinco centímetros.

El creador del concepto fue el empresario Antonio Peña cuando aún pertenecía a la Empresa Mexicana de Lucha Libre hoy llamado Consejo Mundial de Lucha Libre de los señores Lutteroth, siendo el Sr. Jorge Reyes Alonzo, de Guatemala, el primer promotor extranjero autorizado para promover a los famosos “Minis”.

El ya fallecido Antonio Peña en entrevista con la revista *Worpress* de Guatemala comentó:

Hace ya varios años visité una de las llamadas arenas chicas, pude ver una primera lucha entre dos elementos de gran calidad, pero lamentablemente para ellos su pequeña estatura no les daba la menor posibilidad de llegar a figurar algún día en los programas de las grandes arenas.

Podría asegurarle que entonces me nació la inquietud de utilizar en forma positiva la corta estatura de estos luchadores.

A raíz de la venida a México, Astro de Oro y Skeletor, le abrieron con más facilidad las puertas a los extranjeros. La intención fue poder hacer un intercambio a corto plazo para que la afición pueda ver encuentros luchísticos pero con carácter internacional.

En los últimos años se ha perdido la creatividad con el concepto de mini al recurrir simplemente a nombres de luchadores ya existentes o sus diminutivos para dar origen a un personaje, sin surgir nuevos y originales gladiadores.

Hay muy pocos casos que conservan seudónimos de antaño como Tsuky, que aunque ya es retirado aún guarda su registro y su memoria como luchador profesional.

Pero no todo es felicidad, éxito y triunfos, también la categoría de los minis se ha visto afectada por los excesos, el alcohol y las mujeres como es el caso de la Parquita y el Espectrito Jr. de quienes desafortunadamente hallaron sus cuerpos sin vida el pasado primero de julio de 2009 en un hotel de la ciudad de México, el caso fue tomado por la Procuraduría General de Justicia del Distrito Federal (PGJDF).



Luchadores profesionales La Parkita y el Espectrito Jr. s/a. 2009.

El procurador Miguel Mancera manifestó, en entrevista con Primero Noticias de Televisa, que las investigaciones se abrieron con el objetivo de identificar a las dos acompañantes que estaban con los luchadores.

"Efectivamente las primeras investigaciones es que los dos luchadores ingresaron a este lugar y pareciera que concretaron una entrevista y luego entraron estas dos personas femeninas, después a las 06:30 horas salieron del lugar y se les detectó una congestión que indica que pudieron haber sido narcotizados, ahora tenemos que esperar todas las evidencias que encontramos", dijo Mancera.

Horas después, las mujeres salieron del hotel solas, lo que causó sospecha entre el personal del lugar y quienes, al hacer una revisión a la habitación, encontraron, ya sin vida, a los dos luchadores, recostados sobre las camas.

Personal del Servicio Médico Forense (Semefo) trasladó los cadáveres a sus instalaciones para determinar con precisión la causa de los decesos.

Una de las líneas de investigación de la PGJDF apunta a que los luchadores podrían haber sido víctimas de una intoxicación causada por gotas oftalmológicas y algún medicamento similar, mezclado con bebidas alcohólicas que ingirieron.

Este lamentable suceso sacudió a la familia luchística y al medio del deporte nacional, pero a pesar de lo ocurrido, la lucha libre sigue en pie y en el gusto del público mexicano.

Otro obstáculo al que se enfrentan los minis es poder combatir en funciones estelares, ya que normalmente los programan en las primeras luchas para calentar la arena mientras llega la gente, sería justo que se les tomara más importancia a estos pequeños del ring que con sus acrobacias y vuelos espectaculares también cautivan al más exigente aficionado.

A manera de conclusión

Y la función tiene que continuar con las máscaras y llaves a través del tiempo que son elementos indispensables que envuelven el mundo fantástico de la lucha libre que a lo largo de los años ha sufrido transformaciones, algunas buenas y otras malas, pero siempre tratándose de adaptar a cada época transcurrida.

Desde su llegada a México no fue el deporte por excelencia, ni se le tenía mucha credibilidad entre los mexicanos por lo que le costó sudor y lágrimas a los luchadores para poder convencer e invitar al público a que asistiera a las funciones de lucha.

Un hallazgo impredecible pero el más importante de esta investigación es que con el paso del tiempo se fue ganando un lugar en el corazón de los aficionados que entregan pasión, energía y tiempo para gozar, vivir y sentir este deporte-espectáculo, debido al auge entre las masas populares que conformaron la mayor parte de la ciudad de México durante la década de los ochenta y noventa.

Tanto en la Arena México como en la Arena Coliseo y en diferentes funciones a través de la técnica de observación de campo se comprobó que la gente que asiste a estos eventos no solo son personas de bajos recursos, sino que existe dentro de este lugar una gran diversidad de individuos de distintas nacionalidades, clases sociales, sexo, nivel cultural y de todas las edades que disfrutan de un espectáculo lleno de variedades, diversión y polémica.

Además lo más motivante que se puede observar durante las funciones, es la ilusión de los niños aplaudiendo y apoyando a su luchador favorito, con la máscara puesta lo convierte en un ser mítico, porque proviene de un lugar desconocido por el ser humano, pues es quien con su historia, increíbles vuelos, patadas voladoras y complicadas llaves domina el tiempo y al público convirtiendo las arenas en centros ceremoniales. Pero al final de cada función todo vuelve a la normalidad cuando se acercan al público para que la gente los pueda saludar y tomarse fotos con ellos convirtiéndolos en héroes de carne y hueso que se pueden tocar.

La lucha libre femenil pasó de ser lucha de relleno a encuentros protagónicos debido a la gran expectación que han despertado al público cada vez que hay en disputa una cabellera de por medio. Aún se le considera el “sexo débil” pero demuestran que tienen los conocimientos, el valor y la capacidad de luchar arriba y fuera del ring siendo madres de familia.

Bien lo describe el escritor Carlos Monsiváis en su libro *La hora de la máscara protagónica* que es el ícono representativo del deporte del pancrasio, porque despierta admiración y a la vez misterio entre los aficionados quienes tienen muchas especulaciones sobre si es feo, guapo o conocido el rostro que se esconde detrás de la capucha.

También la abundante cabellera de quienes no portan careta son los elementos en los que depositan su fuerza, si las pierden ésta disminuye. Pero en el caso de los enmascarados la pérdida es mayor, pues la máscara es su verdadero rostro y al perderla son desacreditados, se sienten desnudos y con ello se considera la muerte de su carrera descendiendo su jerarquía.

La lucha del bien y el mal siempre existirá dentro de las sociedades, los rudos contra los técnicos son el claro ejemplo del antagonismo que es parte del deporte del encordado aunque no siempre ganen los buenos. No menos importante el réferi se ha convertido en la oveja negra de las batallas, es la autoridad que bajo su criterio y de acuerdo a las reglas determina al ganador del encuentro pero no siempre esta decisión complace a los aficionados quienes se encargan de insultarlo, gritarle y burlarse formando parte del show.

El público es el verdadero protagonista y motor que impulsa la lucha, los fanáticos hacen surgir a los luchadores, los hacen crecer, determinan el final de sus carreras o los convierten en ídolos que perduran a través del tiempo.

Durante las funciones se vive una catarsis donde los aficionados se olvidan de sus conflictos descargando toda la furia acumulada durante la semana en el trabajo, la escuela, el hogar y los problemas cotidianos. La conexión con la gente es lo más importante y es muy difícil que se dé en algún otro deporte, el luchador tiene de dos opciones o se engrandece con el apoyo de los aficionados o es despreciado y abucheado por los fanáticos.

Es una fusión de las diferentes culturas ancestrales que está arraigada en lo más profundo de la identidad del pueblo mexicano, siendo una pasión con historia que forma parte de la riquísima expresión de la cultura popular de este México desconocido.

Es la representación escénica que mejor habla del deporte y de cómo somos los mexicanos a través de los rituales, la historia, los personajes, los atuendos y las máscaras.

Son muchos los artistas que han dedicado espacios al tema convirtiéndola en artística, va más allá de un simple combate y de seguir algún ídolo, siempre va a existir la lucha entre técnicos y rudos no en balde casi cumple 80 años de seguir luchando estos héroes populares.

Fuentes de Consulta

Bibliográfica

Baena Paz, Guillermina, *Pie de imprenta*, México DF MX. Mexicanos Unidos, 1981.

Barié, Gregor, *Pueblos indígenas y derechos constitucionales de America Latina*, México, 2000.

García, Gustavo y Rafael Aviña, *Época de oro del cine mexicano*, Ed. Clío, México, 1997.

Grobet, Lourdes, *Espectacular de lucha libre*, México, Trilce, 2005.

Leñero, Vicente y Carlos Marín, *Manual del periodismo*, México, Grijalbo, 1986.

Martín Vivaldi, Gonzalo, *Géneros periodísticos*, España, Paraninfo, 1979.

Miranda Luizaga, Rodolfo, *Aportes al diálogo sobre cultura y filosofía andina*, SIWA, La Paz, 2001.

Monsiváis, Carlos, "La hora de la máscara protagónica", *Rituales del caos*, Ediciones Era, México, 2000.

Padilla Coronado, Susana, "60 años de la Lucha Libre en México, técnicos y rudos ídolos de la afición", México, Tesis, 1994.

Hemerográfica

Aviña, Rafael, "Del ring a la pantalla", *Somos*, Edición Especial de Lucha Libre, Televisa, México, marzo 2000.

Castro Rodríguez, Fátima, "El Kitch y su vinculación con los arquetipos del bien y del mal en la lucha libre mexicana", *Punto de Partida*, México, UNAM, 2004.

Cruz Gómez, Guadalupe, "Inicios de la lucha", *Somos*, Edición Especial de Lucha Libre, Televisa, México, 2000.

Cruz Gómez, Guadalupe, "La lucha libre en televisión", *Somos*, Edición Especial de Lucha Libre, Televisa, México, 2000.

Cruz Gómez, Guadalupe. "Mitos y realidades", *Somos*, Edición Especial de Lucha Libre, Televisa, México, 2000.

Cruz Gómez, Guadalupe, "Realidades: lucha de mujeres", *Somos*, Edición Especial de Lucha Libre, Televisa, México, 2000.

Del Ángel, Rosalía, "Blue Demon Jr. debuta en el ring empresarial", *El Universal*, México, 2005.

Ferrer, Everardo, "Blue Demon Jr. el legado", *Súper Luchas*, México, 2006

Flores, Ángeles, "Atlantis: el ídolo de los niños", *Halcón*, México, 2006.

Gómez Garnica, Jorge, "El inolvidable Santo", *Súper Luchas*, México, 2004.

Guzmán, Ricardo, "Funciones de domingo para entender a México", *Quo*, Edición Especial del 10º aniversario, México, 2007.

Hinojosa, Alberto, "Los Luchadores", *Súper Luchas*, México, 2006.

Infante, Lucrecia, "Monumento al Santo, en Tulancingo", *Día Siete*, México, 2004.

Licon, Sandra, "Muestra a 2 de 3 caídas en Galería de Tepito", *El Universal*, México, 2006.

Maya, Juan, "Sin límite de tiempo: Espectacular de lucha libre", *Hoja por hoja*, Suplemento de libros, México, 2006.

Monsiváis, Carlos, "Entre llaves y costalazos", *Día Siete*, México, 2005.

Ocampo, Ernesto, "Entrevista estelar: Dark Angel y Amapola", *Súper Luchas*, México, 2006.

Peguero, Raquel, *El Santo: de las salas pijo al culto planetario*, La Jornada, 2000.

Ramírez, Alfonso, "La vida y la lucha: La Arena Coliseo", *Súper Luchas*, 2004.

Ríos, Lorena, "En boca de todos: Los cronistas", *Somos*, Edición Especial de Lucha Libre, Televisa, México, 2000.

Vázquez, Manuel Juan, "A 25 años de la desaparición de El Santo", *la Jornada*, 2009.

Cibergráfica

Artigues Katia, “El negocio de la lucha libre”, *El Universal*, mayo 2007, http://blogs.eluniversal.com.mx/weblogs_detalle3374.html, acceso el 16 de abril, de 2012.

Cordero Patricia, “Música Surf y Lucha Libre”, *Grupo Reforma*, abril 2005, <http://luchalibre.mforos.com/2534/3049312-musica-surf-y-lucha-libre/>, acceso 2 de mayo de 2012.

Díaz, Verónica, ¿Santo y Blue Demon vs. La piratería?, *Revista Etcétera*, enero 2009, <http://www.etcetera.com.mx/articulo.php?articulo=1824&pag=2>, acceso el 30 de abril de 2012.

Gómez José Miguel, “Leyendas del ring”, <http://leyendasdelring.galeon.com/aficiones1041479.html>, acceso el 28 de abril de 2012.

Luchopolis, http://www.arenamexico.com.mx/texto.aspx?id_contenido=80, acceso 18 de mayo de 2012.

Ramírez, Luis, “Mil Máscaras Invade”, *Revista Milenio*, marzo 2012, <http://www.milenio.com/cdb/doc/impreso/9138761>, acceso el 26 de mayo de 2012.

Redacción, Merca 2.0, “Blue Demon Jr. Vs. Cáncer linfático”, *Revista Merca2.0*, agosto 2010, <http://www.merca20.com/blue-demon-jr-contra-el-cancer-linfatico/>, acceso el 27 de abril de 2012.

Redacción, Merca 2.0, “New Balance y el luchador Atlantis lanzan campaña”, marzo 2011, <http://www.merca20.com/new-balance-y-atlantis-lanzan-campana/>, *Revista Merca 2.0*, acceso el 27 de abril de 2012.

WWE Inc, “Mil Máscaras BIO”, <http://www.wwe.com/superstars/mil-mascaras> consultado el 5 de agosto de 2012.

Fuentes vivas

Adrián Castro, vendedor de playeras y accesorios relacionados con la lucha libre, entrevista personal 3 de agosto de 2012.

Alberto Guerrero, sociólogo, entrevista personal, 31 de julio de 2012.

Flash, luchador profesional, entrevista personal, 2 de agosto de 2012.

Irma González, luchadora profesional, entrevista personal, 1 de julio de 2012.

Iviz Guajardo Jr., entrevista personal, 8 de septiembre de 2012.

Juventino Rodríguez, aficionado, entrevista personal, 15 de junio de 2012.

La Máscara, luchador profesional, entrevista personal, 16 de julio de 2012.

Rosa María Tellez, aficionada, entrevista personal, 15 de junio de 2012.

Último Guerrero, luchador profesional, entrevista personal, 31 de julio de 2012.

Víctor Martínez, diseñador y director de Deportes Martínez pioneros en la industria de las máscaras, entrevista personal, 20 de junio de 2012.