



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

PERMANENCIA Y TRANSMISION DEL
INCONSCIENTE COLECTIVO A TRAVES
DEL CINE DE LUCHADORES

T E S I S

Que para obtener el Título de
Licenciada en Ciencias de la Comunicación
presenta:

NATIVIDAD CARDENAS MORALES



Asesora: Mtra. Martha Laura Tapia Campos

México, D. F.

2000

277029



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Siempre el Cine Mexicano ha estado presente en mi vida, unas veces por medio de mi mamá quien hacía acompañar el mediodía o las comidas de maravillosas películas, una más triste que la otra, una más trágica que la otra, donde conocí no sólo a los guapos y a las bellezas, al "Indio", a Tin Tán y a Nini, sino a una parte de México que creo hoy me hace ser como soy.

Otras por mi papá que quién sabe por qué motivos me llevaba a ver las películas del Santo. Con él recuerdo a las lobas malvadas morir en ese fuego purificador, a Santo luchar en el ring aplicando sus mejores llaves bajo el clamor incesante de la multitud gritando "Santo, Santo, Santo...", a sus labios gruesos que saltan de esa máscara plateada y enigmática, y muchas escenas más que no sé ahora si existieron o son parte de la película personal que se formó en mi mente después de conocer a esa mágica pasión.

Unas más por mis profesores de la Universidad. Mi queridísima profesora María Luisa López-Vallejo, experta pero sobre todo maestra porque ha guiado nuestros incipientes gustos por el cine mexicano en trabajos interesantes y relevantes en la facultad.

Luis Cruz Santa Cruz, se permitía abrir un espacio en su cátedra de Evolución del Lenguaje Fílmico para hablar de la fenomenología del Cine de Luchadores englobándolo en esa apasionada historia cinematográfica que tuve el enorme gusto de escuchar.

Martha Laura Tapia Campos quien a través de su magnífico libro La dramática del mal conjuntó psicología y sociología en el análisis del discurso fílmico ayudándome a comprender los procesos simbólicos de este Cine Mexicano, sus lenguajes del bien y del mal, asesorando como nadie más la realización de esta investigación.

Y la más reciente por Juan Ángel, o debería decir, con Juan Ángel porque he vivido cada película que platicamos, cada imago que soñamos, cada amor que compartimos.

A ellos, a Santo, a todos los luchadores con quienes practiqué Lucha Libre en el Gimnasio Latinoamericano, a mi hermana Pita con quien me desvelo viendo las películas mexicanas de media noche recordando nombres y argumentos, a Hunanphú, a Sebas y Victor, a mi tío Armando y a mis tías, a mis primos; y por supuesto a mi Universidad que la quiero libre y democrática, dedico este sencillo trabajo.

Con cariño.

Natividad Cárdenas Morales

Indice

Introducción	p. 7
Apartado Metodológico	22
Capítulo I	31
Máscara vs Tanatos	
1. La Lucha Libre y el espectáculo de una multitud.	45
2. La Lucha Libre como deporte.	50
3. La aniquilación de Tanatos	55
4. El cine y la Lucha Libre.	57
Capítulo II	63
El Melodrama Lúdico	
1. "He Nacido muchas veces, para mí el calendario, el tiempo no ha contado".	69
2. Santo y Gloria.	72
3. "El mundo debe ser mío o de nadie".	74
4. "Para usar una máscara hay que tener cierta jerarquía".	75

Capítulo III

p. 79

Cine Anti-intelectual

1. **La Lucha Libre y las fuerzas diabólicas.** 85
Santo vs la Magia Negra
La existencia Magia Negra/Magia Blanca. 87
El "eterno femenino" virtuoso a quien hay que salvar. 88
El "eterno femenino", creación y ejecución del mal. 90
El baile como figura maléfica, detonante de fuerzas mágicas del mal. 92
Las pruebas a las que se enfrenta el héroe. 93
El equilibrio recobrado gracias a la acción del bien. 95
2. **La Lucha Libre y las pasiones.** 96
Santo vs los Villanos del ring.
3. **Santo vs el ánima perdida.** 106
Santo vs las Mujeres Vampiro.
4. **La Lucha Libre y el Parricidio.** 115
Santo vs el Tesoro de Drácula.
5. **Ciencia buena vs Ciencia mala.** 123
Santo y Blue Demon vs los monstruos.
6. **La Lucha Libre y la Ciencia ficción.** 132
Santo vs la invasión de los marcianos.
Blue Demon, el demonio azul.

Blue Demon vs cerebros Infernales. Blue Demon en pasaporte a la muerte.	
7. La Lucha Libre y el mito del Héroe. Mil Máscaras.	p. 144
8. La Lucha Libre y la Inmortalidad. El Hijo del Santo vs los vampiros.	148
Capítulo IV	153
El círculo se cierra.	
La Eternidad recobrada.	
Conclusión	167
Bibliografía	175

Introducción

Nihil potest homo intelligere sine phantasmata
Santo Tomás

+ En 1895, el año en que los hermanos Lumière fascinaran al mundo con el cinematógrafo, Gustave Le Bon profetizaba el advenimiento de la era de las multitudes. Reflexionando, escribía: *Mientras que nuestras antiguas creencias se tambalean y desaparecen, y las viejas columnas de las sociedades se desploman una tras otra, la acción de las multitudes es la única fuerza a la que nada amenaza y cuyo prestigio crece sin cesar. La era en que entramos será realmente la era de las multitudes.*¹

Atrás había quedado la célebre frase cartesiana "Pienso, luego existo" que con altibajos vivió a lo largo de casi cuatro siglos y cuya sustitución hacía ver en los menesteres de la vida un aglutinado de acciones fundidas en el despertar de un concepto: el hombre-masa, la multitud. Definidos como el conglomerado de individuos, fusionados en espíritu y sentimiento, despersonalizados, a los que antes se había llamado "populacho", "canalla", "lumpemproletariat", en uno u otro lugar del mundo siempre los mismos, indiferenciados, apareciendo a menudo en el habla corriente de los franceses a partir de su revolución pero

¹ Moscovici Serge. La era de las multitudes. Pág 78

acrecentando su dominio cuando los medios de comunicación tienden el anhelante puente ente lo real y lo imaginario, el pasado y el presente, lo racional y lo irracional, lo individual y lo colectivo. Si hemos de creer a Serge Moscovici las razones de una sociedad de hombres-masa no deben buscarse en la concentración de los medios de producción y el intercambio, como lo sugiere la concepción de la sociedad de clases, sino en los medios de comunicación masiva y la influencia provocada: *"Penetrando en cada hogar, presentes hasta en los lugares de trabajo, insinuándose en cada playa de recreo, dirigiendo las opiniones y uniformándolas, estos medios transforman los espíritus individuales en espíritus de masa. Por una especie de telepatía social, los mismos pensamientos y las mismas imágenes son evocadas por los mismos individuos y se propaga de uno a otro a la manera de las ondas de radio. De modo que están completamente preparados para reunirse en masa. Cuando esto se produce efectivamente, se observa el espectáculo inquietante e inolvidable de una multitud de desconocidos que sin haberse concentrado, se sienten recorridos por una emoción idéntica responden como un solo hombre a una música o a un slogan, se fusionan en un solo ser colectivo."*²

² Idem. Pág. 124.

En décadas anteriores Marshall McLuhan había insistido en nuestra vida en la nueva aldea global, producto del ambiente, en su medio se definía el rol que juega el hombre así como la proximidad entre pensamiento y acción cuya implicación social es mucho mayor que antes. Enfatizando el poder de los medios de comunicación en la sociedad, *"Las sociedades siempre han sido moldeadas más por la índole de los medios con que se comunican los hombres que por el contenido mismo de la comunicación"*.

Así la era de las multitudes hace sus cómplices a los medios de comunicación. Matando lo individual vive lo colectivo. La ciencia ha invertido el postulado: Todo lo colectivo es inconsciente y todo lo que es inconsciente es colectivo.

En adelante y siguiendo el postulado de Hermann Broch, la humanidad se dispone a abandonar la época económica de su evolución para entrar en la época psicológica. A convivir con las pasiones, las creencias, las tradiciones, la imaginación, las imago-primitivas Lo que hace diferente a esta multitud de las otras es su preeminencia a lo psicológico. De ahí, el mismo Moscovici, a través del análisis conciso de la obra de Gustave Le Bon, La psychologie des foules resume las características de éstas, mismas que nos sirven para enfocar nuestra explicación en los rubros filmicos que nos incumben por lo que me permito citar *in extensu*.

1. *Una multitud psicológica es un conjunto de individuos que tienen una unidad mental, y no un conglomerado de individuos reunidos en el mismo espacio.*

2. *El individuo como la masa actúa, el primero conscientemente. Porque la conciencia es individual y el inconsciente, colectivo.*

3. *Las multitudes son conservadoras, a pesar de sus demostraciones revolucionarias. Acaban siempre por restablecer lo que han derribado porque en ellas como en todo ser hipnotizado, el pasado es infinitamente más poderoso que el presente.*

4. *Las masas cualquiera que sea su cultura, su doctrina o su categoría social, necesitan someterse a un conductor. No les convence éste por la razón ni se impone a ellas por la fuerza. Las seduce, como un hipnotizador por su prestigio.*

5. *La comunicación tiene una base irracional, las creencias colectivas, y un instrumento, la sugestión de cerca o de distancia. La mayoría de nuestros actos derivan de las creencias. La inteligencia crítica, la falta de convicción y de pasión, son los dos obstáculos para la acción, la sugestión puede superarlos, por lo tanto cuando se dirige a la masa se debe emplear un lenguaje de alegorías, activo y gráfico, de fórmulas simples e imperativas.³*

Pero ¿cuál es la unidad mental que une a las masas? Respuesta simple y complicada: las imágenes.

³ Op. Cit.

Además de ser llamada *Era de las multitudes* también se le nombró *civilización de la imagen*. Imágenes que son ideas, forman pensamientos y provocan la acción o el letargo.

Imagen vehículo de pulsiones, de tabúes, de afectos, de fuerzas irracionales, de instintos y pasiones acumulados hace millones de años. Sólo que ahora los medios de comunicación encontraron en el cine la síntesis perfecta: lo moderno y lo eterno en pantalla.

Dicho de otro modo, parafraseando a Le Bon, *"Las palabras evocan imágenes mentales, pero las imágenes figuradas son más poderosas aún"*. *Se ha encontrado el medio propicio para desarrollar las imágenes figuradas.*

Cuando ante la Sociedad de apoyo a la Industria Nacional, el 22 de marzo de 1985 en la Rue Reven no. 44 se inauguraba la primera función cinematográfica, las condiciones estaban dadas. La fotografía instantánea, la equidistancia entre las mismas, el reenvío de éstas a un soporte positivo, mecanismo de arrastre a velocidad de 24 cuadros por segundo; igual a la cámara proyectora, igual a la historia de las imágenes.

Pero decir que desde su origen el cinematógrafo jugó con las imágenes sería un tanto cuanto exagerado. Debemos recordar los testimonios de muchos periodistas cercanos al gran inicio quienes

lo alababan por retratar tan fielmente la realidad, creerlo sustituto del libro al registrar la historia en imágenes accesibles a todos.

Desde el comienzo el cine fue un espectáculo sin restricciones monetarias ni idiomáticas, mucho menos de educación, no se necesitaba saber leer, historia, geografía, matemáticas, para comprender lo que aparecía en pantalla.

Hay que recordar que en Inglaterra, uno de los aparatos proyectores de imágenes se llamó Bioscopo, nombre síntesis del proyecto de movimiento de las cosas vivas.

Aún así las incipientes creaciones cinematográficas, las películas a nuestra manera, resultaban falsas, incomprensibles, obsoletas, aburridas hasta cierto punto, nadie se arriesgaba a producirlas.

Ese cine basado en la realidad, en hombres y mujeres paseando por jardines o calles, envejecía tan rápidamente que perdía impacto.

Era divertido cuando por la mañana los enviados de los hermanos Lumière captaban a las personas, los hechos, las casas, los palacios, a los personajes nacionales y por la noche proyectaban ante esa misma colectividad sus rostros, sus lugares conocidos; se veían, se disfrutaban, se emocionaban, si hoy nos alegramos al verlos accidentalmente en televisión, más aún en aquella época en que el cine era novísimo.

Dejando atrás esta etapa en la cinematografía, cual valiosa por haber acortado distancias, por haber tendido los primitivos lazos comunitarios atrayendo hacia la gente que se ve en la película. Uniendo extremos por la vía mágica de la pantalla, se pensaba en la película producto que soportara la prueba de los años y de los gustos. Es entonces cuando todo ese material arcaico formado de sueños de imágenes primigenias aparece como una fuente inagotable de historias que jamás envejecerían.

Se recurrió a las fantasías de antaño, a las narraciones de dioses, héroes y diosas, fantasmas de nuestros mitos que años atrás la modernidad se había ocupado de desterrar y aniquilar pensando sólo en la razón, el progreso y la civilización. Mas el hombre se sintió nuevamente dichoso al recurrir a las pasadas ensoñaciones.

Y entonces, el cine al ser producto de la Era de las multitudes no podía dejar atrás la incorporación del inconsciente en sus historias. Coincidían plenamente con el revuelo que el vanguardista pensamiento de Freud estaba imponiendo al mundo entero.

Para 1917 Freud sustentaba la división de la mente en la que la parte inconsciente era tan sólo una porción más. La psique estaba dividida en tres estratos, en ocasiones, opuestos entre sí. Lo que una persona experimenta conscientemente es sólo una pequeña

porción de su vida mental y puede ser una distorsión de los verdaderos motivos que existen inconscientemente.

Los motivos conflictivos pueden crear tanta frustración para una persona que son excluidos de la conciencia, pero continúan funcionando inconscientemente para influir en la conducta. La conciencia momentánea constituye una parte muy pequeña del recuerdo total posible y de la estimulación actual. Por lo tanto, Freud distinguía entre los sistemas consciente y preconsciente, por una parte y el inconsciente por otra.

La conciencia consiste en darse cuenta de lo que ocurre como resultado de la estimulación externa, del restablecimiento de las experiencias internas o de ambas en alguna combinación. El preconsciente se forma de recuerdos latentes, los cuales pueden pasar deliberadamente al consciente o surgir a través de asociaciones con experiencias actuales, sin embargo la esfera más grande y significativa de la mente es el sistema inconsciente.

De hecho, Freud definió al psicoanálisis como la ciencia del inconsciente. A pesar de que el sistema inconsciente no se experimenta directamente, tiene efectos profundos en el contenido y el funcionamiento de la actividad consciente y preconsciente.⁴

⁴ Teorías de la personalidad. Pág 39.

El inconsciente tiene vida propia, es el depósito mental del pasado, no es obligado por el deber o la restricción moral y es comúnmente inaccesible. Salvo cuando lo enfrentamos de manera colectiva a través de las imágenes.

Por ello C. Jung le da una importancia mayor al inconsciente dividiéndole en dos: inconsciente personal, acumulado a través de las experiencias individuales posteriores al nacimiento, y el inconsciente colectivo, formas de pensamiento latentes que son heredadas por cada individuo.

Esto no hacía más que evidenciar la existencia de un *ethos primordial*: En la génesis teníamos causas comunes, explicaciones comunes a fenómenos cuya complejidad rebasaba nuestras rudas herramientas. El rayo que partía el cielo, el fuego, el sol, la sucesión del día y la noche, la muerte, la vida; tornáronse en metáforas, en significaciones que al volvernos sedentarios sirvieron para hacer habitables nuestros lugares, recordando que compartíamos un origen único, un alma colectiva. Recordando que cada uno participa y participará de un “nosotros global” que supera al individuo y es la continuidad del grupo.⁵

⁵ Jung, C. El inconsciente colectivo. Pág. 58

Esta función de supervivencia, de actitudes frente a la vida o la muerte, la concepción y el origen adquirió características psicológicas sólo explicadas al enfrentarnos con la mente.

Más adelante escribe Jung: *Poco le importa al primitivo una explicación objetiva de las cosas que percibe; tiene en cambio, una imperiosa necesidad o mejor dicho, su psique inconsciente tiene un impulso invencible que le lleva a asimilar en acontecer psíquico todas las experiencias sensoriales externas. No le basta al primitivo con ver la salida y la puesta del sol sino que esta observación exterior debe ser al mismo tiempo un acontecer psíquico, esto es que el curso del sol debe representar el destino de un dios o de un héroe, el cual no vive sino en el alma del hombre.*⁶

Este conglomerado de imágenes fue para Jung el inconsciente colectivo. El inconsciente colectivo va más allá de la mera activación de imágenes; al considerarlo estadio que precede a la idea, su suelo natal. A partir de él mediante la eliminación del peculiar y necesario concretismo de la imagen primigenia, la razón desarrolla un concepto --precisamente la idea- el cual se distingue, sin embargo, de todos los demás conceptos por no estar dado a la experiencia. La idea recibe esa cualidad de la imagen primigenia,

⁶ Jung, Carl op cit. Pág 78.

que en cuanto expresión de la estructura cerebral específica, confiere también a toda experiencia su forma determinada.

En este rubro de ideas el cine sería una mecanización de lo arquetípico donde a ciertas imago primitivas corresponderá realizar el trabajo onírico.

Desde el principio el cine comprendió este alcance, el de convertirse en un mythmaking-process, tomando viejos mitos, yuxtaponiendo otros, sintetizando algunos, en un verdadero modelo hegeliano de tesis, antítesis y síntesis; formando un medio de intercambio para los nuevos-viejos mitos.

Ya en 1915, Jack London reconocía la importancia del cinematógrafo. escribió para la *Paramounth Magazine*: *De nuevo la evolución aparece a través de la pantomima y la imagen cinematográfica. El cine derriba las barreras de la pobreza y el medio ambiente que obstruían el camino de la educación y distribuye el conocimiento en un lenguaje que todos pueden conocer. El obrero en su escaso vocabulario se iguala con el letrado. La dinastía sustentada en el poder de la inteligencia había sostenido su fe, a la manera de afiche, con los alfileres de la palabra hablada. La palabra ahora está en decadencia.*

Anterior al cine, fue el cuento quien con más pureza mecanizó a las imago, siguiendo las novelas en sus géneros pastoral y

caballeresca donde el amor y la valentía podían vencerlo todo; El pretender romper con esta tradición lejos de extinguirla hizo que la novela adquiriera una doble intención cuyo ejemplo puede encontrarse en La Comédie humaine y en Madame Bovary.

Por lo tanto hay quienes ven en el cine una prolongación de la literatura, puede ser cierto, ahora el "ver" ha sustituido al "leer".

En este mundo determinista no hay obstáculos posibles ni barreras sociales, donde podemos llegar a ser cualquiera, de mendigo a millonario, de bruja a princesa, con tan sólo llorar un poco, sufrir o pelear mucho, donde los personajes no son prisioneros de su cuerpo como de su destino.

El trabajo onírico del cine apela a las leyes de la memoria, inconsciente y colectiva, activa imágenes de la misma manera que deseos, temores, frustraciones, alegrías, condensándolas en fórmulas por más repetidas, fábrica de realizaciones.

Hacia la década de los 20's el cine era un espectáculo netamente popular. Se registra que la asistencia al cine era de 2 veces al mes, creciendo en 1930 a 3.5 y manteniéndose constante de 1937 a 1948 en unas 3 sesiones por mes y habitante. Por consiguiente las salas

se multiplican abandonando los lugares céntricos, instalándose en ferias o en suburbios obreros.⁷

Esta es la historia que se piensa narrar, la del cine y las imago primitivas. Cada vez que la razón atacaba, que el hombre se sentía triste y solitario aparecían resquicios donde se filtraban.

Nuestro resquicio es el cine y su pléyade de mitos, héroes, historias, ritos, costumbres.

La comunicación fue tan importante que se conformó en ciencia para seguir primero su historia, después su evolución y trascendencia. Para muchos resultaba evidente que la comunicación tenía en sí misma un componente no racional que está formado por imágenes que detonan emociones haciendo la comunicación más fácil. Fue éste el elemento más explotado tanto en la paz como en la guerra, o en la preparación de la guerra: recordemos la Alemania de Hitler, la Italia de Mussolini, Irak de Hussein, Estados Unidos con Bush, o las eternas rivalidades *rusos vs "americanos"* que nos invadieron en la década de los 80's, elemento más utilizado en el cine durante casi todo el siglo XX, pero evidente en los primeros años por ser casi el único medio eminentemente colectivo.

⁷ De los Reyes, Aurelio. "El cine en México". Revista de la Universidad Nacional Autónoma de México, sep. 1975. Pág 24.

Por sus características, expuestas en las líneas que inician este trabajo, el componente irracional de la comunicación puede quedar englobado en lo que llamamos *inconsciente colectivo*, parte fundamental en los procesos de comunicación que a la fecha siguen vigentes en el pensamiento, ya no digamos de los mexicanos, como del mundo entero: películas, telenovelas, óperas, que hoy podemos encontrarlas en Internet.

Es de resaltar que a pesar de los muchos años vividos y en los primeros días del siglo XXI, la humanidad se halla aferrado a seguir comunicándose a través de imágenes milenarias, que los canales de televisión mexicanos aún sigan transmitiendo telenovela rosas, con sus variantes de realidad, pero finalmente la misma batalla del bien contra el mal, del villano contra el héroe, y que las películas de la época de oro no sólo ocupen la televisión, los clubes de cine o la Cineteca sino que sean parte del plan de estudios de la carrera de comunicación en la Universidad Nacional Autónoma de México, combinándolas con los estudios de la mente.

Nuestra Facultad cuenta con cuatro materias que abordan, en diferentes matices, la cinematografía nacional e internacional, en tanto otras cuatro se ocupan de los procesos psicosociales, haciendo énfasis en la vinculación **mente/comunicación**.

Sin embargo pocas son las tesis que abordan la comunicación desde la perspectiva del inconsciente colectivo, y cuando se ha

hecho se matiza en los personajes de telenovelas, de comics, de leyendas o en algunos casos en los espectáculos populares, como la Lucha Libre, pero sólo a manera de deporte no así como la trama de una película.

La Lucha Libre en el Cine Mexicano significó un fenómeno de comunicación bastante atractivo porque en él se conjugaron el inconsciente colectivo, la tradición del mexicano [las máscaras, por ejemplo], los personajes del teatro popular, el goce de la multitud, el placer del juego y el ideal de pertenencia.

El presente trabajo intenta recordar en los estudios de comunicación de nuestra Facultad, la presencia inalterable del inconsciente colectivo a través del Cine de Luchadores, no a manera de tesis psicológica, en la que el análisis de la psique resulte agobiador, sino como parte del proceso comunicativo donde existe un mensaje clave que es la columna vertebral, la imagen arcaica presente desde siempre en todas las historias: **el bien siempre gana**. Mensaje de fácil conversión en el destino de cada hombre y mujer singular.

Apartado metodológico.

De todos [los ensayos], si son buenos, puede decirse que comienzan y acaban en cada página. Los temas son varios y permiten, casi obligan, a una lectura guiada sólo por el azar de la ocasión. El ensayo es filosofía "da camera". Un libro que agrupe varios ensayos dispersos, o que trate de un solo tema en estilo ensayístico, es como esas obras musicales que se llaman "suites" en las que verdaderamente no hay continuidad [...] y a las que presta unidad solamente el estilo del autor.

Eduardo Nicol

Varias voces confluyen en la Lucha Libre: la de analistas, luchadores, espectadores, comentaristas, deportistas y las mil teorías que como investigador incorporas para entenderla y explicarla, convirtiéndola en un tema difícil, no por lo complicado de sus argumentos sino por la forma en que cada voz intentar darle significado.

Esta investigación no permitía abstenerse de escuchar todas las voces y me obligó al ensayo por aquello de que *quien escribe un ensayo se lanza a un etéreo espacio, donde prácticamente nada cohibe ni dirige su albedrío*. [José Ortega y Gasset], en el que encontré el medio propicio a través del cual no excluía ni voces ni significados.

El *Diccionario de la Real Academia Española* define el ensayo como "escrito, generalmente breve, sin el aparato ni la extensión que requiere un tratado completo sobre la misma materia".

Aunque en la actualidad se denomina "ensayo" a todo aquello difícil de agrupar en las tradicionales divisiones de los géneros literarios aglutinando una variedad obras con diferentes temáticas.

Dentro de sus características, quizá la más importante, es su falta de estructura sistemática, que desgraciadamente lo lleva a considerarlo como algo incipiente, primerizo. Montaigne destacaba el carácter informal del ensayo: *"un informe sin regla, una jerga popular y un proceder sin definición, sin división, sin conclusión, representa un formidable grito de libertad y de madurez"*.

El decir que el ensayo no posee una estructura rígida, se pretende establecer una distinción entre éste y los otros escritos, caracterizados precisamente por una rigurosa organización tanto formal como de contenido. En esta categoría entran entre otros el tratado, el discurso, el artículo, el reportaje, la monografía, el informe, etc, en ellos destaca lo metódico, mientras que en el ensayo prevalece lo aforístico.

Un ensayista genial, Miguel de Unamuno, decía que *"el lector sensato pondrá el método que falta y llenará los huecos"*. De ahí que el ensayo progrese por medio de asociaciones y de intuiciones en oposición al orden lógico que sigue el científico. Y por ello, mientras el científico, una vez establecido el propósito de su investigación, pierde en gran medida la libertad al verse forzado a

seguir el orden que su método le determina, el ensayista es libre de continuar, aplazar o simplemente interrumpir el tema comenzado.

José Luis Gómez Martínez nos dice: *el ensayista problematiza el discurso axiológico del estar, únicamente reflexiona sobre el tema sin pretender imponer una posición ni tratar de ser exhaustivo, y su ideal bien podría quedar representado por las siguientes palabras de Unamuno: "Examinar digo, y mejor diría dejar que examine el lector, presentándole indicaciones y puntos de vista para que saque de ellos consecuencias, sean las que fueren"*.

A continuación enumeraré las características del ensayo que aplique en esta investigación.

Títulos

Los títulos de algunos capítulos de esta investigación [**Máscara vs thanatos, El círculo se cierra, La eternidad recobrada**], tratan de las características propias del ensayo en cuanto a esto se refiere, es decir, tener presente que la relación del título con el resto del ensayo es también una relación puramente literaria. En un tratado filosófico, crítico o histórico, por ejemplo, el título tiene necesariamente que corresponder al contenido y de hecho así sucede; el título tiene en estos casos únicamente un valor

informativo, y tanto mejor será, cuanto con más exactitud identifique el contenido de la obra que encabeza. En el ensayo, su función es literaria; por lo tanto, aun cuando en muchos casos el título, en efecto, da una indicación, más o menos exacta, del contenido, no siempre sucede así, ni un título es mejor o más apropiado porque así lo señale.

Forma del ensayo

En el ensayo no existe regla, por esencial que nos parezca, que en alguna circunstancia, sea ésta excepcional si se quiere, no pueda ser suprimida. La forma del ensayo es orgánica, no mecánica, por ello utilizo entrevistas, citas textuales, interpretaciones, testimonios en casi toda la redacción.

Extensión

Este ensayo consta de 130 páginas y se divide en cuatro capítulos más la introducción y las conclusiones, en los que de una mera concisa, traté de argumentar la existencia del inconsciente colectivo, la lucha entre el héroe y el villano como figuras antagónicas, las imago que cada uno representa en el discurso

cinematográfico del Cine de Luchadores, así como la importancia que tiene esta parte no racional en la comunicación del individuo.

El bien y el mal son imágenes constantes en el pensamiento humano, dos figuras antagónicas que lo mismo pueden ser héroes o villanos, princesas o brujas mas siempre conservan los contrarios. En el pensamiento primitivo se confrontan esos dos mundos habitados por seres extraordinarios. Al respecto fueron muy valiosos los análisis de George Frazer y Joseph Campbell quienes encuentran en diversas culturas repeticiones y significados de una sola idea y que son retomadas en variantes por el Cine de Luchadores, la idea de la magia, de la mujer malvada, el fuego purificador, numerosas cábalas, etc.

La psicología encontró que estas imágenes tenían significados diversos al enfrentarlos con la mente. La comunicación halló en ellos un proceso de entendimiento fácil que también se repetía constantemente, mientras ambas entendieron que éstas era motivo de adaptación, educación o sometimiento. Porque si bien Freud hablaba de un inconsciente personal que trabajaba de manera individual existía algo, como un motor que detonaba emociones cuando una multitud se expresaba.

El inconsciente colectivo y El hombre y sus símbolos de Carl Jung fueron los libros sobre los cuales construí la disertación porque al explicar la Lucha Libre se tienen que explicar también, las

imágenes del bien y del mal, es decir, el héroe y el villano [Ego y Sombra] así como entender por qué después de una larga historia en el pensamiento humano éstas permanecen, bajo distintas formas, transformadas, pero acumuladas en el inconsciente colectivo, recipiendario de estas formas no racionales de comunicación.

Una vez comprendido el proceso de las imágenes en el inconsciente colectivo pasé a encontrarlas, primero, en la Lucha Libre y después en el Cine de Luchadores como medio concreto de comunicación⁸, cuya figura permaneció inalterable durante casi toda su existencia, me refiero a Santo, El Enmascarado de Plata quien seguía todas las características del héroe. Con argumentos simples se mostraba todo el discurso del bien y del mal en su forma más primitiva: héroes, villanos, brujas, lobas, vampiros, hombres lobo, todo aquello que amenazaba el pensamiento consciente pero disfrazado de seres del más allá.

⁸ Si bien pude elegir la Lucha Libre en sí misma como análisis resultaba importante concretizar los conocimientos obtenidos a lo largo de la carrera en las materias que se impartieron en los últimos semestres como Sociología del Cine Mexicano, Sociología de la Comunicación o Lenguaje y Sociedad; por lo que decidí tomar el tema en el Cine de Luchadores.

Invariablemente esta investigación necesitaba la unión de psicología y comunicación para explicar qué es la lucha libre y por qué resulta fascinante su mundo de máscaras, colores, violencia. Para definirla practiqué en el Gimnasio Latinoamericano junto con algunos luchadores noveles los principios de la Lucha, ahí conocí a la mayoría de los entrevistados que intervienen en el análisis, maestros y concedores de su profesión y de su historia que apoyé en la consulta de la Revista **Box y Lucha** de algunos meses de los años 1958, 1959, 1964 y 1967.

La metodología aplicada a esta investigación tiene como propósito reunir en el escrito los pensamientos de aquellos que participan, voluntaria o involuntariamente, en el espectáculo del bien contra el mal, de manera individual y/o colectiva. ¿Cómo se ha definido al bien y al mal en la Filosofía o en la Literatura?, ¿Cómo se recupera el discurso de las imago en la comunicación?, ¿Cómo se emplean los arquetipos colectivos en el Cine de luchadores?, ¿Cómo incorpora el Cine de Luchadores el argumento del bien contra el mal?, ¿Por qué es fascinante la Lucha Libre?, ¿Cómo se incorpora el mito del héroe en la Lucha Libre?; son tan sólo algunas preguntas a las que se intentará dar respuesta a lo largo de esta tesis.

Por lo que este estudio abordó a través de cuatro capítulos [*Máscara vs Tanatos, El melodrama lúdico, Cine Anti-intelectual*] los temas que le dieron sentido, es decir, la presencia del inconsciente colectivo [las imágenes primordiales o arquetipos colectivos] en el Cine de Luchadores que son importantes porque permiten la construcción y reconstrucción de una sociedad, porque son imágenes de esperanza que al ser agotadas renacen bajo una nueva figura que el proceso de comunicación a través de medios modificados transmite siendo más poderoso hoy su alcance.

Se han elegido las películas más representativas del Cine de Luchadores, donde participa principalmente Santo, el Enmascarado de Plata, aunque también se sumaron películas de Blue Demon o Mil Máscaras. En ellas se resaltaron las imágenes primordiales [arquetipos] utilizando la terminología jungiana, apoyada, además, por los análisis de antropólogos, filósofos, sociólogos, en fin, por quienes han aportado interesantes teorías o estudios al desarrollo del inconsciente colectivo, de las imago primordiales o del *ethos primordial*.

Así se encontrará que en *Santo vs los villanos del ring*, se analizan las *imago primordiales* como pasiones que posibilitan su propia existencia; o *Mil Máscaras* donde el estudio de Joseph Campbell permite precisar el nacimiento del héroe.

Son éstas las películas más representativas, las que caracterizaron al Cine de Luchadores, algunas, como *Santo vs las Vampiras*, recibieron buenas críticas internacionales. En ellas son particularmente resaltables las imago primordiales apoyando el trabajo de esta tesis.

Capítulo I

Máscara vs Tanatos

Lucha libre es una explosión de imágenes: máscara, héroe, villano, bien, mal, bello, grotesco, simulacro, victoria y derrota. Ningún otro deporte ha logrado escenificar en su trama estos conceptos eminentemente morales, personificando en el espectáculo, en la exhibición del aguerrido combate del bien contra el mal, de una manera sencilla, las imágenes ideales de un "Yo" en constante búsqueda.

Esta primera aproximación a la Lucha Libre es la que nos conduce a la gran duda que la rodea: ¿Es deporte o espectáculo? Afanosamente los muy terrenales intentan hacer una escisión y encasillarla en alguna de las dos definiciones, sin embargo nunca quedarán satisfechos ya que la Lucha Libre con la misma agilidad que sus luchadores vuela incansablemente de un escenario a otro, explicándonos la conjugación del espectáculo en el deporte y por supuesto, la conversión de ambos en mito.

Al referirse al mito Littré nos dice: es una narración relativa a tiempos o hechos no aclarados por la historia, contiene un hecho real transformado en noción religiosa, o la invención de un hecho

con la ayuda de una idea. A añadir todavía esta precisión: el mito posee un carácter fabuloso que concierne a las divinidades o personajes que no son mas que divinidades desfiguradas. Lo mítico en consecuencia será el factor que potenciando al verosímil, convertirá en coherente, creíble o a lo imposible.⁹

El mito es en primer lugar una causa que se ignora; después, la conciencia que se proyecta, con todo su contenido, sobre aquello que se teme y se admira, y cuya causa se desconoce; y es por último, la conciencia gemela de otro hombre y otros más, ignorantes todos y todos temerosos y admirados. Entonces surge el mito: el demonio, el alma, el fetiche, el ángel.¹⁰

En un principio fue el mito...

La idea motriz que detona la trama de la Lucha Libre es la del combate entre el bien y el mal. De ésta se desprende la segunda: **el bien siempre gana**. El hombre es bueno o malo por naturaleza. Quienes nacieron malos intentan por todos los medios de desviar a los otros de la senda del bien, por eso los hombres necesitan la ayuda de un superhombre, de un semi dios, un héroe que luche contra lo que está perdido de antemano para ellos. El héroe también será tentado, mas en su calidad de semi dios enfrenta siempre victoriosamente al adversario.

⁹ Bassa J. La ciencia ficción. Pág 40.

¹⁰ Caso, Antonio. Sociología. pág. 209.

Toda esta historia se reduce a un combate constante de arquetipos, es decir, de imágenes primordiales presentes en el pensamiento de una colectividad, en el inconsciente colectivo.

De una u otra manera la noción de imago primordial estuvo presente en el pensamiento de la humanidad.

En plural o en singular, estructura permanente, Levy-Bruhl; voluntad, Shopenhauer; intuición, Bergson; lo no lógico, Pareto; arquetipos colectivos, Carl Jung; todos nombrando de manera distinta la necesidad común no satisfecha, a las verdades en constante búsqueda. La teoría y los conceptos no hacen mas que cubrir y disimular ese fondo original de nuestra naturaleza humana.

Si Freud a su tiempo enfatiza la existencia de un inconsciente personal, Carl Jung encuentra que éste descansa sobre todo en otro inconsciente más profundo, cuyo origen no es sólo la experiencia o la adquisición personal sino que es innato y colectivo...

...el inconsciente colectivo no es de modo alguno una especie de ángulo oscuro, sino que es la decantación omnímoda de la experiencia de los antepasados desde incontables millones de años, el eco del acontecer prehistórico universal, al que cada siglo añade una cantidad inconmensurablemente pequeña de variaciones y diferenciadores. Puesto que el inconsciente

colectivo es, en última instancia, una decantación del acontecer universal que tiene su expresión en la estructura del cerebro y del sistema simpático, representa en conjunto una especie de imagen mundial atemporal, eterna hasta cierto punto, a la que se contrapone nuestra momentánea imagen consciente del mundo. Lo que implica, dicho de otro modo, nada menos que un mundo distinto, un mundo espectacular, si se quiere.

*Pero a diferencia de una mera imagen espectacular, la imagen inconsciente está dotada de una energía que le es peculiar y que es independiente de la consciencia, y por medio de la cual es capaz de demostrar poderosos efectos anímicos, efectos que no se entienden hasta la superficie, pero que, tanto más poderosamente, influyen en nosotros desde el interior, desde lo oscuro, invisibles para aquel que no somete a crítica suficiente la imagen del mundo momentánea y por lo tanto permanece oculto para sí.*¹¹

A través de este seguimiento en la historia mental de la humanidad, Jung determinó la existencia de imágenes, de protorrepresentaciones que se repiten siempre de modo parecido y a la vez dan significado a la realidad.

Creía que esta imagen primordial tendía a una especie de

¹¹ Jung, Carl op cit, pág 78.

predisposición subjetiva a adquirir experiencias interiores, como si se hubiese formado desde siempre un mundo interior anímico al que se debía responder.

El mundo interior está formado por los arquetipos, entendidos como las imágenes primitivas, innatas que deben satisfacerse. La significación, la creencia en algo más grande que la persona, algo o alguien como guía y autoridad, la maternidad o la paternidad, son arquetipos que desde el punto de vista de Jung son para el hombre necesidades poderosas.

Al respecto citemos a Carl Jung: una imagen arcaica representa una llamativa concordancia con conocidos temas mitológicos [en la Lucha Libre, el héroe y su lucha contra el mal]. En esta caso la imagen, de un lado, expresa materiales

preponderantemente colectivos, inconscientes, y, de otro, indica que la momentánea situación de la conciencia no esta sometida tanto a una influencia personal cuanto a una influencia colectiva.¹²

Desde un punto de vista causal, científico-natural cabe concebir la imagen primigenia (o arquetípica) como un precipitado mnémico, un engrama (SEMON), surgido por la condensación de innumerables procesos parecidos entre sí. Vistas así las cosas, es un precipitado y, con ello, una forma típica básica de una cierta

¹² ídem

vivencia anímica que retorna siempre. Como tema mitológico es una expresión cada vez más eficaz, que aparece una y otra vez, y que o bien despierta esa cierta vivencia anímica o bien la formula de manera adecuada.

En cada función el luchador detona una o en combinación cualquiera de las imago de su elección que el espectador devora y asume con pasión.

Tenemos al luchador técnico a quien se refieren como el esteta. Puede tener o no máscara pero, siempre procurará orientarse al concepto general de agrado, de belleza para atraer al aficionado, después su nombre y su insuperable arte.

El rudo, el "cochino", el de las "malas artes", juega con las mismas imágenes sólo que las llena de obscuridad. Si aquél es fiel, éste traiciona hasta a su propia madre, si el otro saluda al público, él también pero con groserías y ademanes; el luchador rudo no tiene por qué jugar limpio si las reglas se han hecho para ser violadas; si aquél es Ángel, él también pero del infierno.

En Mitologías, el escritor francés Roland Barthes había sido testigo ya de esta autorrepresentación cuando describió en "El mundo del catch" el enfrentamiento entre esos dos luchadores arquetípicos, el rubio guapo, atlético y sonriente contra ese otro gordo repugnante, a quien el público gritaba cerda. Llegando

Barthes a la conclusión de que la función de un luchador no consiste en ganar sino en realizar exactamente los gestos que se esperan de él, es decir, de enfrentar en el escenario del coliseo a los arquetipos colectivos.

Escenarios llenos de ruido y color en los que cada luchador detona la acción. Esta puede desatarse por el simple hecho de pertenecer a bandos contrarios, rudos vs técnicos, es decir, buenos vs malos; por venganza, "X" le quitó la máscara a "Y" y por lo tanto lo odia; "X" traicionó a sus compañeros y hay que "matarle"; por consagrarse con su personalidad, su máscara o cabellera ahora valen oro, se debe tumbar al rey y desmontar la jerarquía; o por nombrarse el defensor de cualquier causa: los niños, la justicia; siempre el bien personificación del inmaculado, o siempre el mal caracterización terrenal de diablo.

Este es el momento cúspide de la Lucha Libre, consagrar en hombres comunes dos importantes arquetipos colectivos: el Héroe y el Villano.

Hablar de estas imágenes es retroceder en el tiempo desde que Dios expulsa al ángel más bello quien convertido en Satán formaría su contraparte. Ellos tan sólo una vez palpables dejaron su lugar a habitantes de esta Tierra que albergaban en su ser lo extraordinario.

Héroe del bien recordado, villano evidenciado pero siempre olvidado, están en la Tierra pretendiendo acortar el abismo de desesperanza que los dioses han dejado. Aunque esta tarea corresponde tan sólo al héroe, al Prometeo, a Jesús, a Budda; a esos que acordándose de los hombres imponen sus reglas en este pacto de supervivencia. Si la inmortalidad los dioses nos han arrancado con los héroes la gloria alcanzamos.

Por eso su nacimiento. Por eso el héroe de las mil caras. Uno con diversos nombres. Una historia multiplicada. Por eso esta imperiosa necesidad, juntamos en ellos las aspiraciones colectivas porque sabemos que triunfarán. En palabras de Roheim, los héroes son los encargados de realizar el trabajo onírico de la sociedad. Héroe con visión onírica triunfa porque su mensaje-sueño evoca una poderosa imagen del y sobre el inconsciente colectivo. El carisma, lo sobrenatural y lo extraordinario en algunos elegidos. El hombre es un remedio para el hombre, la más personal de las drogas.

En la psicología jungiana las batallas del héroe explican el tema arquetípico del triunfo del *Ego* sobre las tendencias regresivas, irracionales. Lo bello enfrentándose a lo horripilante, vemos al héroe peleando contra monstruos infernales no conocidos en la Tierra.

Cuando se ha alcanzado la consciencia se libra un aguerrido combate entre ésta y el supuesto lado oscuro de la psique. Domeñar al animal que llevamos dentro. Nuevamente ordenar el caos en nombre de la cultura.

En el desarrollo de la consciencia individual, la figura héroe representa los medios simbólicos con los que el *Ego* surgiente sobrepasa la inercia de la mente inconsciente y libera al hombre maduro de un deseo regresivo de volver al bienaventurado mundo infantil.

El hombre pelea contra las fuerzas destructivas pretendiendo someterlas venciendo a la figura maléfica.

Figura plena del héroe como una especie de fuerza del Ego o de identidad tribal que ya no tiene necesidad de vencer a los monstruos o a los gigantes.

En cuanto al mal...

Como agente que es del no ser, se inserta en la economía del ser, es, por lo tanto, necesario, desempeña una función importante, decisiva incluso.¹³

Lo olvidamos siempre porque creemos en la certidumbre, en el orden, en la felicidad y ante todo creemos en la fe.

¹³ Cioran, E. La caída en el tiempo. Pág 46.

El mal pone obstáculos en nuestro camino de fe, obstáculos-duda. Dudamos de ese orden, sabemos con él que la vida es incierta, cuestionamos a los dioses nos alejamos...

Recordemos a Mefistófeles en el Fausto de Goethe: Soy el espíritu que lo niega todo, y no sin motivo, porque todo cuanto existiera en el mundo debiera arruinarse, y sería aún mejor que no existiera nada. Para mí no hay más elemento que el que vosotros conocéis con los nombres de mal, destrucción y pecado.¹⁴

Quienes han elegido la senda del mal encuentran la capacidad de burlarse de la fe y el orden, de no tener piedad. De traicionar uno a uno os principios y las formas de este mundo, de vacilar ante cualquier seguridad.

Son ellos quienes habitan el infierno, según la fantástica visión de Dante: lujuriosos, glotones avaros, herejes, suicidas, violentos, aduladores, hechiceros.¹⁵

¹⁴ Goethe. Fausto. Pág 206.

¹⁵ Dante, A. La divina comedia. Pág 264.

*Antes de Lucifer, escribe E. Cioran, el mundo descansaba en Dios. No es que hubiera conflictos en él, pero, al no entrañar ni ruptura ni rebelión, aún se producían dentro de la unidad primitiva, que una fuerza nueva y temible iba a romper. Ese atentado inseparable de la caída de los ángeles, sigue siendo el hecho capital ocurrido antes de la otra caída, la del hombre.*¹⁶

Regresando al Fausto, tenemos nuevamente una explicación para los contrarios bien-mal. En su desesperación Fausto se somete a la parte de ese poder que, dispuesto al mal, encuentra el bien, es decir en terminología jungiana, Fausto encuentra su *Sombra*.

Necesitamos transformarnos en individuos, característica que engloba la totalidad de nuestras potencialidades. Pero para lograrlo hay que enfrentar a la *Sombra*, a la parte negativa de la personalidad con aspectos escondidos, reprimidos o execrables representados por las fuerzas del mal: monstruos, dragones, animales infernales; las cósmicas potencias del mal, cuyo único cometido es destruir cada etapa ganada, cada logro obtenido. Antes que nada debemos percibir la *Sombra*, saber que existe y así combatirla. Empezar lo que Jung llamó la batalla por la liberación.

¹⁶ Cioran, E. Op cit.

Ego y Sombra, no siendo totalmente opuestos, en tanto los dos contienen partes negativas y positivas, luchan entre sí a través de medios simbólicos, de imago primordiales.

Julia Kristeva en el prólogo a Historias del mal escribió: *mal, por nombrar al el contrario, seguirle la pista nos umbilica en el goce de los hombres y las mujeres, permite hacer así historias del mal para no sucumbir a él.*

El ver a dos luchadores en el ring provoca una atracción incontrolable. Tenemos materializadas nuestras propias batallas.

Llegan enarbolando sus dos banderas antagónicas, el bien y el mal. Por el primer bando los trajes suelen ser luminosos, amarillos, verdes, plata, dorados; máscaras claras o rostros benevolentes que invitan al aplauso, sus nombres son confiables: Super Pinocho, Super Muñeco, Lover Boy, Felino, Hijo del Santo, Máscara Mágica, Rayo de Plata, Atlantis, Brazo de Plata, Angel Azteca.

En el otro el odio y los insultos. Negros y rojos, máscaras con cruces que evidencian la figura maléfica, con varios colores superpuestos que recuerdan pesadillas, en forma de animales venenosos, con nombres que presagian enfermedades, muerte y dolor: Virus, Parka, Villanos I, II, III, IV, V, con quienes se prolonga por generaciones el mal; Satánico, los Hermanos Muerte, los Rockeros del Diablo, Enterrador de la Muerte, Mr. Crimen, la

Diabólica, Scorpio, Bestia Salvaje y para colmo de nuestros problemas nacionales tenemos al Zapatista que lucha encapuchado del lado de las fuerzas negativas.

En la primera caída, hasta aquí alcanza el poder metafórico del inconsciente colectivo, *ego* y *sombra* se reconocen. *Sombra* si ya ha tenido un encuentro con *ego* en el cual salió mal librado ofrece con artimañas la mano en señal conciliadora, *ego* duda puede consultar al público que grita histérico ¡noooo! *Ego* cede, saluda y recibe mil golpes, perdiendo su primer compromiso, le queda sólo una oportunidad. Entre exclamaciones de desprecio por parte del público, *sombra* levanta el brazo en señal de triunfo mas *ego* se ha recuperado, por lo tanto hay que hacer uso de todas las artes no permitidas, de aquello que no ha sido avalado, de lo que está fuera de las leyes; muerde traiciona, cambia a escondidas su máscara, golpea abajo del cinturón, corre por el cuadrilátero temeroso buscando mejor ocasión, golpea por la espalda, desespera al contrincante, ejecuta llaves prohibidas y peligrosas; mientras *ego*, fuerte, aguanta, repele el ataque y, gracias a su disciplina y esfuerzo, sale triunfador.

Para ambos queda la última caída, reconstruir el ataque, llevarlo hasta sus últimas consecuencias. Batalla llena de emoción pues *ego* y *sombra* no ceden y cuando a alguno le llega la cuenta, 1... 2.. parece que la espalda ya ha tocado la lona, al t... r...e... (sic)

Y rápidamente cambia su posición, la lucha del inconsciente no tiene descanso. Tan sólo hace falta un descuido y esta vez *sombra* lo ha cometido, cayó fuera del ring, golpeó a sus propias fuerzas, se creó superior y ha perdido.

Ego puede estar tranquilo, ha domeñado a las criaturas perversas y regresivas. Hoy el triunfo es de él, consiguió superar una nueva etapa. Aunque sabe muy bien que mañana tiene otra lucha. Cada combate prolongará la historia que la Lucha Libre nos quiere contar, del imperioso sentido de continuidad ejemplificada en la metáfora de la vida como lucha constante.

El enamoramiento entre espectador y lucha libre ocurre sin ningún tropiezo. Acuden a su encuentro en lugares precisos, Arena México Arena Coliseo, mismo día y misma hora. El tiempo viene y va mas ocurre aquí un relevo generacional perpetuando la asistencia de aficionados, grupo que de tanto encontrarse se saluda con la mirada y la sonrisa ocupando casi siempre los mismos lugares, sin conocer sus nombres comparten esta misma historia.

La Lucha Libre y el espectáculo de una multitud

La historia de la Lucha Libre comienza en la ciudad de México en 1933. Meyer y Aguilar Camín consideran este año como el fin de un ciclo revolucionario: *Son los años de la pacificación y la institucionalización de las fuerzas desatadas por la violencia de la década anterior, el camino de la sociedad mexicana hacia la estabilidad y de la organización política hacia su logro mayor del siglo: la transmisión pacífica e institucional del poder.*

La paradoja de ese tránsito hacia el imperio de las instituciones y el fin de los caudillos, es que no pudo darse sino por el concurso de dos presencias fundamentales caudilliles y personalistas. Fue una modernización política del siglo XX conducida por una reminiscencia caudillista del siglo XIX.¹⁷

El último año del Maximato encabezado por Abelardo Rodríguez registraba el nacimiento de la Lucha Libre. Él, que convirtió a Tijuana en la zona de diversión de la base naval de San Diego, impulsaba también el juego y las diversiones en la capital apoyando el novedoso negocio.

¹⁷ Meyer, L. y Héctor Aguilar Camín. A la sombra de la Revolución Mexicana. Pág 154.

A Salvador Luttheroth se le atribuye haber iniciado las exhibiciones de Lucha Libre en nuestro país. Se encontraban él y su amigo Francisco Ahumada en el Liberty Hall del Paso Texas cuando se daba una función de lucha en la modalidad libre. Pensó en lo atractivo del espectáculo y lo importó, mismo que desde 1904 existía en Estados Unidos bajo el nombre de *Catch-as-catch-can* practicado con reglas bastante imprecisas.

Quizá la única regla a seguir sea someterse a la fuerza y habilidad propias para vencer al enemigo, siendo el cuerpo la única arma. Ataque y defensa. Defensa y ataque. La naturaleza básica de la violencia. La violencia fundamental que se encuentra en la naturaleza en el mundo de los animales que no poseen ni lanza, ni fusil, ni bomba.

La lucha hunde más profundamente sus raíces en la historia de la humanidad. Al ser practicada con las manos desnudas precedió a la lucha armada como medio de combate. Tiene un sentido sagrado. Numerosos pueblos en Africa participan de un mito común, el de presenciar la pelea de dos hombres bajo el clamor incesante de los tambores en un culto de vida y muerte.

Algunos consideran que fueron los franceses quienes introdujeron la lucha libre en nuestro país en 1863 durante la Intervención. Ellos desde entonces se divertían con la lucha que causaba furor en las barracas de las ferias y en las salas de espectáculos.

Salvador Luttheronth se dio a la tarea de buscar un local apropiado donde se llevara a cabo las funciones que tenía planeadas.

La arena en donde podían realizarse era la Modelo que estaba precisamente donde hoy está el estacionamiento de la Arena México, sólo que esta estaba casi en ruinas, con las gradas casi convertidas en leña, pero aún así habló con el licenciado Víctor Manuel Castillo, el cual le manifestó su inquietud, Víctor Manuel le comentó que tenía planeado hacer unos cuartuchos, como los que había en la zona, que le darían una renta segura, pero gracias a la insistencia de Don Salvador, decidió adquirirla, rentándosela en la cantidad de 200 pesos mensuales.

Inmediatamente aceptó y manos a la obra; contrató gente que pusiera tabloncillos nuevos y techó con lona el local, sólo faltaba la materia principal, los luchadores, así que acompañado de Pancho Ahumada, se dirigió a los Estados Unidos y trajeron a Yaqui Joe, Chino Achiu, Bobby Sampson y Ciclón Mackey, quienes fueron los que participaron en la primera función de lucha libre que se dio en México, esto el 21 de septiembre de 1933.

De 1933 a 1952 se van levantando los pilares de la lucha mexicana y con ellos las bases de la industria deportiva del país. Tan importante llegó a ser la Lucha Libre que el sindicato de luchadores fue uno de los primeros en ingresar a la CTM.

Tal como años atrás el cine se había vuelto vagabundo, la lucha siguió el mismo camino y partió de la ciudad en caravanas hacia lugares poco conocidos. Donde había Lucha Libre la gente acudía y llenaba el local, disfrutando de un día de fiesta, de un día diferente, cuyo mayor placer seguía siendo el de sumirse en la multitud, gritar, encontrarse con unos y con otros, escuchar conversaciones, intervenir en hechos pintorescos que se convertirían en anécdota y en espectáculo de todos, cobijados en el magnífico mito de las batallas de un héroe.

La pasión colectiva se dividía en facciones rivales que apoyaban a su luchador favorito provocando disturbios públicos sin sombra de trasfondo político, social ni lucha de clases. A cada explosión de imágenes, el espectador responde recordando aquel material arcaico que se relaciona o se adapta con su historia, con su yo ideal. Va reinterpretaando la trama deformando lo no agradable, ajustando el mensaje al suyo propio.

En el cuadrilátero se desarrolla el gran espectáculo de la victoria y la derrota, de la honestidad y la traición, de la justicia y la injusticia, de la bondad y el horror.

Homo simbólicus que intercambia a través del juego imágenes simbólicas.

Las anécdotas se multiplican porque la distinción entre vigilia y sueño va desapareciendo. Comienza el juego vacilante de fantasía y realidad.

Testimonio 1.

Señor Víctor Hernández aficionado a la Lucha Libre desde hace muchos años.

Enrique Llanes expondría su cabellera frente a la máscara del Santo. Enrique se defendió con denodado esfuerzo pero el Santo ante el peligro de perder su preciada tapa, se portó como troglodita que literalmente inutilizó las mejores armas de su rival y acabó cargando con el triunfo. Fueron tres caídas de garra, de epopéyica lucha en que sobre el tapete blanco se puso en juego el todo por el todo. Y la gente silbó abucheando al Santo y no podía admitir la derrota del ídolo que apenas empezaba a saber la dura casta del estadista. Entonces surgió un hecho, antes de que trepara al entarimado el figaro a cumplir con su obligación un puñado de frenéticos partidarios de Llanes se lanzaron sobre éste y lo sacaron a hombros de la arena. La afición supo de todo estos a la perfección pero en los relatos del pasado quedó escondido este suceso notable.

Llanes llegó a su casa tras la lucha, y ahí su señora madre lo esperaba. Ella ansiosamente esperaba el resultado del match y al verlo llegar con su pelo intacto, con uno que otro moretón a cuestras del combate recién librado, pensó en el triunfo del hijo, y claro exigió la máscara del Santo. Sería el gran trofeo hermoso y valioso, primer galardón en la casa de la familia Llanes. Y entonces tuvo que confesarle a su madre la dura realidad. La señora se le quedó mirando fijamente, sólo acertó a decir, "hijo las apuestas

se cumplen, y si se pierde se paga, híncale..."

Y sobre el regazo de la venerable dama cayó el pelo de Enrique. Improvisadamente ella sustituyó la labor que el peluquero debió haber realizado en el ring.

Testimonio 2.

Señor Carlos Ortega.

El Espectro de Ultratumba permaneció en estado cataléptico dentro de un catafalco, desde cuatro horas antes de su aparición en el ring. Quieto permaneció a las puertas de la Plaza de toros. Nunca nadie se imaginaría lo que vendría luego. Cuatro ayudantes se echaron a los hombros la caja mortuoria y así la llevaron hasta depositarla en medio del cuadrilátero. Con gran solemnidad en medio de un profundo silencio fue abierta, precedida de gran humareda, truco de por medio, fue levantándose poco a poco la figura.

Ante tales hechos no podemos mas que rendirnos a la evidencia, la realidad cotidiana tiene una naturaleza profundamente onírica donde los mitos se apoderan de nosotros.

La Lucha Libre como deporte

Santo, el Enmascarado de Plata, definía enfático a la Lucha Libre: "es uno de los deportes más completos que existen. Antes de ser payaso el luchador debe ser un atleta, de lo contrario no podría

hacer todo lo que hace en el encordado. Sin una adecuada condición físicoatlética, la lucha no sería nunca circo, maroma y teatro. La lucha lo es todo. Se trata de un espectáculo cuya finalidad es divertir a la gente. Pero para brindarlo se necesita mucha condición. Una persona común y corriente, por muy fuerte que sea, no resistiría una lucha de 15 minutos. En cambio los luchadores podemos aguantar horas en el cuadrilátero porque somos atletas".¹⁸

Comparada con la lucha grecorromana la Lucha Libre permite una mayor rapidez de movimientos. Deporte de equilibrio, además de fuerza requiere un largo aprendizaje técnico, un mejoramiento constante de las cualidades físicas y una gran resistencia orgánica. Agudiza la clarividencia de sus ejecutantes, les enseña a mantener la cabeza fría y a respetar al adversario, al tiempo que desarrolla todos los músculos del cuerpo, al mismo tiempo que requiere trabajo cerebral para llevar a cabo una combinación, una presa, una finta, una parada.

Los brazos, las piernas, el cuello, el tórax, la cadera y la columna vertebral trabajan considerablemente y producen una sofisticación enorme, intensa, lo cual conduce pronto a la fatiga. De modo que a igual fuerza, tanto en la lucha como en la carrera, aquel cuyos pulmones funcionan mejor es el que triunfa.

¹⁸ Uno más uno. "Recordando a Santo, el Enmascarado de Plata". Marzo 1986. Pág 32.

Recuerdo la primera vez que asistí a un entrenamiento. Al verlos en el ring moverse tan ágilmente, controlando no sólo su peso sino el del contrincante, memorizando rutinas, determinar el momento exacto para aplicarlas y aniquilar al adversario, brincar sobre las cuerdas; pensé: "Cualquiera que crea que esto es un fraude necesita estar presente y entrenar".

Después cuando la seducción de su arte me atrapó y desee sentir su significado participé con ellos y ellas en sus entrenamientos. Muchos jóvenes aún, practicaban desde los 10 años. Algunos ya habían aprobado el examen que la Comisión de lucha libre del D.F. les aplica para calificar su preparación. Es un examen difícil, deben mostrar conocimiento y destreza de las tres luchas: la Olímpica, la Grecorromana y la Intercolegial.

A pesar de lograr la aprobación, el debut de la mayoría había ocurrido en plazas aledañas a la capital donde seguían participando, ya que las Arenas "grandes" son cosa de los promotores. Una carrera difícil, se debe conseguir imagen, calidad atlética y un buen promotor; si se cuenta únicamente con un elemento, se establece una subdivisión conformada por quienes llevando la lucha en las venas aceptan otras plazas antes de abandonarla, pero siempre esperando una mejor oportunidad.

Hombres y mujeres entrenan por igual. Ellas al ser pocas deben ajustarse y pelear con ellos sin importar las diferencias de peso o

estatura. La lucha sólo es una y exige el mismo esfuerzo. Sin miedo alguno se someten a la prueba y salen vencedoras: giran en el aire como si fueran bailarinas, corren ágilmente siempre retadoras, van feroces y violentas tras su presa y por si fuera poco sonríen luciendo su belleza hostil.

Es como si este código formado por los nombres de tantas llaves y contrallaves (Quebradora, Puente Olímpico, Estrella, etc.) permitiera conformar como en la danza coreografías, rutinas de combate donde todo se conoce pero el ritmo, en este caso el contrincante varía.

Y así, una vez conseguido su lugar dentro del espectáculo cada luchador comenzará a apoderarse de la personalidad que ha elegido.

Reyes Veloz, luchador desde hace 15 años, nunca quiso usar máscara. El sólo concebía su fuerza como Sansón, en el cabello, mismo que cuida y peina en cada aparición. También lo caracteriza su calzoncillo negro y la forma vehemente de llegar al ring para pelear con el enemigo y con el aficionado. Comenzó a luchar a los 14 años. En 1982 inició profesionalmente creyendo en El Santo aunque principalmente en la lucha ruda. Eligió Reyes por ser su nombre de pila y Veloz por calificativo ganado en sus largas horas de entrenamiento. Dice que ser malo es mucho más divertido, la gente odia su personaje y el siempre puede romper las reglas.

Sin embargo el odio de la gente es para otros una gran pesadilla: “No quise ser rudo porque no me gusta que se acuerden a cada rato de mi mamacita”, dice el *Sordo* Flores un luchador de antaño quien tuvo el privilegio de lucha contra el Santo, Espectro, Gori Guerrero y demás luchadores de los grandes carteles. Lo que el *Sordo* hizo fue autorrepresentarse, no buscó máscara ni traje, utilizó su galanura a la que respondía su club de admiradoras acompañándolo en cada función, además su conducta fue intachable dentro y fuera del ring.

Para el público esto es muy importante ya que forma parte del juego de imágenes. Si el luchador es bueno en el ring no se le puede culpar de torpeza pero siempre se podrá sacar a flote su vida licenciosa. Así que el *Sordo* Flores recuerda haber llevado una vida muy limpia que influyó sobremanera en su caracterización como luchador.

Hoy es maestro en el Gimnasio Jordan, enseña a los nuevos luchadores, jóvenes que le escuchan sin replicar, serios esperan recibir la felicitación de este maestro que no sólo les enseña la práctica de la Lucha Libre sino la historia de las imágenes del bien y el mal.

La aniquilación de Tanatos

El verdadero mito que se impone en la Lucha Libre es el de la trascendencia, el combate por vencer al tiempo. La lucha que no tiene un desenlace protesta contra el tiempo que nos exige un fin.

Máscara venciendo a Tanatos que es la muerte, la negación final del tiempo, mientras la Máscara (Eros) quiere la eternidad por medio del placer y la memoria. Memoria que haciendo surgir a los arquetipos va rebelándose, sometiendo al tiempo a nuestros deseos, en tanto éste pierde su poder.

Pasado convertido en tiempo, duración, memoria. No como la medida exacta de la maquinaria del reloj, sino a la manera de quien entendiendo el tiempo, encuentra razones suficientes de nuestra existencia, Henri Bergson: el tiempo es sin lugar a dudas el que mantiene la esencia de la vida y quizá toda la realidad. Lo que debemos entender es que el tiempo es que el tiempo es una acumulación, una excrecencia, una duración, ésta es el progreso continuo del pasado que recorre el futuro y que se hincha a medida que avanza.

El pasado en su totalidad se prolonga hasta el presente y se queda como real y actuante. La duración significa que el pasado permanece que nada se pierde del todo. Definitivamente, pensamos

con sólo una parte de nuestro pasado pero es con todo nuestro pasado con lo que deseamos, queremos y actuamos.¹⁹

La lucha libre como detonador del pasado, de mitos y pasiones.

Máscara por encima de Tanatos.

Máscara convertido en rito, en exaltación de un pasado muy nuestro, de aquello que Octavio Paz llamó Otredad, realidad formada por las creencias, imágenes y conceptos que la historia deposita en el subsuelo de la psiquis social.

Por ello es comprensible por qué cada función de lucha libre es siempre presenciada por una multitud, que busca la imagen momentánea, el registro de gestos y pasiones; el ascenso al triunfo siempre deseado, el espectáculo del aniquilamiento de Tanatos por medio de Eros y la trascendencia. (Sin un final preciso comprendemos por fin que el desenlace no es más que un prejuicio racionalista).

Roland Barthes escribió, el proceso racional del combate no interesa al aficionado del catch es una suma de espectáculos ninguno de los cuales está en función del otro: cada movimiento impone el conocimiento total de una pasión que surge directa y sola, sin extenderse nunca hacia el coronamiento de un resultado.

¹⁹ Durant, Will. Historia de la Filosofía, pág. 127

El tiempo en la lucha libre ya no tiene dominio. El inconsciente colectivo con sus imago primordiales encuentra un nuevo camino: la resurrección del pasado.

El cine y la Lucha Libre

La historia a relatar, la del cine y las imago primordiales, encuentra en México un campo propicio.

Durante 1952 se exhibe en algunas salas de la capital una película cuyos personajes no comunes al resto, serían el inicio de un género que llegaría a su clímax en la personalidad de Santo, el Enmascarado de Plata, germen de otros tantos personajes que inundarían la cinematografía en décadas posteriores, Bruce Lee o Rambo, entre otros.

Si el cine mexicano nació sofisticado, vivió y creció campirano, indigenista, en el cabaret y en el barrio, para ese año se traslada al coliseo haciendo de la lucha libre su lenguaje. Nunca como entonces los arquetipos serán más evidentes.

Al igual que en la lucha libre, el tema siempre fue el mismo, la lucha entre el bien y el mal. Se puede decir que éste es una constante en el cine mexicano, ciertamente, sólo que ahora la

*dramática del mal*²⁰ ya no estaba representada por el padre autoritario ni por la pobreza sino por arquetipos colectivos personificados en luchadores y a quienes los acompañan, que al traer máscara, vestir de ciertos colores, dignificar al bien o al mal, hacían más evidente su función de imago primordial, su función de mito.

El lado fantástico o mágico de la historia cinematográfica. Derecho al juego, a la imaginación, a la fantasía, el derecho a la magia.

Pareciera como si la magia nos acompañara desde siempre. Será por eso que Benedetto Croce haciendo una crítica a “nuestro único y compacto curso de historia al que tenemos acceso”,²¹ ve que en la edad mágica se encuentran en capullo todas las formas espirituales, en ella no se podía crear la unidad del espíritu porque ésta fue la acción de esa unidad y sus categorías.

Y es entonces cuando el cine introduce la edad mágica (inconsciente colectivo) en su lenguaje. El mundo mágico en ocasiones superado, luego muerto: *en ouvrant toute large la porte au prodigeux la pensée de XVIe exclut du meme coup miracle et fantastique; tout etant possible, rien ne saurait etonner. Inversement, en refusant miacles et prodiges, le determinisme*

²⁰ El término es de Martha Laura Tapia Campos.

²¹ Durant, Will, op cit, pág 189.

scientiste moderne est favorables au merveilleux. ²²

Comenzamos atrapados por los mitos.

Iniciamos amando a los arquetipos. Pretendiendo sobrevivir a través de ellos. Son quienes convierten la vida en una gran metáfora habitable.

Omar Torreblanca, en su libro Cine y Psicología nos confirma este primer encuentro: El impacto emocional es el primero en aparecer en el espectador. Aún antes de poder entender el mensaje, el sujeto ya tiene una reacción de agrado o desagrado ante lo que está percibiendo. Se relaciona de manera directa con la personalidad del espectador, entran en juego tanto el carácter como el temperamento.

Esto se debe principalmente a las características propias de la imagen cinematográfica la cual tiene valor instantáneo, insistente y continuo que nos permite poner en práctica la capacidad de síntesis y asimilación necesarias para entenderla con rapidez.

Todo lo que impresiona se presenta bajo la forma de una imagen sorprendente y clara, despojada sin interpretación necesaria, o sin más acompañamiento que el de algunos hechos maravillosos: una

²² *"Al abrir de par en par las puertas a lo prodigioso, el pensamiento del siglo XVI excluye simultáneamente lo milagroso y lo fantástico: cuando todo es posible nada puede asombrar. A la inversa, al negar milagros y prodigios, el determinismo cientificista moderno es favorable a lo maravilloso".* Botton Burla Flora, los juegos fantásticos, pág 46.

gran victoria, un gran milagro, un gran crimen, una gran esperanza. (Gustave Le Bon)

Imágenes primordiales, arquetipos como soportes narrativos en la configuración del lenguaje cinematográfico. El inconsciente colectivo, sus imágenes en la nueva edad mágica, la del poder de los medios de comunicación, la de la fascinación del cine.

Y el cine es una de esas ideaciones colectivas de la sociedad. Actor principal en la configuración definitiva de este lenguaje simbólico, en el cual las creencias ya establecidas como realidad se legitiman, al tiempo que también otras creencias nacen y se adaptan.

--Aterrizamos en México nuestras premisas respecto a esta visión del cine para encontrarnos que aquí el cine no es sólo diversión también es educación. (C. Monsiváis).

País recién salido de una revolución, pretendiendo lograr la unidad nacional, buscando su conjunto de imágenes primordiales. El cine aportó lo que el muralismo no había logrado.

Devoción mexicana por establecer lazos sociales de permanencia ahistóricos con la pantalla. Esta reivindicación de igualdad es lo que constituye la raíz de la conciencia social y del sentimiento del deber.

Cine mexicano mil veces criticado pero siempre amado porque ha sido parte de cada uno, con sus películas, sus formas, hemos crecido y hasta soñado. Generaciones pasan regresando a estudiar, a analizar, a comentar el tiempo en que nuestro cine nos ofrecía historias; cuando lo fantástico, a veces involuntario, nos hacía transgredir el límite de la risa, la extrañeza, la sorpresa, el miedo o el terror.

Tras la turbulencia los lazos colectivos de unión y nacionalidad.

La utopía vasconcelista. Plauto, Terencio, dialogando con el pueblo en las plazas públicas. El misionero moderno leyendo ante unos cuantos sorprendidos, capítulos de historia o geografía. Divulgando noticias junto al músico que con su arte pretendía acercarlos a otra realidad. Quetzalcóatl, príncipe de la civilización, el dios constructor, venciendo a Huitzilopochtli, el demonio de la violencia y el mal.

El sueño vasconcelista fue sustituido por una industria cinematográfica que para 1936 daba su primer producto de exportación: "Allá en el Rancho Grande", abriendo la magra imaginería mítica que a partir de entonces el cine nacional tendría tiempo de perfeccionar, transformar e implantar, dependiendo de las circunstancias, porque si alguna cualidad diferenciadora aparta al cine de cualquier otra manifestación artística, es la capacidad de estar ligado a la realidad de cada momento histórico.

Documentales sobre la Revolución: películas sobre la Revolución:
La revolución deviene acontecimiento fílmico, la versión oficial y
pública va siendo la del cine. (Carlos Monsiváis)

El interludio oroliano: las exaltaciones maternas.

El Rancho Grande y los otros.

México y lo mexicano. Emilio Fernández y Emilio Gómez Muriel.

La Belle époque mexicaine: Mapy Cortés y las tandas del
principal.

Santa mil veces resucitada: "Compórtate, ¿no ves en qué casa
estás?- Es que pensé que estaba en otra casa -"

La ciudad, sus barrios, su gente: Pedro Infante, Tin Tán, Alejandro
Galindo.

Y después Santo, Blue Demon, Mil Máscaras. Los arquetipos
colectivos. Aquí no hay personas, hay héroes y hay canallas y hay
lucha libre.

Capítulo II

El melodrama lúdico

Desde siempre el bien y el mal encontraron cabida en el cine mexicano, que como ninguno se encargó de relatar la original ambivalencia en el pensamiento del hombre, creando un universo iconográfico de mitos y símbolos con los cuales podía armonizar mente y cuerpo.

La dramática bien-mal se articuló en el discurso del melodrama, tragedia popularizada o corrompida, que no es más que el discurso de la desdicha definida por la hipersensibilidad y el esquematismo.

En el melodrama los arquetipos fueron los soportes narrativos, las imágenes y la moralidad que reafirmaron el *ethos primordial* del espectador.

El melodrama desarrolla los mitos de la sociedad judeo-cristiana y patriarcal y, a través de esa forma cultural, el público confirma la idea del mundo asimilada, es decir, que la necesidad del espectador en el sentido de la reafirmación de sus valores no es defraudada. De esa manera, la ausencia de esos y otros valores,

hace que el espectador no entre en crisis con los asimilados. Sus referencias quedan en pie.

Durante muchos años el tema del melodrama fue el ascenso al bien por caminos bastante difíciles: el sufrimiento, la resignación o el sacrificio.

Salón México (Fernández 1948), Distinto amanecer (Bracho 1943), Aventurera (Fernández, 1949), Santa (Moreno, 1931), La diosa arrodillada (Gavaldón, 1947), entre otras, son melodramas que irrumpen en una supuesta realidad cotidiana bañándola de imágenes primordiales como son el amor, la pasión, la mujer, la autoridad y el destino.

La tensión entre el principio de placer y el principio de realidad, provocada en el enredo argumental, articula el espectáculo melodramático; posibilitando el traslado del plano real al fantástico, reconciliando esos dos principios por medio de la imaginación, mas todo ocurría bajo el principio rector de realidad.

En 1952, el melodrama mexicano es conquistado por el principio de placer dándole una nueva posibilidad argumentativa al incorporar personajes diferentes: los luchadores enmascarados, cuyo reinado se prolongará hasta finales de los años 70's

consagrando como único monarca a Santo, el Enmascarado de Plata.

Aquí también existe un mundo ambivalente pero donde los personajes no tenían opción alguna, ejercían el bien o el mal como profesión porque en ellos cualquiera de esas condiciones era innata.

Ya no se trataba de fuerzas negativas o positivas que luchaban dentro de su ser para lograr la redención, ejemplos cunden en el melodrama tradicional, Marga López en Casa de muñecas, a todas las rumberas, a Silvia Pinal en Un rincón cerca del cielo, ni de las tragedias míticas del Indio Fernández donde el destino era implacable con Violeta (Ninón Sevilla en Víctimas del pecado) o con Acacia (Columba Domínguez en La Malquerida); ni contamos con acciones duales que en sí representen la maldad, como la pobreza, la autoridad, la ignorancia o la sexualidad concretizados en el discurso de la desdicha, exclusivamente el bien y el mal en su forma más primitiva con héroes y villanos, con máscaras, monstruos y brujas que darían origen al *melodrama lúdico*. Melodrama lúdico porque seguía esa lucha mitológica del bien contra el mal, más sus arquetipos-personajes eran sacados directamente del inconsciente colectivo con sus hazañas y temores, sus sueños y fantasías.

El melodrama lúdico del cine de luchadores estaba plenamente gobernado por el principio de placer que recordemos rige las actividades del *ello*.

Para Freud el ser humano busca eternamente el placer a través de la reducción de los impulsos básicos. Aliviar cualquier tensión es la fuente principal del placer. Remediar cualquier disfunción del *ello* es fuente de placer que en traducción terrenal sería encontrar la felicidad.

El *ello* necesita de medios bastante simples para alcanzar la felicidad y generalmente la logra echando a andar los *procesos primarios de pensamiento*. Estos son la forma primera del pensamiento, no siguen las reglas de la lógica, la realidad o el sentido común y en algunos casos hasta pueden sustituir al pensamiento realista.

El *ello* vive a través de imágenes, de hecho el proceso primario es una concatenación de imágenes que al evocarlas reducen la tensión, es parecido al sueño en cuanto revive recuerdos de sucesos y objetos pasados que resultan agradables, no cambia con el transcurso del tiempo ni es modificado por la experiencia porque no está en contacto con el mundo. Trabaja tan sólo con imágenes considerándolas la percepción misma.

Con el cine de luchadores, con la lucha en sí tenemos este festín de imágenes que no resultan muy elaboradas para el pensamiento ya que son activadas por el principio de placer.

Actuar por deseo y fantasía convencido de su enorme poder mágico que todo lo puede, que todo lo contiene; da vida al *ello* y lo hace existir.

Cuando en las películas de Santo vemos al héroe vencer a todos con el poder de su máscara, luchar con monstruos tan falsos que no dan miedo, o detener trenes y autos con una sola mano, no nos incomodamos y sucumbimos a la delicia de la felicidad instantánea, al placer del *melodrama lúdico*.

En el otro melodrama la buena de la historia podía ser extremadamente

diferente. Pero el *yo* tiene, de hecho, la capacidad necesaria para asegurar la satisfacción de las necesidades, por lo tanto, el principio de la realidad está apoyado por los *procesos secundarios* de pensamiento, es decir, pensamientos que sean válidos, adecuados a la realidad; la persona debe percibir correctamente, seguir las reglas de la lógica y aprender las leyes naturales. Necesita estar en contacto con el mundo real. Los procesos secundarios lucha con los primarios y a menudo son vencidos por éstos, debido a que requieren menos esfuerzo y producen un alivio inmediato de las tensiones insoportables de pensamiento.

El demorar la acción significa que el *yo* debe ser capaz de tolerar la tensión hasta que ésta pueda ser descargada por una forma apropiada de comportamiento socialmente aceptado.

El *proceso secundario* distingue entre fantasía y realidad a pesar de que produce al igual que el principio de placer ensueños, sin embargo esta función reconoce plenamente que éstas son imaginaciones juguetonas y placenteras.

El *melodrama lúdico* utiliza cuatro mitos fundamentales: la divinización al héroe, la mujer, la ambición de poder y la máscara.

“He nacido muchas veces, para mí el calendario, el tiempo no ha contado”

La divinización al héroe es el *sine quan non* del cine de luchadores que se concretiza en Santo, el Enmascarado de Plata. Con él, el espectador satisface la necesidad de tener un dios en la Tierra mientras Santo siempre se comportará, hasta en los peores momentos de su tránsito en el cine, cuando las vampiras o las brujas lo seducen, como un inmaculado que jamás sucumbe a las tentaciones ni a los deseos, listo a no dejarse conquistar por el agradecimiento de los mortales.

Mil Máscaras Blue Demon se comportan igual. Junto con Santo son rodeados por un halo sobrenatural que los impulsa a no tener miedo.

Santo es el que mejor reencarna el arquetipo de héroe dentro y fuera del celuloide, dentro y fuera del ring, para todos resulta evidente que él es héroe porque ha ganado la primera batalla: la conquista sobre sí mismo.

Santo es un héroe cuyo origen se desconoce. Aunque quienes no se perdieron ninguna aventura conocieron en *Santo vs el rey del Crimen* a Roberto, niño de 10 años, el cual se entera de que al cumplir la mayoría de edad se convertirá en Santo, el Enmascarado de Plata, debido a cierta gracia alcanzada por su familia, al

asegurar la inmortalidad del héroe a través de los primogénitos de las diversas generaciones. O conocer la indestructibilidad de su máscara de plata grabada mágicamente con la palabra “abracadabra” que le confiere su fuerza extraordinaria (*El hacha diabólica*).

Héroe como tal emprende mil batallas.

Él, al no tener rival alguno en el ring decide extrapolar su fuerza bienhechora a la ciudad, al mundo y utilizarla para salvar a la humanidad. En su universo fílmico, lleno de imposibles, su rival es el mal, arrebatador del poder, de la razón de ser de este mundo, de su esencia porque las cosas ya están dadas y hay que obedecer.

Santo no fuma, no bebe, no usa armas, no se enamora y cuando lo llega a hacer, como en *Santo vs la magia negra* o *Santo vs el águila real*, abandona sin conflicto a su amada y no promete regresar. Siempre encuentra el tiempo a la España virreinal (*Atacan las brujas*) la solución a cualquier problema, así deba ir en una máquina o regresar de la muerte para atrapar al criminal (*Santo vs los villanos del ring*).

En *Santo vs los cazadores de cabezas*, los indígenas, que son acechados por los cazadores, dice a Santo: “Ya han pasado muchas lunas y no hemos recibido solución a nuestras penas. Pero tu cara es diferente, inspira confianza”.

Su máscara plateada siempre inmutable, lo mismo cuando se aferraba a la avioneta para no dejarla despegar como al luchar en el ring, le hacían ver siempre magnífico. Sin tiempo para desesperarse, enamorarse, llorar o reír, con tiempo sólo para pensar, en una biblioteca o en su laboratorio cómo salvar al prójimo, lo colocaban a la altura de cualquier santo aunque él no sufría tanto como los otros.

A partir de 1957 en Santo se va conformando la leyenda:

Santo asume así la estatura de un *dios defensor de todos los humanos* contra todo tipo de mal.

Es el personaje más popular del cine mexicano porque le devuelve al pueblo su propio rostro sin rasgos, le comunica la necesidad del disimulo, del disfrazar las emociones, de ocultarse tras la máscara para poder llevar el bien a los pobres. (Edmundo Aragonés)²³

Mientras Jorge Ayala Blanco exclama: Prometeo ha renacido bajo la máscara de Santo.²⁴

Nunca el halo divino lo abandonó, de principio a fin conservó su status de héroe inamovible así peleara con vampiras, lobas, enmascarados negros o grises.

²³ Revista Cine, Núm. 23. Pág. 19

²⁴ Ayala Blanco, Jorge. La aventura del Cine mexicano. Pág. 124.

En sus múltiples aventuras Santo, el Enmascarado de Plata, luchaba ganando cada día el cielo, pero para los mortales.

Santo y Gloria

Tanto el melodrama lúdico como el melodrama tradicional utilizaron el mito de la mujer como tentación y como amor puro, éste último como tesoro a salvar y resguardar.

En todas las hazañas del héroe enmascarado Santo, la presencia femenina oscila entre estas dos mujeres que suelen desearlo por igual.

Lo mismo las lobas, las brujas, las vampiras o su ahijada María Elena, o la sacerdotisa de vudú blanco Michele o su novia Gloria quieren retener a Santo a su lado.

Curiosamente en el universo de esas mujeres la única autoridad es la representada por hombres ya que no aparecen jamás madres o hermanas. Las mujeres malas tampoco conservan ninguna figura materna, obedecen a sus deseos someten a los hombres y en contadas ocasiones se dejan guiar por ellos.

Joseph Campell comprende el mito de la mujer como tentación de la siguiente manera: la mujer es la vida y el héroe desea como nadie conocerla y dominarla. El héroe desea que el dominio ocurra

bañado en perfumes y flores mas la realidad lo deposita en jornadas de oscuridad, horror, repugnancia y temor. La vida no corresponde a lo que en sueños debería ser.

Generalmente nos rehusamos a admitir dentro de nosotros mismos la plenitud de esa fiebre incitante, protegida en sí misma, maloliente, carnívora y lasciva que es la verdadera naturaleza de la célula orgánica. Mas bien tendemos a perfumar, blanquear y reinterpretar imaginando mientras tanto que todas las moscas en el ungüento y todos los pelos en la sopa son los errores de algún otro ser, bien desagradable.

Cada una de las cosas que pensamos o hacemos participa necesariamente del olor de la carne, entonces no es poco común que se experimente un momento de repulsión: la vida, los actos de la vida, los órganos de la vida, la mujer en particular como el gran símbolo de la vida, se vuelven intolerables para la extremada pureza del alma.²⁵

La amada en cambio, es la hegemonía arrancada al enemigo, la libertad ganada de la malicia del monstruo, la energía vital

²⁵ Campbell, Joseph. El héroe de las mil caras. Pág 197.

liberada de los afanes del tirano soporte. Ella es la doncella de los innumerables asesinatos del dragón, la novia robada al padre celoso, la virgen rescatada del amante profano. Ella es la otra porción del héroe mismo, pues cada uno es ambos.

Si la estatura de él es la de monarca del mundo, ella es el mundo, y si él es un guerrero, ella es la fama. Ella es la imagen del destino que él debe sacar de la prisión de la circunstancia que lo envuelve. Pero cuando él ignora su destino o está engañado por consideraciones falsas, ningún esfuerzo de su parte vencerá los obstáculos.²⁶

Ambas mujeres son imprescindibles, son el castigo y la recompensa, el deseo y el amor mítico en la leyenda e Santo, el Enmascarado de Plata.

“El mundo debe ser mío, o de nadie”

Todos los villanos ya sean luchadores, marcianos, científicos, murciélagos o monstruos ambicionan dominar el mundo, igualarse a dios o reclamar el lugar que les corresponde en la repartición del poder porque creen merecerlo. Ellos tienen como común denominador pasar por alto costumbres y leyes para crear normas propias que los lleven a ser señores del universo. Se valen en

²⁶ ídem.

algunos casos de su fuerza física pero en su mayoría retan a la vida inventando armas o seres mutantes transgrediéndola.

Para la cultura cristiana ambicionar el poder, igualarse a dios, rebelarse, son acciones malas en cuanto van contra la vida y como el hombre la administra en nombre de dios, siempre y necesariamente el mal va contra dios. Desobediencia, asesinato, venganza, deseo sexual, ambición de superhombres, acciones que llevan en pleno estos hombres confrontando a cada momento a dios.

“Para usar una máscara hay que tener cierta jerarquía”

Una forma manifiesta de aspiración a la dualidad es la máscara. Máscara, término que en latín significa *persona*.

En la máscara confluyen diversos aspectos y supersticiones, Levi-Strauss diría que la máscara se presta al disimulo porque eso una cara falsa, es sinónimo de dominio del más allá, mientras Jung, entre otras cosas, la cree un camuflaje, una pérdida ficticia de la individualidad. Todos podemos ser el enmascarado., El Subcomandante Marcos entró en nuestra historia reciente con un pasamontañas que cubría su identidad no así la de un México excluido que bajo el lema “*Todos somos Marcos*” recupera el poder de la máscara, su dominio esperanzador.

Si como diría Xavier Villaurrutia, la realidad es el rostro, con la máscara la ocultamos y logramos la metamorfosis. Finalmente las máscaras no son más que los mitos, explican lo legendario o lo sobrenatural.

La razón principal de una máscara es tomar un nuevo rostro, adaptarlo a su comportamiento y hacerse pasar por otro.

Para la psicología jungiana la máscara, que corresponde al arquetipo de persona o personaje, nos capacita para desempeñar papeles específicos y a la vez diversos en nuestra vida. Es la fachada que exhibimos públicamente para impresionar, convivir, para que la sociedad nos acepte cumpliendo una función de supervivencia.

Tenemos tantas máscaras como roles sociales desempeñados, en el hogar, el trabajo o en nuestras diversiones. Citemos el inicio del segundo capítulo de El laberinto de la soledad: Viejo o adolescente, criollo o mestizo, general, obrero o licenciado, el mexicano se me aparece como un ser que se encierra y se preserva: máscara el rostro y máscara la sonrisa.

Y continúa Octavio Paz: El carácter del mexicano es cerrado. Frente a la preservación y la defensa, la simulación enfrenta al exterior. El simulador pretende ser lo que no es. Su actividad reclama una constante improvisación, un ir hacia delante siempre

entre arenas movedizas. A cada minuto hay que rehacer, recrear, modelar al personaje que fingimos, hasta que llega un momento en que realidad y apariencia, mentira y verdad, se confunden.²⁷

Si bien es cierto que las actuales teorías psicológicas y sociológicas dan por falso la existencia de un *carácter mexicano*, que en un principio fue sustentado tanto por Samuel Ramos como por Octavio Paz, la experiencia empírica ayuda a no desechar por completo esas viejas concepciones en tanto se confunden con una tradición hasta ahora llevada a cabo por numerosos pueblos mexicanos o hasta por hombres y mujeres de las diferentes ciudades del país.

De hecho, en la Lucha Libre, son preferidos los luchadores que llevan máscaras respecto a los que no la usan²⁸. Así que excluyendo la existencia o no del carácter del mexicano, que se puede evidenciar en la máscara, para esta investigación nos quedamos con la intención metafórica que expone Paz en cuanto al secreto, al ser uno o varios, al camuflaje de la máscara.

Con estos cuatro arquetipos el cine de luchadores sobrevive hasta principios de los 80's.

²⁷ Paz, Octavio. El laberinto de la soledad. Pág. 194.

²⁸ En una encuesta practicada a las afueras de la Arena Coliseo, de 100 personas, 87 contestaron que preferían a luchadores enmascarados.

De todas las historias que el cine mexicano contó el melodrama lúdico del Cine de luchadores enfatiza claramente la existencia de imago primordiales. Sus personajes son evidencias claras de arquetipos ancestrales.

Asalto del pensamiento simbólico-primitivo-arquetípico presente en la mitología popular, obliterado ante el advenimiento de la modernidad racionalista, permea el cine y se convierte en una fuente de mensajes de mayor prevalencia en la sociedad posmoderna. Este cine ingenuo de bajo presupuesto, de carácter marginal representa el paso tácito en este sentido.

Capítulo III

Cine Anti-intelectual

El *melodrama Lúdico* se puede dividir en dos etapas. La primera que va de 1952 a 1958 donde la tendencia al melodrama típico es muy común, y la segunda que inicia a partir de este año, con el debut de Santo, el Enmascarado de Plata, en *Santo vs el Cerebro del mal*, hasta 1983 donde se relata propiamente el *melodrama lúdico* con sus características antes definidas

De la primera etapa analicemos *La bestia magnífica*.

Sinopsis: *En el barrio los jóvenes David y Carlos entrenan para llegar a ser luchadores profesionales. Los ayudan la joven planchadora Teresita y el ex campeón de lucha Maravilla López, ahora decadente y enfermo. Sin querer, Maravilla causa una lesión a David al enseñarle una llave de lucha libre. Sin embargo, David insiste en luchar, y tanto él como Carlos despiertan el interés del manejador de luchadores Aguilar. Éste los lleva a un cabaret cuya dueña, Meche, se interesa por David y lo hace su amante ante la tristeza de Teresita, que ama al joven. David*

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

*comprende que Meche no favorece su carrera y opta por dejarla, pero ella, por despechada, busca rivalidad entre él y Carlos haciéndose amante del segundo. David y Carlos han triunfado como luchadores. Instigado por Meche, Carlos acepta luchar contra David y lo golpea brutalmente en el cerebro. David dedica gran tiempo a recuperarse para cobrar venganza y, en una nueva lucha, le rompe a Carlos la columna vertebral y lo condena para siempre a una silla de ruedas. David conquista el campeonato mundial, pero enloquece por los golpes en el ring y muere mientras Carlos, haciendo un supremo esfuerzo, abandona su silla de ruedas para estrechar la mano de su amigo.*²⁹

Con “La bestia magnífica”, 1952, comienza el género de luchadores. Sin alejarse del melodrama, el filme contaba la historia de dos amigos emocionados por convertirse en luchadores, separados por una mala mujer, quien les trae desgracia: uno muere, el otro queda inválido no sin antes reconciliarse y ponderar la amistad por encima de las cosas.

El motivo de la Lucha libre en esta cinta no era más que un relleno, pero un relleno al que se le dedicó mucho tiempo; hay un combate entre cuatro luchadores que dura veinte minutos.

²⁹ García Riera E. Historia Documental del cine mexicano. Tomo. V. Pág 78.

El argumento de “La bestia magnífica” nos recuerda las historias del cine de boxeadores; *Campeón sin corona*, *Kid Tabaco*, *El amor es ciego*, etc, coinciden en el ascenso del protagonista auxiliado por su manager, la caída por culpa de una “mujer sin alma” y la redención por amor o por la muerte.

La mejor en este periodo es sin lugar a dudas *Ladrón de cadáveres*, de Fernando Méndez, por su peculiar historia y sus excelentes actuaciones.

Sinopsis: Un atleta aparece asesinado con raras huellas de trepanación. Unos policías extranjeros venidos a México llegan a la conclusión de que el asesino es el mismo que ha cometido crímenes en toda América. El comandante Carlos, de la policía mexicana, es encargado de investigar el caso. El asesino disfrazado del viejo billeteiro don Panchito, mata a un fuerte luchador ante las propias narices de los policías.

Carlos propone que su amigo, el muy fuerte ranchero Guillermo se haga pasar por el luchador Vampiro para atraer al asesino. Éste es Ogden, un científico extranjero que trata de prolongar la vida humana cambiando los cerebros de sus víctimas por los de animales. Cuando parece que el plan de Carlos va a fracasar, el asesino mata a Guillermo y se lo lleva a su laboratorio para experimentar con él. Al fin, el asesino, que había fracasado en sus

operaciones, logra su propósito y Guillermo es revivido por el cerebro de un gorila.

Por orden de Ogden, Guillermo actúa de nuevo en la lucha libre. Su fuerza impresionante acaba con todos los rivales, pero la rabia le hace quitarse la máscara y su rostro horrible causa gran pánico en el público. Ogden pierde el control del monstruo, que asesina a su creador y va después a buscar a la que fue su novia, Lucía, secretaria del dueño de la arena de la lucha libre. Cargando a la mujer, Guillermo es acorralado por la policía. Al fin ella se salva mientras él se precipita al vacío y se mata. ³⁰

Los estudiosos suelen decir que si el cine de luchadores hubiese seguido la línea argumentativa de dicho filme otro sol hubiese alumbrado al género. Lo cierto es que aquí la lucha libre pasaba a ser la película en sí, no era un pretexto dentro de la historia ni el relleno que representaban los bailes o las canciones, sino que de ella brotaban los personajes binarios buenos y malos que peleaban en un mundo real con otros seres fantásticos por situaciones también fantásticas.

De la efervescencia televisiva a la cinematográfica la producción nacional encontraba en el cine de luchadores una de las posibles formas para salir de su crisis.

³⁰ Ídem.

Figuras populares, historias simples, producciones de muy bajo presupuesto, directores que realizaban su trabajo en un mínimo de tiempo, con efectos especiales por demás primitivos pero que llevaban en sí un juego de imágenes perfecto: la lucha entre el héroe y el villano.

Cuando Santo, el Enmascarado de Plata, entra en escena ya tenía un historial de popularidad que iba en aumento. En 1946 había logrado el campeonato mundial de lucha libre, la gente lo quería y él gozaba de aventuras inimaginables en la fotonovela de José G. Cruz.

No era la primera vez que el mundo de la fotonovela, anteriormente del cómic, nutriera la imaginación cinematográfica. Tarzan, Flash Gordon, Dick Tracy, la Araña, la Sombra, el Capitán Misterio, el Capitán América y por supuesto, Superman y Batman, recrearon la mitología popular de los grandes héroes en estados Unidos para trascender a la mitología fílmica de una época con los super hombres, que lo mismo peleaban contra fuerzas del más allá como del más acá, reforzando su identidad nacional.

Santo ingresa al cine nacional firmando un contrato de exclusividad con Alberto López quien le pagaría \$ 15 000 por película, después la oferta mejoró a \$ 30 000, pago que sostuvo por los filmes *Santo vs los zombies*, *Santo vs las mujeres vampiro*, *Santo en el hotel de la muerte* y *Santo vs el cerebro diabólico*.

El Enmascaraado de Plata tuvo que cambiar de productor, Enrique Vergara con quien planeó realizar cuatro películas por la suma de \$ 80 000, las cintas sí se llevaron a cabo pero sin el pago acordado. Entonces Santo se va con Rosas Pliego y hace *Santo en la invasión de los marcianos* y *Santo vs los villanos del ring* mas el productor decide incluir en el reparto a Blue Demon con lo cual Santo no queda muy contento que digamos, aún así las películas tuvieron buen éxito.

Ese mismo año también aparecen *El luchador fenómeno*, *Huracán Ramírez* y *El enmascarado de Plata*, filme que inauguraría el mito de **Santo**, aunque no es él quien la estelariza sino El Médico Asesino, luchador que vio su carrera truncada debido a su muerte prematura.

De la segunda etapa, propiamente el *melodrama lúdico*, analizaremos algunas películas haciendo énfasis en las imago primordiales que éstas integran.

La Lucha Libre y las fuerzas diabólicas

Santo vs la Magia Negra

Santo vs la magia negra es tan sólo una de las innumerables películas cuyos motivos son netamente arquetípicos.

Sinopsis: Bellamira sacerdotisa de vudú, ve en el agua del estanque de los Dioses como Santo recibe en París instrucciones de investigar en el país de ella las muertes de Kelly y Smith, ayudantes del profesor Jourdam y localizar unos yacimientos de uranio. Ella y dos agentes de la República Oriental quieren hacerse de la fórmula de un explosivo mucho más poderoso que la bomba H inventado por Jourdam. Santo es recibido por el comandante Ariel prometido de Lorna, hija de Jourdam, y ambos son atacados por zombies, pero el primero logra alejarlos. En su hotel Santo se salva de una picadura de serpiente. En una sesión de vudú con sacrificio de cabra, Bellamira clava un alfiler en un muñeco (un uguanga) y mata así a Jourdam. Convertido en zombie por Bellamira, él aparece ante su hija que lo aleja con una cruz. Santo vence en lucha libre a otro enmascarado pese a la brujería de Bellamira, presente en la arena los villanos logran que el zombie de Jourdam les dé la fórmula y Bellamira lo hace morir del todo frente a su hija. Lorna impide que Bellamira clave un alfiler

en el uguanga de Santo, es secuestrada por esbirnos y en medio de una ceremonia vudú, amarrada a un poste para su sacrificio. Con la ayuda de un amuleto de Michele, sacerdotisa de vudú blanco, Santo y Ariel vencen a los agentes extranjeros e irrumpen en la ceremonia a tiempo de impedir que Bellamira acuchille a Lorna. Michele reta a Bellamira a la prueba de dambalá ambas meterán sus manos en una cesta llena de serpientes venenosas. Santo sustituye a Michele y tanto él como Bellamira son picados pero sólo la segunda muere.

Resaltaremos algunos aspectos:

1. La existencia de una magia blanca, buena y una magia negra, mala, con sus respectivas figuras antagónicas, Michele y Santo por un lado y Bellamira por el otro.
2. El eterno femenino, Lorna, a quien hay que salvar.
3. El eterno femenino, Bellamira, creación y ejecución del mal.
4. El baile como figura diabólica, detonante de fuerzas mágicas del mal.
5. Las pruebas a las que se enfrenta el héroe.
6. El equilibrio recobrado gracias a la acción de la bondad.

La existencia magia blanca/magia negra

La religión en un principio fundió su incipiente estructura a la vieja concepción mágica del universo, utilizando una función sincrética.

Los símbolos religiosos se sustentaron en ritos mágicos tan sugestivos como la propia religión.

Al transcurrir el tiempo la magia perdió su fuerza siendo condenada no sólo por ser primitiva e irracional sino por ir en contra del orden civil y moral socialmente aceptable encabezado por la Iglesia, (recuérdese la Inquisición).

Pero como la religión es el ejercicio del bien, tolera a regañadientes, la existencia de la magia blanca que respeta su contexto moral persiguiendo casi los mismos preceptos.

La magia negra está fuera de ese contexto, rompe el orden, está en contra de las leyes morales, es la ambición, el deseo de poder y el caos.

No nada más la Iglesia concibe así a la magia negra.

Los antiguos pueblos africanos, por ejemplo los shongo, separaban de su comunidad a quienes eran acusados de practicar la magia negra se les desterraba a una tierra “socialmente de nadie”. Si las acusaciones estaban infundadas, se le reintegraba a la comunidad proclamando su inocencia.

Magia blanca/magia negra. Lo social contra lo antisocial.

Se circunscribe la magia blanca al campo de lo público y lo moral.

Inconscientemente responde a la fantasía de lo inmediato, irrumpir las fuerzas cósmicas. Coquetear con lo desconocido.

El “eterno femenino”, virtuoso a quien hay que salvar.

Al caer Lorna en manos de Bellamira, ésta la condena a ser sacrificada en la ceremonia de vudú.

Santo acude a su rescate.

Esta es una más de las características del arquetipo de héroe, es la capacidad que su nobleza y fuerza extraordinarias le dan para salvar o proteger de peligros terribles a bellas mujeres.

Según el análisis jungiano las bellas mujeres rescatadas son el ánima, el elemento femenino de la psique humana.

El *ánima* es una personificación de todas las tendencias psicológicas femeninas en la psique de un hombre, tales como vagos sentimientos y estados de humor, sospechas proféticas, captación de lo irracional, capacidad para el amor, sensibilidad para la naturaleza y por último pero no en último lugar, su relación con el inconsciente.

Tenemos en esta película tres aspectos del arquetipo *ánima*.

Lorna, belleza de sentimientos nobles, ama la naturaleza, desea el amor y el bien a los demás. Su cuerpo, su vestir no oculta un despertar erótico, pero claro después del matrimonio. Por este arquetipo siempre se va a luchar y en algunas ocasiones hasta se llega a morir.

Michèle sacerdotisa de vudú blanco, entiende a la magia como un regalo de los Dioses por lo tanto sirve sólo para hacer el bien. Su relación con Santo es aveces como guía, a veces como amiga, él tiene cierta admiración hacia lo que podemos llamar su sabiduría. Santo posee fortaleza física, Michele le arroja destellos de sabiduría, belleza y armonía con un poder de discernidad. Santo termina enamorándose de ella, aunque esto no le ata al lugar. Continúa hacia otras tierras, en su convertible, donde hacer el bien.

Los autos que acompañan a Santo en sus aventuras también son configuraciones del arquetipo ánima. Un coche es otra clase de posesión que generalmente se feminiza, es decir que puede convertirse en el foco de muchas proyecciones del ánima masculina. Al igual que los barcos, los coches se consideran del género femenino y los propietarios los acarician y miman como a su amante.

Las simbolizaciones del arquetipo de ánima son figuras positivas que rigen la personalidad encausándolas a la senda moralmente aceptable.

El eterno femenino, creación y ejecución del mal

El ánima también tiene una carga negativa en esta película Bellamira es su figura, en ella se encarnó el mal, este arquetipo es muy frecuente.

Recordemos a Lola Lola en *El ángel azul*, quien degrada al maestro hasta convertirlo en un payaso. Las malvadas estafadoras en las películas de boxeadores terminan tanto con su dinero como con su carrera. Con sus encantos satisfacían las fantasías eróticas

de los hombres aunque esto implicara la perdición de los campeones.

Bellamira actúa impulsada por el odio, los celos, la envidia y la avaricia. Su poder innato es usado para hacer daño, para causar la muerte. Ella conoce la pócima secreta para volver zombies a los hombres, también entiende la forma de transferir el mal a objetos inanimados y así causar daño. Bellamira es una mujer cruel que somete la voluntad de los hombres

Ánima negativa que implica las desgracias venidas a nuestra vida, cuando hacemos caso al instinto, a la pasión momentánea; es destrucción, desorden y muerte.

Jung encontró que había cuatro etapas en el desarrollo del ánimo: la figura de Eva es la mejor simbolización de la primera etapa, la cual representa relaciones puramente instintivas y biológicas. La segunda puede verse en la Helena de Fausto: ella personifica un nivel romántico y estético, que no obstante, aún está caracterizado por elementos sexuales. La tercera está representada, por ejemplo, por la Virgen María, una figura que eleva el amor (eros) a alturas de devoción espiritual. El cuarto tipo simboliza la sapiencia, sabiduría que trasciende incluso lo más santo y profundo.

Bellamira responde a los dos primeros tipos, que se censuran por el inmenso deseo de vencer lo irracional y llegar a dominar la razón pensando siempre en la civilización.

El baile como figura maléfica, detonante de fuerzas mágicas del mal

Hacia el final de la película se celebra un rito vudú que implica el sacrificio de Lorna, es acompañado como tal por tambores y danza mismos que provocan el ambiente propicio en que se comunican con la divinidad o bien ésta los posee en una completa desarticulación de mente y cuerpo sólo lograda por los elegidos.

La danza siempre ha sido un rito de salvación y de muerte. Integrando el cuerpo al cosmos gracias al movimiento, gracias por supuesto a la música, pero debido sólo a lo que pocos pueden acceder: la posesión de nuestro cuerpo.

Antonin Artaud escalofriantemente escribe: *danzar es sufrir un mito, por consiguiente reemplazarlo por la realidad.*

Posiblemente la realidad ahogó tanto al cuerpo que fue cubierto por mil ropajes y desterrado del movimiento. Artaud recuerda que el cuerpo precede al espíritu, la carrera loca por alcanzarlo obligó

a ocultarlo. Por eso la danza fue signo peligroso del mal. Muestra al cuerpo. Une a hombres y mujeres. Recorre con él los mitos.

En el cine el baile es un lugar de perdición, es el cabaret, el salón de baile. Una mala mujer es la bailarina pero para ésta la danza es su salvación.

Los tambores despiertan tanto a cuerpos como a espíritus. “Hacer hablar el tambor” es concebir a éstos como el puente, la unión entre dos mundos.

Sonido tan primitivo como las pulsiones, nos remiten al origen, a la matriz del encanto. Salen con sus todos los mitos que habitan en el cuerpo. Razón demás para condenar tambores y cuerpos. Ceremonia en que se liberan las fuerzas malignas.

Las pruebas a las que se enfrenta el héroe

Pasar por una prueba suprema, obtener las llaves de la gloria es un aspecto más de la carrera del héroe.

La prueba máxima a la que Santo e somete, *dambalá*, describe un rito viejo practicado por los africanos, de ahí que sea una imago primordial al ser mitad mágica, mitad religiosa.

Ellos la llaman *ordalía*. Consistía en hacer ingerir veneno mismo que determinaría la muerte, la culpabilidad o el castigo del malvado. Esto obedece a concebir la magia negra como sustancia material que se encuentra alojada en el vientre. El brujo posee ésta, la brujería del vientre, la magia negra como intoxicación y muerte, en cambio el vómito como signo de inocencia.

Las sociedades africanas que ponen a prueba al brujo por medio de un alimento son las que conciben la brujería como un órgano estomacal o como una especie de parásito injertado sobre el centro de acción que se sitúa en el vientre.

Los balante preparan el tali, el veneno de prueba, con una infusión de corteza de árbol a la que añaden sapos, lagartos y serpientes machacados y reducidos a una pasta con lo que mezclan carne humana. Dicen que como los brujos están acostumbrados a conocerla, al absorber el tali no vomitan, y conservan toda la mezcla tóxica que les conduce a la muerte. Por el contrario los otros, los que no son brujos ni han comido nunca carne humana, no podrán soportarla, su estómago la rechazará y con ella arrojará el veneno, de este modo escapará a la muerte.

La *ordalía* por el veneno es capaz de destruir la brujería porque el alimento de la justicia penetra en el vientre centro de la vida animada, de la acción y de la anti vida, la brujería.

Por ello hacia el final de la cinta Santo se somete a la prueba, es mordido por una serpiente al igual que Bellamira mas sólo ella muere porque en ella está alojado el mal.

El equilibrio recobrado gracias a la acción del bien

La recompensa del héroe varía de vez en cuando.

Puede ser la unión sexual del héroe con la diosa madre del mundo (matrimonio sagrado), el reconocimiento del padre creador (concordia con el padre), su propia divinización (apoteosis), o también, si las fuerzas le han permanecido hostiles, él roba el don que ha venido a ganar, intrínsecamente es la expansión de la conciencia y por ende del ser (iluminación, transfiguración, libertad).³¹

Castigo y recompensa. Las cosas regresan a su curso normal. Cada elemento de la vida real regresa a configurar su orden.

En Santo vs la magia negra, la recompensa es el reconocimiento del padre creador, en este caso los valores encumbrados por la sociedad.

³¹ Campell, Joseph. Op. Cit. Pág. 67cit.

Santo consigue vencer a la magia negra no por su lucha en el ring sino por haberse permitido la búsqueda interior a profundidades insospechadas de su espíritu gracias al poder conductor de Michele.

La aventura del héroe está destinada desde su concepción a llegar al final. Hay una tarea por cumplir.

El espectador experimenta una verdadera satisfacción al atravesar junto con el héroe las malicias, las dudas y el rencor. Puede salir tranquilo de la sala, el bien ha triunfado.

La lucha libre y las pasiones

Santo vs los villanos del ring

Sinopsis: El malvado don Fernando, director de un centro espiritista, hace que sus pistoleros asesinen a doña Teresa, abuela de María Elena, la víctima deja una gran herencia para su nieta y para la Asociación de luchadores de la que forma parte Santo. Don Fernando lleva a María Elena y a su novio Rodolfo a una sesión espiritista, donde el fantasma de doña Teresa ordena a la joven que entregue al malvado el dinero de la herencia. Santo descubre que ese es uno de los trucos que don Fernando suele

emplear para quedarse con el dinero de los incautos: fingiéndose muerto y “resucitando” después, en una sesión espiritista, el enmascarado logra derrotar a los villanos.

Bajo los arquetipos yacen las pasiones. Sin ellas estaríamos vacíos como meras figuras inconjugables, inmaterializadas, acaso innombrables pero no vivificadas porque las pasiones son acción.

Un mundo con personajes que son pasiones, que son una pasión, es la conjugación de los arquetipos en el lenguaje cinematográfico del Cine de Luchadores.

¿Qué sería de Santo, el Enmascarado de Plata sin su inmensa pasión por la justicia y el bien?

¿O del sabio loco sin ambición y venganza?

Ellos viven por su pasión, se atan a ella gozosa y voluntariamente ya que es el objetivo de su existir.

Santo contra los villanos del ring, cuenta la historia de un estafador que haciéndose pasar por espiritista intenta robar la herencia de la ahijada de Santo.

Envidia, humildad, ambición, odio, pasiones encontradas y reencontradas en esta película.

La primera pasión que hallamos es la envidia. En la pelea de Santo contra el Espectro la cámara enfoca a un grupo de hombres que se emocionan al ver al Enmascarado de Plata sucumbir ante los golpes. Conforme transcurre la lucha nos enteramos de que esos hombres son luchadores envidiosos por la fama del otro. Uno dice: "Santo es el mejor, nadie le ha ganado": Por eso esperan su muerte y con ellas la desaparición de la amenaza.

Roger Bacon decía: La envidia es la afección más vil y la más depravada. Por esa razón, es el atributo propio del demonio a quien se llama "el hombre envidioso". La envidia trabaja sutilmente en la oscuridad.

Según Carlos Gúrmendez la envidia tiene su origen en la mirada porque ella quiere despojar al otro de lo que tiene, robar lo que hace falta o se necesita.

En la Arena Santo es el mejor, el invencible, el immaculado, el humilde; tesoros que retiene y cultiva no por vanidad sino por origen. Los malos luchadores a quienes se les arrebataron estos atributos, a pesar de haberlos buscado y quizá conquistado, se unen para hacer de Santo un desposeído ya que ante él cualquier competencia resulta estéril. Por un lado admira todo aquello que no pueden hacer, por el otro odian a morir sus insuficiencias. Solos van deshilando el mecanismo de la envidia: descubrir la carencia de algo que no poseen.

Para Spinoza la envidia se transforma en odio ya que solo la presencia del envidiado recuerda la profunda carencia del envidioso. Luego entonces, la envidia es odio y es amor. Ya que se odia con violencia, desea suprimir al otro y al mismo tiempo se preocupa, vela por él, no puede vivir sin su presencia.

Odio y amor desembocan en un poderoso deseo de muerte, se puede hacer uso de todo, incluso de los medios mas ruines para conseguir el fin: la eliminación de nuestro desagradable problema.

Por ellos Bacon nos recuerda que la envidia trabaja a la sombra, siendo considerada como la más horrenda de todas las pasiones, pues constituye una solapada y secreta amenaza contra los valores del hombre noble.

Los luchadores que envidia a Santo, trabajan siempre al amparo de la noche. Al atacarlo lo hacen cobardemente, en grupo cuando él esta solo, o baleándolo conociendo que el enmascarado nunca lleva armas. Estos envidiosos se dan cuenta de su miserable tragedia, *la que inspira una persona no por los bienes que posee sino por lo que ella es intrínsecamente. (Max Scheler)*

Siempre tienen la esperanza de que alguno de ellos mate a Santo. Le aplican llaves mortales, prohibidas en la lucha libre, reuniéndose no por el dinero sino por llegar a ver el día de la derrota del héroe.

La envidia llega al límite al presentar hacia el final de la película un doble de Santo, malvado y aprovechado, usurpador. Querer ser el otro es, puede constituir también un proyecto de vida consistente en envidiar, estimando y valorando, al que se abomina, queriendo al que se odia, su doble. *Yo soy yo y el otro que llevo conmigo. (Hegel)*

Desatándose una cruenta pelea entre los dos, donde el público confundido espera desenmascarar al canalla.

Sin embargo la muerte que buscan los envidiosos para el otro no es la aniquilación, la desaparición del mundo de lo que le causa conflicto, sino esa muerte lenta de arrebatar poco a poco las glorias ajenas. ¡Que felices serían estos luchadores si Santo fuera el espectador empobrecido sin sus tesoros! ¡Si Santo bajara de su pedestal y ahora fuera él el envidioso!

Mas esto nunca ocurrirá porque Santo, el Enmascarado de Plata, está embriagado de humildad. Si, se sabe el mejor en la lucha libre, el mejor rector de la vida de las personas, tiene a su cargo a una joven, su ahijada a quien le ha enseñado el bien; es mucho más eficiente que la policía (tiene en su casa un archivo de casos criminales con el que resuelve todos los problemas), nunca miente (en la película cuando las circunstancias lo comprometen y se ve forzado a decir la mentira, el Enmascarado Negro lo interrumpe mintiendo por él); y aún en los momentos donde todo mundo

espera una respuesta violenta de su parte, santo responde con humildad, ya sea aconsejando a María Elena *“es de alma generosas perdonar”* o evitando la violencia a extremo, *“Déjalo escapar. No debemos emplear los mismo métodos que ellos”*.

Signo de su poder la máscara plateada, permanece discreta y solemne: *“No me gusta exhibirse con la máscara a la luz del día”*.

Pero la cúspide de la humildad es su desaparición una vez que ha logrado vencer al mal. Se niega a recibir los aplausos de quienes los rodean, a recibir el agradecimiento. Todos preguntan *“¿Y Santo?”*. Santo ya no está, lo vemos recorriendo otros caminos en su convertible. Cumpliendo con su sencilla razón, estar siempre oportunamente en el lugar preciso.

La humildad se origina de nuestra condición humana paciente, sufrida, de la receptividad del padecer emotivo,

Como si hubiésemos nacido con una culpa. La humildad puede ser pasiva o activa. Es pasiva cuando se está en un estado eyectado, arrojado fuera de sí, el abatimiento de sentirse inferior, un vivir pasivo condicionado por otros. Y puede ser activa al ser una especie de autognosis que nos da la medida exacta de lo que somos. Recogimiento, concentración íntima y, hasta cierto punto, reflexión. El humilde sabe que puede delimitar sus capacidades, reducirse a una mínima proporción en el cosmos sin extralimitarse

jamás. Pero la humildad no es sólo la relación unilateral consigo mismo, implica también una comparación sin enfrentamiento, de las capacidades propias y ajenas. La humildad es conciencia de la pobreza que somos y también en la riqueza que se encierra en nuestra miseria, pues podemos soñar, proyectar desde el centro de nuestra situación de inferioridad. El verdadero humilde después de examinarse, sabe de lo que es capaz y hasta donde puede llegar. Por ello la humildad no está reñida con la esperanza.

Mientras Cioran nos dice: Esa necesidad de ocultarnos, de eludir la luz, de ser el último en todo, esos arrebatos de modestia en que, rivalizando con los topos, los acusamos de ostentación, esa nostalgia de lo nonato y lo innominado constituyen otras tantas modalidades de la liquidación de lo logrado con la evolución para recuperar, mediante un salto atrás el instante que precedió a la conmoción del porvenir.

A la pasión de Santo se le antepone una pasión oscura y fatal: la ambición, el deseo puro, la gloria.

Los personajes principales que pelean con el Enmascarado de Plata siempre ambicionan la gloria, la riqueza y el poder. Las vampiras quieren reinar al mundo, el maléfico Doctor en *Santo y Blue Demon vs los monstruos*, tiene apetito de gloria, Bellamira desea dominarlo, transformarlo para sí mientras don Fernando

Iglesias, en esta película, quiere la gloria a través de la riqueza. Por ello engaña a todo el que se deja convencer por los espíritus.

La mayoría de las figuras masculinas antagónicas de Santo son hombres viejos que aparentan inteligencia. Si la vejez es sinónimo de sabiduría aquí hay un alto total porque su conducta y experiencia son negativas. El tiempo provoca un abismo entre las generaciones que hace irreconciliables ciertos conceptos y condena a la lucha constante entre jóvenes y viejos. La máscara de Santo lo hace atemporal, creemos que él es joven por siempre, que jamás envejecerá. Al enfrentarse con estos viejos pelea contra el tiempo en sí y contra una generación “decadente” y que además padece ambición.

A cada momento los malos parecen decir “Quiero que me alaben, quiero ser el más rico, el más inteligente, la más hermoso, que siempre me reconozcan, quiero dominar al mundo y a todos”. la lógica de la dominación que para Heidegger deviene la ambición.

Ambición y gloria se confunden tan absolutas, cualquier medio para alcanzarlas nos lleva a la satisfacción del sentir *ser*: el más rico, las más hermosa, el más poderoso.

Por ellos Cioran pide: *Corrijamos el Génesis, si el hombre arruinó su felicidad original, no fue tanto por gusto a la ciencia cuanto por apetito de gloria.*³²

Al disfrutar de las delicias y encantos de la gloria el hombre se pasó al bando del diablo.

Don Fernando Iglesias hasta usa a los espíritus para saciar su sed de gloria. Tras su falsa virtud de conductor de ánimas esconde su pasión secreta: la terrible ambición de riqueza que resulta insaciable. Siempre buscando a quien estafar, colocando espías en las casas, provocando la muerte de los enfermos que servirá para que los parientes sufriendo por la separación y la culpa obedezcan al espíritu del difunto y entreguen a la asociación espiritista hasta el último centavo. Él tiene el placer de sentirse el cerebro creador de tanta maldad entregando a sus cómplices las migajas del botín, él, sólo él, es el jefe.

Así como para hacerse un nombre, cada cual se esfuerza por superar a los demás, así también el hombre debió sentir en sus comienzos el deseo confuso de eclipsar a los animales, de afirmarse a expensas de ellos, de brillar a toda costa.

³² Cioran Emile. Opc. cit.

Tras producirse una ruptura en el equilibrio de su economía vital, venero de ambición ya que no de energía, se vio proyectado a una competición consigo mismo por esa manía de superación por la que, al agravarse, iba a distinguirse. Sólo él, de los participantes en el estado natural, quiso ser importante, sólo él de entre los animales, detestaba el anonimato y se afanó por salir de él. Darse a valorar: ese era y sigue siendo su sueño.³³

Al ser absoluta e insaciable la ambición acaba con la muerte del ambicioso, siempre lo vemos morir y de una manera violenta, ni siquiera el haber cultivado la gloria lo premia con la inmortalidad, él es renegado por todos, su nombre desaparece de la historia y hasta en los expedientes criminales de Santo hay dificultad para encontrarlo.

Si la aspiración a la gloria se vuelve cada día más afanosa, es porque ha sustituido a la creencia en la inmortalidad.

³³ *Idem.*

Santo vs el ánima perdida

Santo vs las mujeres vampiro

Santo vs las mujeres vampiro es el filme más importante en la carrera del Enmascarado de Plata. De ella dijo: *A mí me cabe la satisfacción de haber participado en ella. La película concursó en el festival de San Sebastián, España, con varias cintas de terror y ocupó un lugar muy destacado. Para mí esa es una de las películas que más yo quiero, es una de las más taquilleras que he hecho, tiene de todo, trabaja ahí Lorena Velázquez, Ofelia Montesco, María Duval y como diez vampiras, preciosas las muchachas. La película pues no está mal hecha por el contrario está bien dirigida.*³⁴

Alfonso Corona Blake es el director de esta cinta, filmada del 3 al 23 de enero de 1962 en los estudios Churubusco; él ya había incursionado en el reino del terror, en 1960 hizo El mundo de los vampiros que no mereció reconocimiento, mas en Santo vs las mujeres vampiro atrajo buenas notas de diversos críticos extranjeros:

"Santo es una especie de ángel blanco superman muy popular en México, que hace aparecer al propio Mefistófeles para realzar las

³⁴ Revista Cine. núm. 26. "El monstruo no soy yo". pág 31-35.

situaciones y que nos propone una asamblea de lesbianas bebedoras de sangre cuya actividad se limita a desfilar como una troupe de girls en ruptura de contrato. Al servicio de esas amazonas, está un trío de luchadores cuyo temperamento se sujeta a la cautela; uno de los personajes se transforma de vampiro en hombre lobo con gran asombro del propio interesado.

Del lado de los buenos: Santo, naturalmente, al volante de su MG, un bravo profesor y su hija que lleva, tatuada en la espalda, la marca del vampiro. No hablemos de la realización, que es rigurosamente inexistente. Corona Blake se ha contentado con poner su cámara en el decorado de El mundo de los vampiros y con despachar en unos cuatro días una película milagrosamente primaria cuyo encanto no deja de evocar las mejores novelas populares. Tanto peor para la especificidad cinematográfica, pues el midinuíste sacará provecho de ello". (Michel Caen, 1965)³⁵

"Viniendo a reconciliarnos con los vampiros mexicanos Alfonso Corona Blake nos ofreció una obra maestra de horror nonsensique cuyo solo título Santo vs las mujeres vampiro, anunciaba las famosas titilaciones del cine de Neardenthal. La película responde a las promesas del título. Santo, un luchador muy popular en México, defiende a una pura jovenzuela, hija de un ilustre científico, contra la avidez de un gang de mujeres vampiras

³⁵ García Riera E. Op. cit.

ciertamente lesbianas cuyas actividades ocultas se limitan a desfilar como reinas de la belleza.

La realización es inexistente, y por una vez, eso es mejor, la temperatura de la película será dada por un solo gag: un luchador vampiro opuesto a Santo en el ring se ve de pronto desenmascarado ¡y advierte entonces que se ha convertido en hombre lobo! Torturado por angustias existenciales, el luchador ex vampiro abandona y se da a la fuga". (André Techine) ³⁶

Sinopsis : En un viejo y lóbrego castillo, un rayo de luna hace salir de sus tumbas a las mujeres vampiro, entre ellas la gran sacerdotisa Tundra, que ordena a las demás ir en busca de sangre para revivir a la reina de todas, Zorina. Ocurre que Zorina ha de ser reemplazada por Nora, que ha cumplido los 21 años y que tiene por ello ocupar el trono que debió ser de una antepasada suya. Sabiendo el peligro que corre Nora, su padre, el profesor Orlak, un famoso egiptólogo, pide ayuda al enmascarado justiciera Santo, que es a su vez descendiente del hombre que salvó a la antepasada de la joven de ser vampirizada. Mientras tanto las mujeres vampiro cometen crímenes nocturnos y envían a un esclavo suyo a que derrote a Santo en el ring. Santo vence a su oponente y, guiado por unos pergaminos descifrados por el egiptólogo, llega al

³⁶ ídem

castillo a tiempo de rescatar a Nora de manos de Tundra y Zorina y de destruir con fuego a las mujeres vampiro.

En *Santo vs las mujeres vampiro* resaltaremos el arquetipo del ánima negativa, mujer peligrosa, mujer fálica (Eva Fígues).

Desde siempre en todas las culturas, la mujer ha tenido una carga negativa, siempre se le acusa de ser el origen del mal, Eva o Pandora: Y la admiración se apoderó de los Dioses inmortales y de los hombres mortales, en cuanto vieron esa calamidad fatal para los hombres. Porque de ella es de quien procede la raza de las mujeres hembras, el más cruel azote que existe entre los hombres mortales porque no se adhieren a la pobreza, sino a la riqueza.

Y lo mismo que las abejas, en sus colmenas cubiertas de techos, alimentan a los abejones, que no hacen más que daño, y trabajan, madrugadoras, durante todo el día hasta declinar Helios y hacen sus blancas celdas, mientras los abejones penetran en las colmenas cubiertas de techos, llenándose el vientre con el fruto de un trabajo ajeno, así Zeus que truena en las alturas dio a esas mujeres funestas a los hombres mortales, esas mujeres que no hacen más que daño.

Nora perteneciendo a la raza de “más cruel azote” tendría que seguir su destino, ocupar el trono que debió ser de una antepasada suya (su destino metafórico de ser una mujer pecadora, rebelde y

no sumisa). Pero Nora ha sido domesticada, obedece a todo ser masculino que aparece en pantalla. Su padre es su única autoridad ya que no aparece una madre, ni una hermana ni algún ente femenino exceptuando a las vampiras, con el que se relacione; es una mujer en un reino masculino.

El encuentro de Nora con las vampiras es aterrador, conscientemente teme ser como ellas, ser la reina del mundo de las tinieblas, asociado a todo mal pero inconscientemente le atrae a él una poderosa fuerza: la del dominio de los dos reinos.

El grupo de hembras bebedoras de sangre busca renovar su inmortalidad con una líder que encabeza sus resurrecciones. Hace muchos siglos se extendió por toda Europa la creencia en las "damas de la noche" guiadas por Diana o Herodias.

Estos espíritus de mujer vagaban en la noche, entraban a las granjas y a las casas tomando comida, llenando de bendiciones cuando eran bien recibidas, imprecando al avaro cuando hallaban las puertas cerradas. Numerosas mujeres platicaban, creyéndolo vehementemente, la experiencia mística de recorrer con el grupo de mujeres villas y granjas, relatando los recorridos, los paseos conjuntos. Pero la "cacería de brujas" del periodo inquisidor hizo que los espíritus perdieran su encanto bienhechor, se les transformó en demonios que engañaban y martirizaban a la población, sus seguidoras fueron satanizadas creyendo en el

vagabundeo nocturno de una imagen de mujer tan maligna como la muerte.

Sin embargo al retroceder más en la historia mitológica encontramos en Grecia a Lamia o Empusa, demonios femeninos que sostenían relaciones sexuales con humanos alimentándose de sangre y devorando cadáveres.

En Asiria y Babilonia encontramos a las llamadas Ekimmu. Las Fenangalam y langgsuir malasias, eran mujeres muy hermosas que con sus largas uñas herían a sus víctimas para succionarles la sangre. Seres femeninos que para mantener su vitalidad absorben la vida por medio de la sangre, principalmente a los hombres.

En mal en la mujer vampiro radica en su potencia sexual insaciable, acompañado de una pasión devoradora con cuerpos marcadamente erotizados ante lo cual el hombre común no puede resistir, sucumbe al dominio de esta mujer

Las vampiras contra las que lucha el Santo poseen otra característica, no sólo seducen a los hombres sino entre ellas, mujer con mujer, disfrutan de los placeres carnales.

C.T. Dreyer en su película *Vampyr* (1932), R: Vadim en *Et mourrir de plaisir* (1960) y Vicente Aranda con *La novia ensangrentada* (1972), tocan el tema de la vampira lesbiana. Tan sólo para desatar lo que pudiéramos ver, según el pensamiento

judeo-cristiano, como otra ansiedad erótica reprochable por ser una conducta antinatural ya que niega la condición de pareja hombre-mujer y con ella la procreación, la continuación de la especie.

Con tan sólo ver al conjunto de mujeres vampiro que éstas han destruido el sostén de la sociedad: la familia. La oposición Nora-Tundra da fe de lo anterior. Nora reniega de su destino “¿por qué a mí?”, mientras Tundra pondera la seducción del mal. Nora quiere tener una vida “normal”, se piensa en ella como la posible “esposa-madre-intachable”, todo lo contrario a lo que las vampiras pueden aspirar, quienes carecen de todo instinto maternal, originario en cada mujer.

Según la leyenda las vampiras disfrutaban enormemente la sangre de los niños a quienes raptan disfrutando del succulento banquete. Todavía en algunas regiones del país existe la creencia de que espíritus demoniacos de mujer aparecen en la noche a chupar la sangre de los recién nacidos por lo que se les protege una tijera abierta en forma de cruz debajo de su cama pero solo devoran a los niños ya que las niñas son respetadas

Las mujeres vampiro intentan por cualquier medio acabar con los hombres, quieren dominarlos sexual y racionalmente por lo que ellos no tienen otra opción mas que el exterminio de tan maligna plaga.

Salvamento de último minuto, Santo y el Profesor Orlak logran descifrar los jeroglíficos que revelan la guarida secreta de las vampiras. Santo arremete contra ellas clavando las respectivas estacas mas cuando Tundra lo ha cercado el halo divino que envuelve al Enmascarado de Plata provoca que un rayo ilumine los barrotes cruzados de una ventana y la sombra de la cruz incendie el cuerpo de la sacerdotisa.

Se consuma la victoria: *Santo vs las mujeres vampiro* significa el machismo triunfante contra la mujer singular.

En cuanto al fuego destructor que acaba con las vampiras...: G. Frazer en La rama dorada menciona los festivales ígnicos europeos en los que campesinos y pastores dedicaban ciertos días a purificar mediante el fuego sus campos, ganado y cosechas.

El concepto del fuego como agente purificante que puede utilizarse para la destrucción de las cosas malas es tan sencillo y evidente que difícilmente puede escapar a la inteligencia ni aún del campesino más rudo, entre el que estos festivales tuvieron su origen.

Ellos dedicaban principalmente su rito del fuego contra la hechicería, notablemente temida en toda Europa.

Entre los pueblos eslavos parece que los enemigos contra quienes se lanza el fuego purificador son los vampiros y otras fuerzas demoniacas.

Es un medio para proteger a hombres y bestias de ataque de seres maléficos que los campesinos creen quemar o ahuyentar por el calor del fuego.

Frazer nos explica a que responde esta creencia:

Los fuegos ceremoniales no se refieren necesariamente al a sol, sino que su finalidad es simplemente purificadora, estando enderezados a quemar y destruir todas las influencias dañinas ya concebidas en forma individualizada como brujas, demonios, y monstruos, ya en forma imprecisa, a modo de imprecación inficionante o corruptora del aire. Tal es la idea del DR. Eduardo Westermarc y al parecer del profesor Eugenio Mogk, y podemos denominarla teoría purificadora. El fuego es poder destructivo y voraz que abrasa y consume todos los elementos nocivos, materiales o espirituales, que amenazan la vida de los hombres, animales y plantas. Es un desinfectante; tiene una virtud negativa. ³⁷

³⁷ Frazer, J. La rama dorada. Pág. 356.

Los sarcófagos de las vampiras arden en ese fuego purificador, con ellas se destruyen todas las conductas “despreciables” de la mujer. Queda sólo Nora para rectificar su destino errado.

La lucha libre y el parricidio

Santo vs el tesoro de Drácula

Drácula es el único ser del más allá que resulta peligroso a Santo: *Se desaparece porque se convierte en vampiro, se me transforma en vampiro y nunca lo he podido vencer; se me desaparece cuando yo creo que se encuentra en peligro, de repente vuela y se va. La consigna que desde un momento se le dio a Drácula, fue que con un Cristo desapareciera, bueno, era lo máximo para Drácula, así que tenía que esfumarse, y siempre ha sido muerto en caja, en todas las películas que he visto se localiza el lugar donde duerme –esto es en el día- y se le entierra una estaca y ahí muere.*³⁸

Esta caracterización del vampiro Drácula encuentra en el Este de Europa, los Balcanes, su representación maestra, el símbolo universal, que se encarnó en el príncipe rumano Vlad Tepes, Draculya que en rumano significa tanto hijo de Dracul, como

³⁸ Revista Cine núm. 26. Op. cit.

demonio, que vivió hacia 1440. En sus batallas contra los invasores turcos siempre fue cruel y sanguinario, características que en 1887 inmortalizarían Bram Stoker en su obra El Conde Drácula. El Conde Drácula reunía todos los poderes que hoy reconocemos en el vampiro, control sobre elementos naturales, facultades de transformarse en lobo, murciélago o neblina, fuerza sobrenatural, notable capacidad hipnótica y su sanguinario erotismo, en ese entonces reflejado en la mordida y su consiguiente extracción de sangre tan explotada en las películas que retoman el tema del vampiro.

De *El castillo del Diablo* (G. Melies, 1896), *Nosferatu, el Vampiro* (Murna, 1922), *London after midnight* (Tom Browning, 1927) a *Dracula* (Browning, 1931) el mito del vampiro adquiere fuerza y se consolida en un actor que sería la encarnación ideal del conde Drácula: Bela Lugosi. De ahora en adelante todos los Dráculas intentarían parecerse a él, su extraña apariencia física, la afectación de sus movimientos, su acento, su extrañeza, su peculiar atractivo fueron siempre exigidos en los vampiros posteriores.

Nuevamente tenemos el enfrentamiento entre la razón y la ciencia contra lo inexplicable y lo sobrenatural por un lado, y la eterna lucha entre el bien y el mal en una atmósfera sangrienta y de mucho temor.

Si Santo ya se había enfrentado a las vampiras, al hombre lobo, a los marcianos y demás seres del más allá, no era raro que en 1969 se enfrentara al Conde Drácula, interpretado por Aldo Monti.

Sinopsis: Presentado por el doctor Sepúlveda, padre de Luisa, Santo muestra a unos físicos un aparato de su invención que permite volver a un tiempo pasado, pero los científicos se burlan de él. Luisa se presta a usar el aparato y se mete en un túnel del tiempo. Por T.V., su padre, Santo y el joven Perico la ven llegar a finales del siglo XIX. Luisa en esa época tiene un mal que ya ha matado a varias chicas.

Llamado por el profesor Soler, padre en la época de Luisa, el doctor Van Roth ve dos piquetes en el cuello de la joven, en eso, se presenta el conde Alucard, un extranjero. En su refugio el conde pone su marca a las jóvenes por él vampirizadas. El conde vampiriza a la sirvienta Lupe para que quite a Luisa el muérdago que la protege. El conde escoge a Luisa como su compañera eterna y la lleva a su refugio, una gruta en el panteón a la que llega Van Roth con Soler y clava una estaca en el corazón del Vampiro.

Para que no haga lo mismo a Luisa, Santo la regresa a la actualidad. Un encapuchado negro ha espiado todo. Santo hace que Luisa lo guíe al refugio del conde. Ahí Santo y Perico ponen en fuga al encapuchado y a los esbirros. Unas palabras serbias en un medallón dicen dónde está el tesoro del conde.

Sin embargo el encapuchado se hace de un anillo necesario para hallar el tesoro. Para decidir la suerte del tesoro, Santo vence en el ring, ante público a Atlas, hijo del villano. El encapuchado desclava la estaca al conde. El vampiro hipnotiza a Luisa y se la lleva, lo mismo que el medallón y el anillo. Santo vence a los villanos y, al llegar la policía, se sabe que el encapuchado es el doctor Kur, uno de los físicos burlones.

En la gruta, el conde en pleno rito de iniciación, hace caer una red sobre Santo y sus amigos. Una explosión provocada por unos luchadores avisados por Santo con un reloj transmisor acaba con el vampiro. El tesoro será para los necesitados.³⁹

Juan Manuel Aguilar comenta en un artículo publicado en la revista Cine, que en esta película hubo, como se hacía entonces, una segunda versión donde las doncellas vampirizadas aparecían totalmente desnudas mientras Drácula acariciaba los senos a su futura víctima (Noelia Noel).⁴⁰

³⁹ Op. Cit. Tomo 14. Pág. 141.

⁴⁰ "Hasta hace mucho años era costumbre en el cine mexicano que se rodaran dos versiones de ciertos filmes con la intención su explotación en los mercados extranjeros, especialmente los de Centro y Sudamérica. Con los mismos argumentos, lugares, emplazamientos y actores se hacían dos películas casi exactamente iguales, una "para toda la familia" y otra destinada solamente para el "público mayor de edad" la diferencia fundamental entre ambas, era que, según el caso, las actrices aparecían con o sin ropa, las parejas nomás se daban un besito o de plano se encamaban y así, etc, etc..."

Santo en El tesoro de Drácula, entre otros muchos filmes que quizá nunca imaginamos es una curiosidad que nunca se ha visto en todo su esplendor en nuestro país. Según Aguilar las copias de dicho filme son ilocalizables aunque es de suponer que el negativo completo está guardado en alguna bóveda escondiendo violencia, sexo y horror de la “integridad moral de los mexicanos”.

En el mito del conde Drácula encontramos lo que Freud llamó en Totem y tabú parricidio. Según su hipótesis todo individuo experimenta ya desde su infancia, sentimientos ambivalentes hacia sus progenitores. La expresión más cara de esta ambivalencia se traduce en el llamado complejo de Edipo, según el cual todo niño considera rival al progenitor del mismo sexo y dirige sus tendencias incestuosas hacia el del sexo contrario.

Freud supone la existencia de un macho polígino, jefe de familia, con un *ilimitado* poder sobre todas las mujeres del grupo, así como sobre sus hijos, a los que mantiene en un status totalmente dependiente y dominado. Estos le admiran y le odian simultáneamente. Envidian primordialmente, su poder y capacidad sexual, de la que ellos mismos se ven excluidos, por temor a provocar los celos o las represalias del patriarca. La común debilidad de todos los individuos jóvenes hace que se alíen y planeen el asesinato del tirano al que posteriormente sacrifican ritualmente.

El personaje del conde Drácula reúne las principales características que Freud atribuye al patriarca de la horda primitiva. Los dos son poderosos y su autoridad indiscutible. El poder, puesto que nos movemos dentro de una sociedad primitiva, se centra principalmente en la fuerza física y la magia.

Roman Gubern resume el mito del conde Drácula de la siguiente manera:

- 1. Una problemática típica de una sociedad patriarcal. Las ansiedades y frustraciones centradas en una imagen autoritaria motivan la representación de la misma bajo y aspecto repugnante y monstruoso, recursos utilizados por toda la mitología para, en la que el lector o espectador capta rápidamente y sin dificultad un tema familiar: el dominio y poder de una figura autoritaria sobre los oprimidos. La opresión tiene variantes políticas, sociales, económicas, familiares, etc.*
- 2. La resolución del conflicto se lleva a cabo de forma satisfactoria, la muerte del tirano, lo cual posibilita la participación empática del espectador o lector en la trama argumental y permite la identificación inconsciente del mismo con los perseguidores del tirano, teniendo el mito un carácter compensador y sublimatorio.*
- 3. La posibilidad del entender el mito de Drácula como una resolución del complejo edípico, vivido, consciente o inconscientemente, por muchos individuos de nuestra sociedad y por consiguiente fácilmente sintonizable por muchos de ellos, a pesar de que las sintonías se realizan, muy a menudo, a nivel visceral o afectivo.*

4. *La presentación de una estructura de relaciones intersexuales planamente conservadora y sancionada y aprobada implícitamente por los individuos a los que va dirigido el mito. La visión patriarcal del problema así como la presentación simbólica o alegórica del mismo (personificándolo bajo la figura de la vampiresa) provoca la repulsa del espectador, quien se adhiere así a la escala de valores y se integra al statu quo, temiendo cualquier tipo de cambio o evolución de los modelos tradicionales intersexuales.*
5. *La visión dicotómica y maniquea de la realidad presentada bajo las oposiciones bien-mal, campo-ciudad, verdad-error, constituyen un telón de fondo dogmático y tendencioso que no hace más que continuar las enseñanzas culturales que todo individuo típico recibe ya desde su periodo de socialización y que son fácilmente reforzadas de nuevo, debido a la extrema simplicidad de las mismas.*
6. *La introducción de ideas primitivas y ancestrales, el poder de la sangre, la inmortalidad, las prácticas zoofágicas, las orgías sabbáticas y demás temas comunes de la mitología popular satisfacen la curiosidad de los individuos y nos acercan a las siempre atractivas supersticiones y creencias de nuestros antepasados.*
7. *La presentación de toda la trama argumentativa dentro de un contexto morboso, sádico, alucinante y alegórico, recuerda al individuo su propio mundo onírico y de pesadillas. Es decir, las estructuras dramáticas vividas conscientemente o inconscientemente en la vida nocturna o diurna son en gran manera similares a la estructura mítica presentada en la novela o en las películas.*

El profesor Soler y el doctor Sepúlveda platicando llegan a la conclusión de que a los vampiros no se les puede llamar fantasmas, mas bien se les debe llamar "los no muertos".

En 1774 D.Fr. Benito Geronymo y Montenegro había escrito sobre esta posibilidad de los vampiros a no morir del todo.

"Parece ser que algunos no tienen a los vampiros como enteramente difuntos, sino por muertos a medias. Las resurrecciones de los vampiros siempre son in ordine ad malum; esto es para maltratar a sus conciudadanos, a sus mismos parientes, tal vez, los padres a los hijos los hieren, les chupan la sangre, no pocas veces los matan. Ellos salen de los sepulcros y vaguean por los lugares..."⁴¹

En esta aguerrida lucha de Santo contra el mal no podía dejar a un lado al temible Conde Drácula no sólo por simbolizar ese enfrentamiento con el padre (complejo de Edipo) sino porque de él se desprende una lucha por modificar nuestra realidad, por conocerla y aceptarla reconciliándonos con ella, perdonándonos por nuestros múltiples errores y esto quizá los innumerables críticos del Enmascarado de Plata no lo pudieron imaginar.

⁴¹ Citado en la Revista Cine 26. Pág. 22.

Ciencia buena vs ciencia mala

Santo y Blue Demon vs los monstruos

Sinopsis: Muere el doctor Bruno, que revivía muertos con trasplantes de cerebros. Bruno, de antepasados transilvanos, odiaba a su hermano el profesor Otto, padre de Gloria, novia del luchador Santo. Otro luchador, Blue Demon, ve como unos criminales resucitados llevan en su carro, con teas, el cuerpo de Bruno al castillo de éste. Bruno, revivido por el enano jorobado Waldo en un laboratorio, captura a Blue y ordena a una réplica de éste que destruya a Santo.

El falso Blue y otros asaltan el convertible donde Santo está con Gloria; ella es raptada y Santo, lanzado por Blue a un precipicio, logra salvarse. Con su auto, Santo provoca la explosión del de los villanos, pero Gloria salta antes al de su novio. Los villanos son atacados en su cueva por un vampiro humano al que Blue neutraliza con su anillo luminoso.

Bruno fabrica varios monstruos - un cíclope, un hombre lobo, Frankenstein, una momia, un vampiro- que andan sueltos matando gente. Santo vence al cíclope y le clava una estaca, pero Bruno y Waldo reviven al monstruo con una operación. Santo enfrenta en

la Arena México al enmascarado Vampiro, que huye convertido en un bicho al oponerle Gloria un crucifijo mientras los monstruos suben al ring, provocan gran pánico y apagan las luces. Dos vampiras se unen a los monstruos, que también causan pánico en un restaurante donde están Santo, Otto y Gloria.

Guiado al castillo por un vibrador electrónico quitado al cuello de Frankenstein, Santo vence al mal Bleu, libera al bueno, blande crucifijo, destruye aparatos, salva a Gloria, y a Otto de ser desintegrados y clava estacas en vampiros; en lo último lo ayudan Otto y Bleu. Una explosión acaba con los villanos; los buenos a salvo, ven como se quema el castillo.⁴²

Al iniciar la película hay una presentación de todos los monstruos que aparecen en ella. Vemos salir de su respectivo hábitat al Hombre Lobo, a la Momia, a Frankenstein, al Cíclope, a Drácula y a la mujer Vampiro, convocados de diferentes épocas para vencer a Santo.

Cada monstruo con su historia particular conocida de antemano por los espectadores que representa y lleva en sí una debilidad.

Seres que regresan de la muerte, que tienen pactos maléficos con el diablo, son horribles y jamás podrán lograr el descanso eterno.

⁴² García Riera E: Historia documental del cine mexicano. T. 14. Pág. 226.

Drácula para poder vivir necesita chupar la sangre de los vivos, actúa como los demás seres bajo el amparo de la noche y por si fuera poco su poder hipnótico, su mordida en el cuello tiene una marcada carga sensual, es por eso que quien atrapa a Gloria es él.

El hombre lobo llega a ese estado porque pierde el control de sí, es bueno, un ser intachable, pero que al no tener control pierde su personalidad siendo él consciente de dicha pérdida y de la culpabilidad que implican sus actos.

Frankenstein fue creado en un laboratorio con partes de hombres asesinados. Siendo bueno su horripilante figura lo excluye del resto de los mortales quienes le temen y correlacionan su fealdad con la maldad.

No ser integrado a la sociedad. Vivir repudiado hasta por el propio padre es el mito que se impone con Frankenstein.

Una vez que el espectador se ha sintonizado con el conjunto de monstruos surgen en poses desafiantes y música aguerrida Blue Demon y Santo. Corriendo por la cima de un bosque envuelta en velos y acompañada de una dulce música conocemos a la bella de la película quien se llama Gloria.

De estas presentaciones somos llevados a la Arena donde ocurre un combate entre un desconocido y Blue Demon bajo la inspección de Santo, quien los observa desde la entrada del

vestidor, es una pelea prolongada donde hacen alarde de su destreza luchística.

Al mismo tiempo en un panteón se realizan las exequias de un hombre a quien sólo acompañan dos personas ella, Gloria le explica a su padre, el descanso que por fin ha llegado a sus vidas con la muerte de su tío.

Sin embargo la tranquilidad les dura muy poco, horas después aparece un grupo de hombres que penetra en la tumba llevándose el cadáver a un laboratorio escondido en una montaña. Tras colocarle un aparato en la cabeza al cadáver éste recibe el soplo de vida que le hace hablar clamando inmediatamente venganza en contra de Santo quien le había matado. La venganza es entonces el motor que hace girar la historia.

Para lograr su cometido en Dr. Bruno ha experimentado durante muchos años, como el Dr. Frankenstein, la posibilidad de revivir a los muertos, a tal grado que ahora dice: "He dominado la vida y la muerte", hecho crucial demasiado significativo ya que es sinónimo de poder, es disputarle el trono a quien nos ha dado la vida así como una gran metáfora al saber que lo máspreciado para los humanos es la vida y prolongarla o tener control, mejor aún, sobre ella impugnando el mandato de nuestra especie, nacer, desarrollarse y morir, retando al mandato divino o arrebatando la inmortalidad a los dioses.

Todo esto lo hace colocarse del lado del mal porque está violando la primera regla: la de la mortalidad humana, porque la muerte es el gran adversario.

Pero el Dr. Bruno no puede solo por lo que convoca a un grupo de monstruos. Lo más abominable que la imaginación ha creado. Seres infernales visiblemente horrorosos, malformados, cuya misión es vengar con la muerte a quienes impiden realizar los maléficos planes de su patrón.

Comienza entonces la persecución tomando como primera víctima a Blue Demon, a él lo hacen dormir para reemplazarlo por un doble no sin antes gritarle al Dr. Bruno: "El mal jamás derrotará al bien". El doble es enviado junto con los otros monstruos a buscar a Santo, Gloria y a su padre el Dr. Otto, hermano de Bruno.

Gloria es la carnada por la cual Santo cae en las redes de los malos, mas como él es todo un atleta los vence y la rescata enojado por ver cómo su amigo Blue Demon ha traicionado al bien. Cuando los buenos tienen conductas perversas es en contra de su voluntad pueden estar hipnotizados, y tener un aparato que interfiera su mente pero siempre vuelven a la normalidad por los recuerdos de amistad o cariño.

Los monstruos cometen fechorías. El vampiro muerde a dos mujeres una de las cuales trata de seducir a Santo sin obtener

resultado, nuevamente los atributos femeninos como causa de desgracia, los excesos de placer que condenan.

Finalmente Gloria y su padre son capturados.

El Dr. Otto condena a su hermano: "Pagarás tu crimen por usar la ciencia con fines perversos".

A lo largo del tiempo alrededor de la ciencia se va gestando un mito: el de creer que existe una ciencia mala, perversa y dañina que sirve únicamente para destruir al hombre. Se piensa en ella como la honra y la vergüenza de nuestra civilización.

Después de la Primera Guerra Mundial el reino de la razón, producto de una ciencia perfecta en la cual la felicidad estaba dada de antemano, entra en crisis, comenzamos la desmodernización.

La Edad Moderna había comenzado con la revolución científica y la filosofía de Descartes. De la ruptura con el mandato divino nace la modernidad haciendo resurgir la imagen del hombre creado a su semejanza pero con la diferencia de que aquí en la Tierra, lejos del reino divino podría rebelarse ante el sentido determinista que la religión le imponía a su vida y gozar de libertad para decidir pero sobre todo para transformar su mundo presente. En el derecho y la educación se construiría la sociedad misma que invita a todos sus miembros a buscar por los caminos de la razón el bienestar individual y colectivo.

El nuevo hombre se reconoce ahora ya no como miembro de una comunidad, sea ésta religiosa, artesanal, campesina sino como un ciudadano que participa dentro de su sociedad contribuyendo a que ésta funcione no bajo el mandato divino, sino mediante leyes, bajo instituciones racionales que regulen a los individuos.

La felicidad y la inmortalidad eran el resultado ganado con la unión de la técnica y de la ciencia, las postrimerías del siglo XIX se inundaban de optimismo, de esa unión la tecnología, era una fuente constante de transformación de la realidad. Pero el poder y el control adheridos no podían conciliar los intereses de quienes poseedores, temían perderlo todo, entonces se destina una gran cantidad de recursos para crear medios científicos eficaces de destrucción.

Todo apuntaba a recordar las duras palabras de Shopenhauer, *el fin de la vida es la muerte*, o de Fechner *la destrucción es el principio superior de la creación*.

El crecimiento del poder técnico y las agudas contradicciones de una sociedad que apostando todo a la razón para crear una civilización libre sometiéndola al trance de la domesticación, su concepción de la vida no puede ser más que unidimensional. Presentando las máscaras de la abundancia, la felicidad, la libertad y la tolerancia, miente al descubrirnos su verdadero rostro: el del dominio, la represión y el conformismo.

Después de la primera Guerra Mundial comprendimos que si la Modernidad nos había hecho dioses y por lo tanto inmortales, después de todo las civilizaciones eran mortales, que el abismo de la historia es suficiente para el mundo entero, las civilizaciones tienen la misma fragilidad que una vida.

Por ello la ciencia es crítica, si era capaz de destruir entonces era mala, este mito sirvió para narrarlo en varias películas. Es personificado en su mayoría por un científico sabio y loco que se aprovecha de sus extraordinarios conocimientos para vengarse de los hombres que no creyeron en él y de paso obtener fortuna y fama que le dé el reconocimiento antes negado.

En *Santo y Blue Demon vs los monstruos* encontramos estos dos polos de la ciencia.

“Veremos cuál ciencia es más poderosa, la tuya o la mía”, reta el Dr. Bruno a su hermano que está próximo a sufrir una descarga eléctrica en el cerebro junto con su hija Gloria. Al llegar Santo inmediatamente los libera. “Pagarás tu crimen por usar la ciencia con fines perversos”, “Te equivocas cobarde”, responde el malvado. Le ha llamado cobarde por no atreverse a pelear contra el orden establecido.

Se ha mencionado cómo el mal crea dudas para reconocer la existencia de la fe, en todo aquello en que se ha sustentado la

razón de ser de toda civilización. Por lo tanto en esta película el malo ha asumido su rechazo de la fe; es un claro ejemplo de imagen que se opone al desarrollo del Yo creciente porque no está de acuerdo con el mundo, él no quiere incluirse en él, quiere crear el suyo, con leyes propias, fe propia y riqueza muy distinta a aquella de la que lo han excluido.

Porque él se encuentra en los umbrales de la vida y la muerte, sabe que esto lo hace superior a los hombres. Mas el dudar del orden, del consenso general, será su muerte, muerte definitiva nadie lo recordará, menos a su ciencia que ha causado tantas desgracias.

Santo acaba con los monstruos, uno a uno van cayendo. Descubre por fin que su amigo ha sido sometido y lo rescata. Ambos continúan acabando con el mal. El Dr. Bruno -ahora sí moribundo- escucha una última frase: "Te lo advertí que el mal jamás derrotará al bien".

No queda tiempo mas que para salir huyendo del laboratorio, todo se incendia. Santo esta vez no tuvo que esforzarse demasiado, luchó únicamente con un vampiro en la arena quien al verse derrotado se transformó súbitamente en murciélago, provocando el terror en los ahí presentes. Observa junto con su novia Gloria, Blue Demon y el Dr. Otto la obra consumada. El fuego purifica una vez más al mundo de la maldad. Sus miradas impávidas nos

hacen sentir miedo. Sabemos que no han terminado, seguirán acechando las oscuras fuerzas del mal.

La lucha libre y la ciencia ficción

Santo vs la invasión de los marcianos

Otra forma en la que el cine de luchadores incorporó la función mítica de los arquetipos fue a través de la ciencia ficción.

Recordemos a Mèlies a Fritz Lang (quien por cierto financió a Von Werner en sus experimentos, cuando dirigió *La Mujer en la Luna*) quienes desde el principio de la cinematografía incursionaron en temas de extraterrestres. Sin embargo el apogeo de las películas de ciencia ficción ocurre en la década de los 50s con numerosas historias sorprendentes.

Pero Santo no se podía quedar atrás y por ello en 1966 se enfrenta a los extraterrestres encabezados por Argos (Wolf Ruvinskis) y sus sensuales compañeras.

Sinopsis: Como todo el mundo, Santo, ve por televisión la llegada de unos marcianos en su nave. Argos, jefe de los marcianos, dice que desintegrarán con su "ojo astral" a todos los terrícolas si no

desisten de sus pruebas nucleares y que han elegido a México por ser un país pacifista. Como nadie les cree, los marcianos se presentan en un campo deportivo donde santo instruye a un grupo infantil y desintegran a varios niños. Santo, inmune al "ojo astral", que sólo puede paralizarlo, ataca a Argos, pero los marcianos desaparecen al apretar un botón de sus cinturones: ya tienen síntomas de asfixia que deben vencer con píldoras especiales.

Santo y el profesor Ordorica hacen contacto con los marcianos en el laboratorio del segundo e intentan explicarles que están portándose mal. Los marcianos raptan a varios terrícolas para estudiarlos en su planeta. No logran raptar a Santo pese a que hipnotizan en un gimnasio a dos luchadores para que ataquen al enmascarado: Santo los vence. Las marcianas Selene y Afrodita llegan muy elegantes a casa de unos ricos y raptan a dos hombres ante sus esposas; otra rapta a un escritor de ciencia ficción.

En el cabaret donde se le rinde homenaje por su labor científica, Ordorica es raptado por las marcianas, disfrazadas de bailarinas. Santo se apodera de un cinturón de los marcianos y llega a su oculta nave, donde libera a los raptados, se apodera de las píldoras contra la asfixia, mueve la palanca de control de la nave y se aleja de ella velozmente. Justo a tiempo, ve como la nave estalla y mueren sus ocupantes marcianos.

En esta película como en las demás de ciencia ficción la imaginación irrumpe en la realidad utilizando una coartada perfecta: la ciencia que cumplirá un rol mítico.

Junto con Santo nos enfrentamos a un verdadero peligro externo la invasión de seres extraterrestres, la aniquilación del planeta y con él de tantos siglos de vida humana.

J Bassa y R Freixas nos explican la ciencia ficción de la siguiente manera:

Son aquellas producciones donde la realidad exhibida en la pantalla es la del espectador que se identifica plenamente con ella. Sin embargo varios hechos van a romper la normalidad y confundirla con la ficción. Serán hechos que precisen de una explicación no racional, aunque tampoco necesariamente ilógica. La confusión es el preciso matemático de la imaginación y la realidad, el choque de lo real con lo imaginario. Si lo que sucede en la pantalla (ficción con visos de realidad) es creíble, también en la vida cotidiana puede llegar a acontecer.⁴³

En el mundo terrestre de Santo irrumpen estos invasores marcianos para castigar a los hombres que insisten en hacer pruebas nucleares. Llegan a México por ser un país pacifista y así experimentar con humanos para después hacer más fácil la

⁴³ Opa. cit. pág. 17.

conquista. Las armas que utilizan los extraterrestres parecen ser más humanas que interespaciales: las marcianas transforman sus cuerpos concediéndoles atributos llamativos a los humanos, cargadas de belleza, minivestidos y caricias seductoras con las que caen varios terrícolas. Ellas les roban los maridos a dos mexicanas ante sus propios ojos y hasta raptan a un escritor de ciencia ficción. Son también las armas con las que Argos trata de capturar a Santo ya que “el ojo astral”, aparato con el cual desintegran a cualquier mortal, no le hace nada. Entran al cuarto del Enmascarado quien duerme tranquilamente, lo acarician y lo besan intentando quitarle la máscara, él parece caer en sus redes mas despierta del letargo erótico y vuelve a asumir su identidad de héroe, de defensor de la raza humana, las ladronas ánimas han sido derrotadas.

Nuevamente el baile se presenta como trampa perfecta, las marcianas bailan en el cabaret donde se celebra al profesor Ordorika, hipnotizados por sus cuerpos y sus movimientos, las extraterrestres lo capturan como carnada y así poder acabar con Santo quien irremediamente tendrá que ir al rescate de su figura tutelar, su guía.

Santo es identificado por los marcianos como “uno de los terrícolas que viste extrañamente”; en el ring se enfrenta a ellos, quieren apoderarse de la riqueza del Enmascarado, o sea, de su

máscara y lo consiguen sólo que para sorpresa de todos, la cara que yace debajo es la luminosidad plateada ya conocida. Además de derrotarlos consigue obtener el cinturón de Argos con el cual llega hasta la nave liberando a los raptados, de las píldoras contra la asfixia que mantenían vivos a los marcianos, y moviendo la palanca huye para ver desde la Tierra cómo los extraterrestres en su nave explotan en mil pedazos.

Nuevamente tenemos en este filme los arquetipos reunidos por la ciencia ficción. El héroe que es acechado por las ánimas sexuales, recordemos que la manifestación más frecuente del ánima toma la forma de fantasía erótica, una prueba más a la que se enfrenta al igual que las batallas campales en el ring con Argos y los demás marcianos; la figura tutelar de profesor sabio acompañante de Santo en sus múltiples aventuras. La ciencia ficción adapta los arquetipos a su coherencia narrativa:

1. Será malvado todo aquello que atente contra los valores establecidos. Es un mal que no recurre a digresiones espirituales sino a digresiones de orden social transgredido, habitualmente, por los elementos afectos a la doctrina del mal.

No son las mujeres vampiro ni el viejo ambicioso ni el sabio loco vengativo, son extraterrestres que quieren invadir la Tierra y acabar con la historia.

2. La plasmación del mal en los filmes de ciencia ficción se sustentará en la representación de un mal social. La invasión extraterrestre, desintegración de los hombres a quienes se piensa someter a experimentos.
3. El mal en la ciencia ficción es equiparable a desorden, miedo, inquietud y caos; producidos por agentes perturbadores encarnados en extraterrestres.

El terror que causa a los habitantes de la Tierra la llegada televisada de una nave espacial con sus respectivos tripulantes que amenazan con desintegrar al género humano no es comparable con ninguno ¿quién los puede salvar?.

Santo, el Enmascarado de Plata, únicamente.

Como parte de estas películas de Ciencia ficción en el Cine de Luchadores tenemos la incursión también de Blue Demon, aquí tres de ellas:

Blue Demon, el demonio azul.

Sinopsis: Llamado por el profesor Gruber, acude con él a la mansión abandonada de Fernando Salgarolo Corral, de Transilvania, que logró gracias a la ciencia hacerse hombre lobo. En el camino Blue vence a un hombre lobo; es el luchador

desaparecido "El Salvaje", instrumento como otros del villano principal: Lauro, nieto de Salgarolo, que continúa los experimentos de su abuelo en el laboratorio de la mansión para crear una raza de superluchadores y que es novio de Marina, hija de Gruber. Inyectado por su amo Lauro, "El Sanguinario" enfrenta en el ring a Blue y huye cuando va perdiendo transformado en hombre lobo. En la mansión el propio Lauro se inyecta con éxito. Ursus, esbirro de Lauro, rapt a Gruber y lo lleva a la mansión. Lauro como hombre lobo, carga a Marina pero Blue lo vence y un tal Matías lo mata a tiros.

Blue Demon vs Cerebros infernales

Sinopsis: unos "grandes jefes del oriente" esperan los resultados de los experimentos del Dr. Sanders para extraer y aprovechar cerebros de científicos sin dejar huellas. Llegan a México para eso el Dr. Kadar y es recibido por Sanders y otros sabios malos: Randall y la espía Katia. El luchador enmascarado Blue Demon defiende de unos villanos al agente especial Reyes y a su ayudante enamorada Marta. Sanders ha creado zombies o robots. Al Dr. Robles los malos le trasplantan el cerebro de un traidor búlgaro y lo hacen alcohólico, cosa que causa su muerte. Katia mata al Dr. *Jiménez*, cuyo cerebro es extirpado. En plena lucha contra el Murciélago en el ring, Blue es paralizado con unos

rayos que le disparan unas mujeres robots, pero se recupera. Bleu tiene la idea de hacer pasar a Reyes por un sabio atómico con barba, el Dr. Jaime Morales, para atraer a los villanos. Reyes es raptado y Blue, con ayuda de Marta, sigue a los raptadores. En su reducto los malos descubren el engaño y van a descerebrar al agente pero Blue y Marta llegan, salvan a Reyes y vencen a los villanos. Katia muere electrocutada y los demás villanos perecen en un incendio que el enloquecido Sanders provoca entre carcajadas.⁴⁴

Blue Demon en pasaporte a la muerte

Sinopsis: Al llegar el agente Lafargue al laboratorio del doctor Marcus, las radiaciones lo dejan amnésico, medio ciego y agónico. Enviados por el servicio especial, otros agentes, el luchador enmascarado Blue Demon y el locutor deportivo Julio, van a Panamá, donde se les unen Lafargue y Nora. En Panamá dos contactos de los agentes, Laura y David se acusan entre sí de impostores. Un robot destructor creador por Marcus se enamora de Laura, Julio se enamora de Kitty, agente de Marcus y, por culpa de eso, tanto él como Blue están a punto de morir cuando investigan una perforadora con la cual el villano piensa llegar a centro de la

⁴⁴ Op. Cit. T. 13. Pág. 134.

Tierra. Al cruzar el campo magnético del laboratorio, muere Bellini, científico antes aliado de Marcus y contrario a sus planes maléficis. Marcus causa maremotos y terremotos para advertir a la ONU que destruirá la Tierra si no lo nombran rector universal, pero el robot lo mata al cabo de una discusión. El robot rapta a Laura. Los experimentos de perforación causan un terremoto en Panamá. Blue impide que Laura sea convertida en robot por su raptor. Como el robot ha perdido fuerza, pues era Marcus quien le daba energía electrónica, es vencido por Blue. Después de impedir la destrucción de la Tierra, Blue, Julio y Nora huyen del laboratorio, que estalla.⁴⁵

Tanto en *El demonio azul* como en *Cerebros infernales*, el tema es la creación de una raza superior de seres humanos valiéndose de la ciencia para lograrlo. Una vez más un científico inteligente trata de alterar la evolución del hombre adelantándolo unos pasos y conseguir su más grande obra.

Para hablar de este tema necesitamos recordar la literatura de ciencia ficción y encontrar en El nuevo Adán (1939) de Stanley Weinbaum el fundamento científico de esta espeluznante creencia.

Somos una mutación. Somos no el prototipo de cosas aún sin crear, sino unos de los aspectos del campo ya realizado.

⁴⁵ Ídem.

Weisman tenía razón cuando vislumbraba que la evolución, lejos de ser la lenta evolución, lejos de ser la lenta erosión del medio sobre la arcilla de la vida, es el surgimiento repentino sobre esa arcilla de formas superiores...

*Aquellos que van por la calle tendrán otros hijos parecidos a nosotros, y nosotros los sustituiremos.*⁴⁶

A finales del siglo XIX con la teoría de las mutaciones (Weisman y Vries) y con el descubrimiento de los genes y su posible acción sobre ellos hubo en el mundo científico, y de ciencia ficción, la inquietud por crear cierto tipo de hombres que se hallasen en una fase superior a la del resto de la especie humana. Estos mutantes tendrían nuevos poderes; telepatía y telekinesis, ubicuidad o invisibilidad, fuerza extraordinaria, longevidad prolongada o incluso inmortalidad y demasiada inteligencia.

Un nuevo Frankenstein con huellas de Prometeo y Fausto que lo hacían un renegado ya que su propia superioridad los aísla.

“No somos un grupo de fenómenos. Somos el homo Gestalt, ¿saben? Es decir, una entidad única, una nueva forma de ser humano. Nadie nos inventó. Hemos evolucionado solos. Somos la

⁴⁶ Gattagno Jean. La ciencia ficción. Pág 28.

etapa siguiente, el peldaño superior. Estamos solos no hay nadie como nosotros. (Más que humano, Th. Sturgeon, 1953),⁴⁷

"Siempre habían existido mutantes. De otro modo la raza no habría progresado... Hasta entonces, los mutantes sólo se distinguían porque llegaban a ser grandes hombres de negocios, o grandes sabios, o grandes estafadores; o por el contrario excéntricos que sólo recibían desprecio o piedad de una especie que no toleraba que alguien se apartara de la norma".(Mañana los perros, Clifford Simak, 1952).

Al pobre Lauro y al Dr. Sanders no les resultan sus macabros experimentos. El primero solo logra "despertar la bestia que todos llevamos dentro", aunque desea enormemente crear un super hombre; mientras al Dr. Sanders lo mata su propia creación. Resulta claro en estas dos películas que el hombre no puede ser creador de universos ni creador de nuevos hombres.

En *Pasaporte a la muerte* tenemos algo muy clásico de la ciencia ficción: el robot que resulta muy atractivo incluso en la actualidad para el público. Aunque en algunas películas ha llegado a parecer gracioso y terriblemente encantador (como por ejemplo *La guerra de las galaxias*) siempre se plantea la forma en que éste se relaciona con su creador, el hombre. Máquina con vida propia,

⁴⁷ Ídem.

podría rebelarse y aniquilar a la especie humana. En nuestra historia ya hemos tenido desencuentros entre el hombre y la máquina, antecedente del robot, en Europa durante la Revolución Industrial y los temores por usurpar la vida del ser humano se han acrecentado.

Nuevamente encontramos un poco de Frankenstein ¿y si la criatura se volviera contra su creador?

Hemos creído en la perfección de la máquina por ello si se rebelaran nuestra aniquilación sería inminente.

*Los hombres crearon robots demasiado perfectos, es decir, incapaces de adaptarse, y esa incapacidad representa un enorme peligro para el hombre. "Inadaptación" es sin embargo un término impropio, pues los robots no pueden ser lo que los hombres esperan de ellos: entes no programados, variables, en una palabra pensantes.*⁴⁸

Aquí también el hombre se siente creador de otros hombres, en este caso del robot, con lo cual una vez más se entromete en las responsabilidades de dios y por ello el desagradable castigo, el de ser sirviente y juguete de una nueva especie que ellos mismos crearon. Al Dr. Sanders lo mata su robot, Marcus corre con la misma suerte.

⁴⁸ Gatténo Jean, La ciencia ficción. Pág. 67.

La ciencia ficción y el hombre plantea preguntas demasiado aterradoras pero quizá la más aniquilante sea ¿Quién puede sustituir al hombre cuando el tiempo nos halla alcanzado?

La lucha libre y el mito del héroe

Mil Máscaras

Mil Máscaras es el tercer personaje importante dentro del cine de luchadores. Era, en ese entonces, mucho más joven que Santo o Blue Demon, más atlético y más ágil pero menos carismático. En su debut la revista *Box y Lucha* convocó a los aficionados a que diseñaran máscaras para él mismas que escogería premiando personalmente a todos los triunfadores.

La primera película que filma lleva precisamente su nombre, Mil Máscaras es de 1966 aunque se estrenó hasta 1969, en ella tenemos el mito del nacimiento del héroe.

Sinopsis: Para salvar a la humanidad cuatro sabios preparan a un niño que siendo adulto, se convierte en el luchador enmascarado Mil Máscaras. El azar lo lleva a iniciar su misión en México, donde un malvado luchador, Raco, deja inútil con otros hampones a su buen colega Pantera antes de enfrentarlo en el ring. Por idea

de Elena, novia de Pantera y secretaria del empresario Alejandro, Mil Máscaras sustituye en el ring al inutilizado y vence a Raco.

Un hampón mata en la Arena vacía a uno de los sabios. Mil Máscaras descubre que el jefe encubierto de los hampones es el apostador Andrés, dueño de la Arena. Elena es raptada para obligar a Mil Máscaras a perder en el ring. Mil Máscaras gana y vence con Mario y Pantera a los villanos. Andrés muere al caer de gran altura, y Mil Máscaras se va en su avioneta.⁴⁹

Carl Jung, Joseph Campell y Joseph L. Henderson coinciden en reconocer que el héroe necesita de ciertas figuras, de personajes que le ayuden a ser héroe, es decir, a cumplir su misión.

El niño de la historia ha respondido a la llamada del destino; de un bombardeo es rescatado por cuatro ancianos que le brindarán su sabiduría para proteger al mundo del mal y destruir toda ambición que causa guerras como esa.

La sabiduría adquirida será la fuerza que lo hará invencible, la fe que lo llevará a creer en lo imposible y el amor por el cual lo hará todo. Dijo Napoleón cuando empezó su campaña contra los rusos: me siento empujado hacia un fin que no conozco. Tan pronto como lo alcance, tan pronto como me vuelva innecesario, un átomo será suficiente para destruirme.

⁴⁹ García Riera E. Op. cit.

Hasta entonces ninguna fuerza humana puede hacer nada contra mí. Es este poder el gran refugio del héroe, cada vez que causas adversas entorpecen su destino regresa al vientre materno que los ancianos sabios le han procurado.

Lo que representa esa figura es la fuerza protectora y benigna del destino. La fantasía es la seguridad, la promesa de que la paz del Paraíso, que fue primero conocida dentro del vientre materno, no ha de perderse; que sostiene el presente y está en el futuro tanto como en el pasado (es omega y es alfa), que aunque la omnipotencia parezca amenazada por los pasajes de los umbrales y despertares a la vida, la fuerza protectora está siempre presente dentro del santuario del corazón y existe en forma inmanente dentro o detrás de las extrañas apariencias del mundo. El individuo tiene que saber y confiar, y los guardianes eternos aparecerán.⁵⁰

Teseo tenía a Poseidón, dios del mar, como su deidad; Perseo tenía a Atenea; Aquiles a Quirón, el sabio Centauro, como su tutor;

⁵⁰ Campbell, Joseph. Op. cit.

Arturo, el guardián del rey, tenía a Merlín con su pergamino en la mano; mientras un guardián moderno sería el entrenador del boxeador profesional que no sólo lo prepara técnicamente sino lo guía con su vasta experiencia por el camino del bien.

Estas figuras semejantes a dioses son, de hecho, representantes simbólicos de la totalidad de la psique, la mayor identidad y más abarcadora que proporciona la fuerza de que carece el ego personal. Su cometido específico indica que la función esencial del mito del héroe es desarrollar la consciencia del ego individual - que se dé cuenta de su propia fuerza- de una forma que le pertrechará para las arduas tareas con las que se enfrenta en la vida; y la destrucción total del mal.⁵¹

Protector y peligroso, maternal y paternal al mismo tiempo, este principio sobrenatural de la guardia y la dirección une en sí mismo todas las ambigüedades del inconsciente, significando así el apogeo de nuestra personalidad consciente en ese otro sistema, más grande, pero también la inescrutabilidad del guía que se hace seguir por nosotros, con peligro de todos nuestros fines irracionales.

⁵¹ Jung, Carl. El hombre y sus símbolos. Pág. 127.

La ayuda sobrenatural que recibe el héroe a través de las figuras tutelares prepara al individuo a sortear sus debilidades y alcanzar la madurez, más adelante cuando se ha superado esa etapa aceptaremos la inevitable muerte del héroe, sin embargo siempre que se le necesite regresaremos a él y éste a sus sabios guardianes protectores porque *la individualidad creadora del héroe, ha formado la sustancia de la divinidad.*⁵²

La lucha libre y la inmortalidad

El Hijo del Santo vs los vampiros

Sinopsis: Santo, El enmascarado de Plata, pide a su hijo se encargue de defender la justicia y el bien en su nombre.

Su primera prueba la tendrá en Cabo San Lucas donde supuestamente va a descansar alejándose de la violencia de la lucha libre a la que no quiere pertenecer. Encuentra un amigo quien le invita a defender a los delfines porque son acechados por unos cazadores.

El Hijo del Santo acepta y cada vez que la situación lo requiere, él aún no seguro de su destino y su nueva identidad, lanza unas

⁵² Caso, Antonio, op. cit.

piedritas al piso con lo cual se transforma en el Enmascarado de Plata, aunque pone en duda a todo el público porque siempre se la pasa renegando de la lucha libre.

Los vampiros sólo aparecen en el título de la cinta y una vez más, pretexto, el contrabando de pieles preciosas de México a Estados Unidos, a través de dos seres que por cables logran volar con las pieles del panteón, su guarida, a la frontera. Resuelto este punto, la mafia rapta a la novia del Hijo del Santo por lo que él y su amigo se dan a la tarea de buscarla; la encuentran en una isla pero antes tienen que pelear contra karatecas, los vencen y el Hijo del Santo acepta feliz su destino, ser el nuevo héroe.

La trama no resulta interesante como las de Santo, es mas bien confusa, la historia en que se desenvuelve el héroe tiene dos cosas muy de moda en ese momento: una causa ecológica y la lucha contra karatecas.

Lo más importante en la película ocurre en un principio cuando Santo se aparece en una especie de cueva nebulosa pero iluminada, como el cielo, frente a una columna que tiene dentro de un cristal la preciada máscara plateada.

Santo conversa con un joven quien se ve distraído y muy sorprendido, le dice as siguientes palabras:

Hijo mío te he estado preparando para que ocupes mi lugar. Te he enseñado a amar a los pobres y a los desvalidos, a ser amigo del pueblo, y ahora estás listo para ayudarlos y defenderlos y sobre todo para luchar por la justicia y por la ley.

Voy a investirme con esta máscara que ha sido mi orgullo y mi emblema. Tendrás que honrarla siempre aún cuando peligre tu propia existencia, ya nunca podrás retroceder.

Si te sientes con fuerzas para consagrarle tu vida igual que lo hice yo, júralo. Pero antes tienes que saber una cosa: una vez que te la pongas ya nunca podrás retroceder.

Ahora dime: ¿Estás listo?

--Sí padre, lo juro--.

Te transmito todos mis poderes.

A todos los hombres nos preocupa la muerte, porque ella es en la vida el único y gran adversario. ¿Cómo puede Santo el Enmascarado de Plata enfrentar a tan difícil problema?, ¿Cómo puede hacernos olvidar de tan difícil fin?, ¿Cómo reconciliarnos con la vida a sabiendo que nos vamos a morir?

Nosotros sabemos que él no le teme, nos lo ha demostrado en sus innumerables aventuras, pero en esta película se reconcilia con

ella cediendo a su hijo su máscara inmortal, su bienaventurado destino de héroe; habitando un nuevo cuerpo.

La sucesión del hijo como imago primordial está muy arraigada en el pensamiento, a través de ella se piensa en no morir del todo.

Mi experiencia al respecto una vez más ha quedado comprobada. Hace poco mi mamá se relató un sueño. Soñó que Hunanphú, nuestro perro, moría. Al agonizar su mirada cristalina se dirigía de los ojos de mi mamá a la de dos cachorros negros iguales a él, que le invitaban a no estar triste ya que en ellos él continuaría viviendo.

En la lucha libre esta imago es perfectamente comprendida. Los nombres de luchadores inmortales se suceden en el tiempo con las nuevas generaciones que llevan en mente la inmortalidad.

Todas las características mencionadas no hacen más que recordar las formas en que lo irracional-mágico-simbólico está presente en el pensamiento de una colectividad.

Innumerables ocasiones Jung, Freud y otros psicólogos nos comentan sueños de pacientes en los que se intuye el resto de un mito, imágenes primordiales que conviven en nuestro inconsciente.

Pero no es únicamente la presencia sino la significación de estos arquetipos. No los podemos entender de otro modo. Son como un continuo renacer que nos ata a la tierra para soltarnos cuando estamos listos prometiendo el incansable retorno. Son la manera en que la civilización se reproduce porque sus problemas y sus amores son válidos para toda la humanidad.

El héroe por lo tanto es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales, válidas y morales. De esta manera las visiones, las ideas y las inspiraciones surgen pristísimas de las fuentes primarias de la vida y del pensamiento humano. De ahí su elocuencia, no de la sociedad o de la psique presentes y en estado de desintegración, sino de la fuente inagotable a través de la cual la sociedad renace.

Cada triunfo de los héroes en la pantalla es un logro alcanzado por nuestro inconsciente, es un triunfo psicológico; la recuperación de un mito, de una energía perdida.

El Cine Anti-intelectual dedicado a los sentidos ha recuperado todas estas emociones. Con un final siempre feliz consigue lo que la caída del hombre nos ha arrancado: la trascendencia del hombre.

Por lo tanto es una necesidad vital. Existirá sempiternamente porque en los mitos, en las imágenes primordiales está la cosmogonía, la fuente secreta de la vida.

Capítulo IV

El círculo se cierra

La eternidad recobrada

Somos una civilización con un grave sentimiento de culpabilidad porque estamos conscientes del final, de la inevitable muerte. Culpabilidad y muerte que nos obligan a romper con el infinito, con la eternidad.

Saber que se es mortal es, en realidad, morir dos veces o mejor dicho, todas las veces que sabemos que debemos morir.⁵³

De ello éramos totalmente inconscientes porque nuestra mente había procurado cubrirse de mitos e ilusiones. Mitos e ilusiones que conciliaban esta realidad con la eternidad. Mas cuando hartado de esto René Descartes pronunció "Pienso, luego existo" hizo evidente esta condición ontológica, somos culpables pero unos culpables libres de ataduras celestiales, demoniacas u omnipotentes, el nuevo pensamiento mataba a todos los fantasmas;

⁵³ Cioran, E. Op. Cit. Pág 166.

librándose de ellos pasaba a ser, él solo, terriblemente responsable de su destino.

Tras haber echado a perder la eternidad verdadera, el hombre cayó en el tiempo, en el que logró, ya que no prosperar, al menos vivir: lo que es seguro es que se ha amoldado a él. El proceso de esa caída y ese amoldamiento se llama Historia.⁵⁴

Hoy, al finalizar el siglo, son más los problemas sufridos que las alegrías gozadas. El mundo entero atraviesa una severa crisis de reafirmación de imago y mitos, que se traduce en violencia excesiva, en niños asesinos de sus propios compañeros, maestros o amigos; en adolescentes trastornados que tras violar a una “amiga” la sepultan viva para “deshacerse del problema”, sonriendo al público sin ningún temor cuando los han descubierto; de fundamentalismos exacerbados que van más allá de la muerte; desintegración familiar; exterminios étnicos; el largo brazo del desempleo no sólo tomó ya a los más viejos sino ahora abraza tenebrosamente a los jóvenes quienes ven despedazadas todas sus ilusiones al comprender que no hay lugar para ninguno. Porque la civilización olvidó que la felicidad algún día existió, que el mito del trabajo, del amor, la familia, la vivienda, la paz, existieron; pero sobre todo que cada sujeto podía ser el actor de su propia historia.

⁵⁴ Ídem.

Ya no sabemos quiénes somos. Vemos como desgarran nuestros universos. Si Marcuse y los filósofos de la escuela de Frankfurt veían al hombre como un ser alienado no somos más así porque ese mundo ya no existe.

Nuestra patología principal provino durante mucho tiempo del peso represivo que ejercían sobre nosotros las prohibiciones, la ley, vivimos hoy una patología inversa, la de la imposible formación de un Yo, ya esté sumergido en la cultura de masas o encerrado en comunidades autoritarias.

Esta experiencia del desgarramiento personal, de la pérdida de identidad a la que nos resistimos, dando tanta importancia a la autoestima, el autodesarrollo –a la autonomía, en una palabra– nos impulsa en primer lugar a tratar, no de superar las contradicciones sociales, sino de aliviar el sufrimiento del individuo desgarrado, dado que este no puede ya apelar a un dios creador, una naturaleza autoorganizada o una sociedad racional.

El sufrimiento individual es la principal fuerza de resistencia al desgarramiento del mundo desmodernizado.⁵⁵

⁵⁵ Touraine, A. ¿Podremos vivir juntos?, pág. 317.

Al interrogarles sobre la crisis en que se ve envuelto el individuo en la actualidad Carl Jung, Rollo May y Joseph Campbell coinciden en que al hombre se le arrebatado el maravillo poder del mito y en este robo radica su desgracia plena.

Joseph Campbell, por ejemplo, tiene la certeza de que los mitos, las imago primordiales, refuerzan las imágenes interiores del hombre, como son la unión con su grupo, el amor, el trabajo, el mal, el bien, el nacimiento y la muerte, éstas no tienen que confundirse con el atuendo exterior, están dentro de él y le permiten crear un reino en el que se puede refugiar cuando su atuendo se ve asaltado por la realidad. Por ello en estos momentos cuando algunas de las mejores imago están por desaparecer, el hombre ya no encuentra ningún significado en su grupo ni en su mundo, atterradoramente ha dejado de ser, es sólo un espectador que patéticamente se va convirtiendo en un *hombre roto*.

Por ello Campbell señala que la hazaña del héroe moderno debe ser la de pretender traer la luz de nuevo a la perdida Atlántida del alma coordinada. El hombre es la presencia extraña con quien las fuerzas del egoísmo deben reconciliarse, a través de quien el Ego debe crucificarse y resucitar y en cuya imagen ha de reforzarse la sociedad.

Rollo May parte de una pregunta ontológica *¿quiénes somos?* Hecha por todos los humanos en todos los tiempos, en ella se

entrelazan imágenes de incertidumbre, revelación, de comunión, de pertenencia, de obsesión por encontrar el origen, de fiesta, de honor y gloria, de eternidad, amor y muerte.

Para él los mitos no mueren ni se marchitan. El hecho de que cualquier criatura dotada de conciencia deba atravesar tales crisis de una u otra forma, es un aspecto del elemento de infinitud del que los mitos participan. Son reinterpretados por cada generación sucesiva para que encajen con los nuevos aspectos y necesidades de la cultura.

Sólo debemos recordar Las moscas de J. P. Sartre en la que retoma el drama clásico de Orestes a propósito de la ocupación nazi a París durante la Segunda Guerra Mundial.

Sartre da su propia interpretación del mito clásico. Hace que Orestes discuta con zeus, que hasta ese momento de la obra ha sido únicamente una estatua de bronce al fondo del escenario. Zeus baja de su pedestal e intenta persuadir de que no lleva a cabo su planeado matricidio, que liberaría a Argos de su paralizadora culpabilidad. Zeus representa el poder de los nazis, de los generales que podrían estar pasando por delante del teatro en ese mismo momento. ¿Cómo oponerse a las órdenes autoritarias cuando se es un pueblo conquistado y aplastado bajo la bota nazi en 1944?

En la obra, Zeus exclama que él creó a Orestes y a todos los demás seres humanos, por lo que éste debe obedecer sus órdenes. La rotunda respuesta de Orestes debió de dar ánimos al público francés: “¡Pero cometiste un error; me hiciste libre!”.

Iracundo, Zeus hace que las estrellas y planetas se arremolinen en el firmamento como exhibición de su gran poder en la creación de los cielos. Entonces reta al joven: “¿Te das cuenta de la desesperación que te aguarda si sigues el camino en el que te encuentras?”.

Orestes responde con una frase que sugiere la influencia que debió de ejercer en el París de 1944: “¡La vida humana empieza en el extremo de la desesperación!”.

Desde el punto de vista de Sartre, puede que el universo no sea justo o racional, pero hombres y mujeres pueden afirmar la libertad del ser humano frente a la tiranía.⁵⁶

Shakespeare, S. Beckett, J.P. Sartre, Miller, T. Mann, A. Camus; hicieron dramas que expresaban mitos.

En La muerte de un viajante, nos recuerda el eterno “no sabemos quiénes somos”.

⁵⁶ May. Rollo, la necesidad del mito, pág 41.

*Tras el suicidio de Willy, Charley dice: Nadie puede culpar a este hombre... Willy era un viajante. Y para un viajante no hay forma de tocar fondo. No pondrá una tuerca en un tornillo, no te citará la ley ni te dará medicinas. Es un hombre de espacios abiertos y cielos azules, cabalga sobre una sonrisa y unos zapatos brillante. Y cuando empiezan a no devolverle la sonrisa... es como un terremoto. Nadie ha de culpar a este hombre. Un viajante ha de soñar... Eso forma parte de él.*⁵⁷

Con Albert Camus enfrentarnos al extraño que no comparte nuestros mitos, a ese extranjero...

El protagonista del libro es condenado por que se niega a entrar en el juego. En este sentido es un extraño a la sociedad en la que vive; marginado se arrastra por los suburbios de la vida privada, solitaria, sensual...

*La respuesta es sencilla: se niega a mentir. Mentir no es solamente decir lo que no es cierto. Es también y sobre todo, decir más de lo que es verdadero y, en lo tocante al corazón, decir más de lo que uno siente. Es lo que hacemos todos los días para simplificar la vida. Meursault, en contra de lo que aparenta, no quiere simplificar la vida.*⁵⁸

⁵⁷ Ídem pág. 43.

⁵⁸ Camus, Albert, El extranjero, pág. 23.

Sin embargo hoy estamos más cerca de Meursault al ser extranjeros en nuestra propia tierra, al ya no poder pertenecer a la comunidad no por nuestra propia decisión sino porque esa comunidad es hoy una gran falacia.

En este sentido es importante el análisis de E. Durkheim respecto a la *solidaridad* y *anomia* como características presentes en una sociedad.

El hombre cumple con una función que le hace *ser*. Sólo logra darle sentido a su vida cuando cumple con esa función, cuando su comunidad la reconoce y la hace existir. Cada función es impulsada por una necesidad y a éstas responde la división del trabajo que es la fuente de la civilización.

La división del trabajo deja atrás los aspectos económicos para hacer valer el efecto moral siendo su verdadera función crear un sentimiento de solidaridad, ésta es la causa elemental de la extensión y complicación creciente del organismo social, es la condición de su existencia y la que asegura la cohesión porque permite a todos sus miembros *ser* en cuando cada quien desempeña una función. La división del trabajo crea, en fin, un sistema de derechos y deberes que liga a unos con otros de una manera durable, conformando una *conciencia colectiva*.⁵⁹

⁵⁹ El conjunto de las creencias y de los sentimientos comunales al término medio de los miembros de una misma sociedad, constituye un sistema determinado que tiene su propia vida. (E. Durkheim).

En cambio la *anomia* es la ausencia de este sistema de derechos y deberes pero sobre todo la aniquilación de las funciones, de la solidaridad justa y de la conciencia colectiva. ¿Qué es del hombre cuando hasta su propio ser ya no puede realizarse ya que no se escuchan sus necesidades?, ¿Cuándo es extranjero en su propia tierra?, ¿Cuándo se le excluye de su comunidad?, ¿Cuándo se da cuenta que no puede llevar a cabo su tarea, su sueño, su mito como el Orestes de Sartre, el Hamlet de Shakespeare, o Santo el Enmascarado de Plata que en este trabajo nos ha ocupado?

En un estudio titulado "*La sociedad criminal*"⁶⁰, se entrevistó a cinco hombres de entre los 25 y 45 años que llevaban una vida delictiva, que les había ocasionado el encarcelamiento en numerosas ocasiones.

Los hombres compartían respeto y admiración por nociones como la patria, la familia, México; algunos hasta confirmaron que sus héroes de la infancia habían sido Francisco Villa, Miguel Hidalgo, Emiliano Zapata o el Hombre Araña pero que nunca habían tenido la oportunidad de ser cobijados por alguna de estas imago, que su sociedad no les había dado otra función sino la de delincuente, que ellos tuvieron que formar su sociedad pero que ahí se les reconocía, se les admiraba, prefiriendo estar en prisión que fuera de ella. Sociedad perversa a nuestros ojos pero cuando se les ha

⁶⁰ Cárdenas, Natividad. "La sociedad criminal". 1998.

cerrado la puerta de ésta no pueden más que formarla en la exclusión.

De igual forma los desempleados franceses al grito de "*Reappropriations nos vies!*"⁶¹, luchan por reencontrarse con la imago del trabajo, de su función en esta otra sociedad.

Durkheim con su visión de profeta escribió: *El remedio al mal no es buscar que resuciten tradiciones y prácticas que, no respondiendo ya a las condiciones presentes del estado social, no podrían vivir más que una vida artificial y aparente. Lo que se necesita es hacer que cese esta anomia, es encontrar los medios de hacer que concurren armónicamente esos órganos que todavía se dedican a movimientos discordantes, introducir en sus relaciones más justicia, atenuando cada vez más esas desigualdades externas que constituyen la fuente del mal.*⁶²

El acercarnos a un nuevo siglo nos lleva a pensar en la nueva relación que tendremos con nuestras antiguas imago y de estas con la eternidad, quizá la primera pregunta que debemos hacernos es ¿Cuáles son las imago que nos hacen más humanos?

⁶¹ "¡Reapropiémonos de nuestra vida!"

⁶² Durkheim, Emile. La división del trabajo social. Pág.214.

Si respondemos que el amor, la justicia, el honor, la sabiduría, la humildad, el trabajo, la gloria y el perdón, entre tantas; entonces servirán de mucho nuestras historias, nuestro pasado y nuestros héroes que como nunca tendrán que luchar con esa otra sociedad injusta, ambiciosa, vengativa que impulsa a sus miembros comprar, vender, morir u odiar.

Entonces también reconoceremos en las batallas de Santo contra tantos monstruos que la guerra es contra todo aquello que nos aleja de la gloria de la humanidad, de la esperanza de una nueva civilización.

En las aventuras de Santo la puerta del más allá nos lleva a perseguir la fuga de lo humano, invitándonos a vivir en el infinito.

Buscar recobrar la eternidad, entendida no como la vana gloria de no morir sino como la sabiduría de las ideas, en una vida feliz. Como María Zambrano pensaríamos ni acción ni pasión sino pura vida en acto puro...

El hombre, había de dejar su más cara intimidad, su ser secreto y no develarlo todavía, renunciar a la esperanza oscura de que no puede desprenderse. Y así, la nostalgia del paraíso reaparece no aplacada por el pensamiento de una vida perfecta que para el hombre no resulta ser perfecta, porque no es la suya.

*Y mientras su vida siga siendo tal como es, mientras sea sólo hombre, será alguien obligado a ser libre y a hacer, a hacerse con la esperanza, que por momentos se exaspera, de ser al fin enteramente. Ser enteramente, ser del todo, que sería ser simples criaturas, simple hijo de dios.*⁶³

O como Albert Camus: *Lo que resta es un destino del cual sólo el final está predestinado. Excepto este hecho de la muerte, todo lo demás, alegría o felicidad, es libertad. El mundo que queda tiene como único dueño al hombre. Lo que le ataba a él era la ilusión de otro mundo. El destino de su pensamiento, no es ya renunciar a sí mismo, sino reconvertirse en imágenes. Busca representarse, en mitos sin duda, pero en mitos sin otra profundidad que la del dolor humano y, con ella, innagotables. Ya no la fábula divina que divierte y ciega, sino el rostro, el gesto y el drama terrestres en los que se resumen una difícil sensatez y una pasión sin futuro.*⁶⁴

Finalizo creyendo en el poder del mito, es por eso que transcribo íntegro un párrafo de J. Campbell, el lector comprenderá por qué me es imprescindible.

El inconsciente manda a la mente toda clase de brumas, seres extraños, terrores e imágenes engañosas, ya sea en sueños, a la luz del día o de la locura, porque el reino de los humanos oculta,

⁶³ Zambrano, María. *El hombre y lo divino*. Pág. 294.

⁶⁴ Camus, Albert. *Le mythe de Sisyphe*. Pág. 42.

bajo el sueño del pequeño compartimento relativamente claro que llamamos conciencia, insospechadas cuevas de Aladino.

No hay en ellas solamente joyas, sino peligrosos genios: Fuerzas psicológicas inconvenientes o reprimidas que no hemos pensado o que no nos hemos atrevido a integrar a nuestras vidas, y que pueden permanecer imperceptibles. Pero por otra parte una palabra casual, el olor de un paisaje, el sabor de una taza de té o la mirada de un ojo pueden tocar un resorte mágico y entonces empiezan a aparecer en la conciencia mensajeros peligrosos. Son peligrosos porque amenazan la estructura de seguridad que hemos construido para nosotros y nuestras familias. Pero también son diabólicamente fascinantes porque llevan las llaves que abren el reino entero de la aventura deseada y temida del descubrimiento del Yo.

La construcción del mundo que nos hemos construido y en el que vivimos, y de nosotros con él; pero después una maravillosa reconstrucción de la vida humana, más limpia, más atrevida, más espaciosa y plan... esa es la tentación, la promesa y el terror de esos perturbadores nocturnos del reino mitológico que llevamos dentro. ⁶⁵

⁶⁵ Campbell J. El héroe de las mil caras. Op. cita. Pág. 58.

Si la civilización comienza con el mito y acaba con la duda, duda teórica que cuando vuelve contra sí misma, acaba en duda práctica.

Si Hegel concluye otra vez con el "*nous theos*", conocimiento absoluto, idea absoluta.

La única verdad es que el camino a la eternidad está determinado.

Ahora. Aquí. Ahí.

El círculo se cierra.

Conclusión

*La sociedad es un conjunto de deseos
deseándose mutuamente.*
Hegel

Entre los deseos y los sueños de una sociedad median las máscaras, las imago primordiales que llevan al sujeto a articular satisfacciones que de otra manera serían difíciles de alcanzar.

El cine como sueño común es quizá el logro más importante de este siglo, en él hay un conjunto de imágenes, de recuerdos de vivencias relacionadas entre sí, de representaciones que detonan al inconsciente colectivo. Porque para soñar se necesita desear y si se desea es porque algo ha quedado insatisfecho.

Quienes acudían a ver las películas de luchadores lo hacían con una maleta bien cargada de deseos, también llegaban con muchas imágenes que les permitían disfrazarse, usar la máscara de Santo, Blue Demon o Mil Máscaras, de ser la bella de la película (deseada por el protagonista, y aveces, muy pocas, por Santo), de saltar mil metros, de creer, de imaginar.

Aquí pudiéramos mencionar a manera de completez, el análisis que Jacques Lacan realiza con respecto a la imaginación; él lo llama *Estudio del espejo*. El Estudio del Espejo constituye el momento inaugural de la estructuración edípica según un efecto de fase, que elimina cualquier intento de ubicación genérico-evolutivo. Es el primer enfrentamiento del niño con su imagen a través del espejo es una *vivencia gozosa* por ser una imagen completa que anticipa (en la vivencia) una completud que la inermidad e inmadurez del niño aún no posee: esto es posible solamente por una madurez que el mirar del *infants* posee.

La imagen que el espejo le devuelve produce efectos estructurantes, pero ilusorios. Sus efectos son lo imaginario en tanto allí se constituye una falsa unidad (rasgo unitario) que inaugura un modo de Sujeto, un lugar puntual omnipotente (Yo ideal) y una dialéctica de identificaciones conforme este modo alienante de “ser el otro”.

La imago de la especie estructura ortopédicamente al Sujeto, rectificando la exoscopia y la dispresión d los miembros para juntarlos en una ilusión de indivisión. Este “poder” de la imago tiene su antecedente en el mundo animal; una paloma ovula con sólo ver una forma de palomo, un grillo indiferenciado toma la forma d la especie de grillo a la que se le enfrenta, etc. **La imago posibilita el señuelo, la trampa.**

La fase del Espejo instaura una relación dual, en la forma de la dependencia, matriz simbólica que marca todas las posteriores identificaciones y en la cual el YO se precipita. Esta relación imaginaria mencionada en la teoría, la coalescencia de los deseos.

Este efecto de fase posibilita el ingreso a lo simbólico (ver), a la palabra, en un drama cuya ganancia es poder decir YO soportando el discurso del OTRO. En su efecto de fase, el Estadio del Espejo, constituye el registro de lo imaginario y lo imaginario del Sujeto, prefigura la pre-existencia de lo simbólico como la paternidad, la ley y la muerte, y define lo real para dicho sujeto.

Esta relación a su propio cuerpo (cuerpo que le es dado al sujeto con las marcas del otro) marcará todas las "relaciones de objeto", de objetos de su deseo. Su cuerpo "imaginario" será la causa de sus propios objetos, también ellos imaginarios, evanescentes, incapaces de ser un último objeto, puesto que estarán allí como sustitutos del primer objeto (faltante). La forma del Sujeto será la carencia, la falta.

A partir de esta primera imago el sujeto va detonando sus autoimágenes motivando, construyendo su "Yo Ideal" a nivel individual y a nivel colectivo en su sociedad.

Imágenes y deseos como constante en la historia. Deseos de bien, deseos de mal se contraponen dividiendo a la humanidad en tan

sólo dos bandos: los buenos y los malos. Simpleza que se deshace de cualquier constructo racional. Para el inconsciente colectivo, para el “yo ideal” solo vale el lenguaje de las imágenes que habitan esos dos bandos y no hay más.

En el Cine de Luchadores el hilo conductor fue precisamente este mundo de imágenes y deseos utilizados hasta la saciedad de tal modo que acabaron por aniquilarse. La fórmula maestra del héroe todo poderoso, inmaculado que lucha contra las fuerzas del más allá, protegido por los dioses pertenece según Jung a las primeras etapas del pensamiento humano aunque Antonio Caso nos diga que *desde el momento en que aparece la edad heroica con sus fenómenos característicos, surge pronto la tendencia hacia la constitución del Estado porque la creencia y el deseo son los dos momentos diferentes del ritmo social.*⁶⁶

La fase del héroe para Lacan sería la forma en la que el niño se relaciona con las primeras imágenes del mundo.

En el Cine de luchadores existe un juego no sólo de trama sino también de nombres: Santo y Gloria se aman, Santo como héroe aspira a la Gloria, Gloria es bella, buena y obediente. A Gloria la atrapan y tiene que rescatarla sufriendo golpes y maltratos, para al fin reencontrala.

⁶⁶ Caso A. Op cit.

Tenemos no solo vocación de formas sino también de nombres y figuras.

Los malos generalmente llevan nombres extranjeros, el nacionalismo está presente y se confirma en la Arena de lucha cuando Santo pelea contra alguno de ellos. Los invasores suelen tener acento alemán, seguro es que o son muy sabios o muy brujos.

En cuanto al universo femenino también hay dos polos comunes en nuestro cine: la vampiresa y la virgen con las características ya por todos conocidas mas aquí no tienen familia, no hay hermanos ni hermanas, tampoco hay madres su único lazo familiar y sólo para las vírgenes es el Padre, sabio en camino al bien.

Cualquiera que sea el relato el mundo siempre se va a dividir en buenos y malos, en héroes y villanos que buscan la inmortalidad no de nombres como de conceptos. La justicia y el bien luchan contra la injusticia y el mal. Por ello comencé esta conclusión citando a Hegel y al deseo como motor de la sociedad, éste va ligado enormemente a la creencia, a su alma colectiva como combinación de ideas, sentimientos y actos que constituyen las funciones mentales de esa sociedad.

Se podría decir que el inconsciente colectivo es el conjunto de deseos supervivientes en nuestra historia que no necesitan ir acompañados de palabras o de contextos, bastará una sola imagen

para poner en común a una multitud, para comunicar un conjunto de deseos de orden, de esclavitud, de libertad, de guerra o paz, de amor o de odio. Es el *ethos primordial*. Aquello con lo que nacimos, nuestro pensamiento primitivo que renace continuamente en diferentes metáforas, en distintas personas. Traduce deseos instintivos [id] profundamente arraigados y no distingue realidad de fantasía, de ahí que las cosas imaginarias puedan ocupar el lugar de las relaciones objetivas y recompensas reales.

Durkheim, por ejemplo, señalaba que los procesos mítico y lógico del pensamiento coexisten en cualquier población, aunque con énfasis diferencial. Las creencias y los ritos religiosos cumplen una importante función social aumentando la solidaridad de los miembros del grupo transmitiendo su cultura de generación en generación e integrando a los individuos en una estructura normativa. Creía que un sistema de creencias compartido era esencial para la integración social. Sin un sistema tal el orden social tendería a desintegrarse.

Claude Lévi-Strauss intentó demostrar que el *ethos primordial* está compuesto de medios cruciales para la solución o arbitraje de las polaridades culturales binarias críticas: vida/muerte, naturaleza/cultura.

Carl Jung dice que son los pensamientos más antiguos, generales y profundos de la humanidad. Tienen tanto de sentimientos como

de pensamientos; es más, poseen algo así como una vida propia e independiente, como aquella especie de alma parcial, que podemos ver fácilmente en todos los sistemas filosóficos que se basan en la percepción de lo inconsciente como manantial de conocimiento, o existencia de una fuerza mágica. Este concepto corresponde a la representación de alma, espíritu, Dios, salud, fuerza vital, fecundidad, poder mágico, influencia, potencia, ascendiente, medicina, así como ciertos estados de ánimo que se caracterizan por la eliminación de los afectos.

También, Jung considera que los más altos y mejores pensamientos⁶⁷ de la humanidad se forman sobre las imágenes del *ethos primordial*, remitiéndonos a la *eidola* de Platón.

En tanto, Lucien Lévy Bruhl pensaba que, a medida que declina la importancia emocional de una idea cultural, ésta queda abierta a la correlación mediante la experiencia, y así pasa a encontrarse desmitologizada.

Pero ¿Por qué son importantes estos deseos? Porque han permitido la civilización, porque han permitido construir una sociedad, porque siempre han sido imágenes de esperanza que al ser agotadas renacen bajo una nueva figura.

⁶⁷ Aunque también reconoce que en las imágenes primordiales están presentes las peores vergüenzas y diabluras de que los hombres han sido capaces.

La imagen de libertad, la imagen de esperanza han sido frecuentemente mencionadas en el universo simbólico del sujeto, el cine las ha retomado contribuyendo a esta construcción.

En este momento son muy importantes en el mundo entero, están dentro de los movimientos de re-subjetivación que coinciden con la etapa posmoderna vivida, en ella se da prioridad al sujeto y sus imágenes, quizá a lo etéreo sólo que llamando a la unión de estos dos entes fragmentados, lo privado y lo público en uno y no más.

Para los críticos de los 70's y 80's resultaba aberrante hablar del Cine de Luchadores, les horrorizaba la falta de historia, la inexistencia de efectos especiales y mil cosas, acusándolos de falta de imaginación creativa, olvidaban que para gozar de esas aventuras necesitaba el espectador todos los fantasmas del inconsciente colectivo, comprobando una vez más su existencia que permanece en nosotros y que será muy importante en la construcción de la comunidad del siglo XXI.

Bibliografía

- Barthes, Roland. Obras completas. Tomo I 1942-1965. Ediciones Seuil. Paris 1993.
- Botton Borla, Flora. Los juegos fantásticos. UNAM, FFyL. México 1994.
- Bunge, Mario. Tretrise on basic Philosophy. Vol. 4, Reidel Publishing Copany, Dordrecht Holland. 1979.
- Campbell, Joseph. El héroe de las mil caras. Fondo de cultura económica. México 1959.
- Caso, Antonio. Sociología. Fondo de cultura económica. México 1964.
- Cioran, E.M. La caída en el tiempo. Tusquets Editores. México 1993.
- Dicaprio, Camille. Nietsche y Artaud: por una ética de la crueldad. Siglo XXI. México 1996.
- Dicaprio, N.S. Teorías de la personalidad. Mc Graw Hill. México 1990.
- Durant Will. Historia de la Filosofía. Editorial Sudamericana. Buenos Aires 1958.
- Durkheim, Emile. La división social del trabajo. Planeta. Argentina 1984.
- Eco, Umberto. Cómo se hace una tesis: técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura. Gedisa. México 1984.

Eluird, Roland. Antologie de la Littérature francais. Larousse. París 1986.

Frazer, James George. La rama dorada. Fondo de cultura económica. México 1964.

Gattagno, Jean. La ciencia ficción. Fondo de cultura económica. México 1985.

García Riera, Emilio. Historia documental del cine mexicano. 1983.

González Echavarría, Aurora. Invencción y castigo del brujo en el Africa negra. Les Preses de l'Unesco. 1981.

Jung, Carl. El hombre y sus símbolos. Aguilar. Madrid 1966.

----- Psicología y simbólica del arquetipo. Paidós. Buenos Aires 1972.

----- El inconsciente colectivo. Aguilar. Madrid 1972.

----- Formaciones de lo inconsciente. Paidós. Barcelona 1982.

Kristeva, Julia. Historias del mal. Gedisa. España 1997.

Laffay. Logique du cinèma. Masson et cie éditeurs. París 1964.

Lipovetsky, Gilles. La era del vacío. Anagrama. Barcelona 1986.

- Maffesoli, Michel. El tiempo de las tribus. Icaria. Barcelona 1990.
- Marcuse, Herbert. El hombre unidimensional. Siglo XXI. México 1976.
- Massotta, Oscar. Lecciones de introducción al psicoanálisis. Gedisa. España 1996.
- May, Rollo. La necesidad del mito. Paidós. Barcelona 1992.
- Moscovici, Serge. La era de las multitudes. Fondo de cultura económica. México 1988.
- Morris, Desmond. El mono desnudo. Siglo XXI. México 1983.
- O'brien, Conor. Camus. Grijalbo. España 1972.
- Oroz, Silvia. El cine de lágrimas en América Latina. Dirección de actividades cinematográficas, UNAM. México 1995.
- Paz, Octavio. El laberinto de la soledad. Fondo de cultura económica. México 1959.
- Rojas Soriano, Raúl. Métodos para la investigación social. Plaza y Janes. México 1988.
- Investigación social: teoría y praxis. Plaza y Janes. México 1988.

Russell, Bertrand. La sabiduría de occidente. Aguilar. Madrid 1975.

Touraine, Alain. ¿Podremos vivir todos juntos? Fondo de cultura económica. Argentina 1997.