



**Universidad Nacional Autónoma  
de México**

---

---

Facultad de Filosofía y Letras

Colegio de Letras Hispánicas

**Resignificación y permeabilidad literaria en tres  
películas fantásticas del Santo**

**T E S I S**

Para obtener el título de

**Licenciada en Lengua y Literaturas Hispánicas**

Presenta

**Ximena Guadalupe Rojo de la Vega Guinea**



Asesora de tesis:  
**Dra. Mónica Quijano Velasco**

Ciudad de México

Enero 2018



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

## Agradecimientos

A mi asesora, Mónica Quijano, por creer en una tesis de literatura que se tratara de luchadores. Por su paciencia y minuciosa lectura.

A mis amigos, por acompañarme a la Arena México, ver películas del Santo todo el tiempo y saber cuándo preguntar y apurarme, y cuándo simplemente ser grandes consejeros y escuchas.

A mi terapeuta, porque las grandes horas de investigación y trabajo siempre terminan por cobrar una cuota generosa de salud mental.

A mis hermanas, a mi madre, por quedarse y por estar.

A los que luchan.

# Índice

Introducción .....	6
Capítulo 1. Santo como héroe .....	12
1.1. Santo como héroe popular .....	12
1.2. Vinculación del cine .....	23
Capítulo 2. Santo vs. las fórmulas .....	28
2.1. Narrativas transmediáticas.....	28
2.2. Innovación vs. convención .....	31
2.3. Santo y las fórmulas.....	35
Capítulo 3. Máscara y figura.....	49
3.1. Personaje/persona .....	49
3.2. Personajes desde la oposición de un género binario .....	52
3.2.1. Personajes femeninos. O del cuento de la princesa y la bruja .....	54
3.2.2. Personajes masculinos. El galán y el enmascarado .....	68
Conclusiones .....	75
Fuentes.....	80



## Introducción

Esta tesis plantea unir puntos que parecieran lejanos y tal vez sin relación alguna: lucha libre, Santo, el luchador mexicano más famoso, narratología y literatura de fórmulas. Cada uno de estos campos se investiga profundamente desde su respectiva área de estudio, y cuenta con numerosas referencias, no obstante, a la hora de relacionarlos, hay que trazar caminos nuevos. Si bien tanto la narratología, el análisis de personajes, como el estudio de las fórmulas literarias se vinculan frecuentemente con el cine, estas estudian, principalmente al cine norteamericano. El cine que protagoniza Santo pareciera quedar desamparado ante la crítica literaria, la cual puede encontrar hallazgos interesantes a lo largo de un gran corpus. Vincular estas películas con la literatura abre una nueva línea de investigación que siempre ha estado ahí, pero no se ha estudiado. Mi propuesta para estudiar las historias que protagoniza Santo de la mano de la teoría literaria se fundamenta en que éstas encajan perfectamente en el estudio de las “narrativas formulaicas” descritas por John G. Cawelti<sup>1</sup>, y los personajes que participan en ellas son personajes tipo que heredan esquemas literarios y después se adaptan para transformarse en personajes populares y específicos.

Se han hecho ya varios estudios sobre la lucha libre, que enmarcan y describen las representaciones culturales que esta práctica genera. Dichos estudios se vinculan también con el presente análisis. Sin éstos, no entendemos cómo se construyen las historias que se desarrollarán a partir de un personaje como “el Santo”. Así como hay que revisar los estudios sobre la lucha libre local, hay que mirar hacia el estudio seminal de Roland Barthes en

---

<sup>1</sup> Una fórmula literaria es una estructura de convención narrativa o dramática (Cawelti, *Adventure, Mystery and Romance*, 5).

*Mitologías* del cual parten prácticamente todos los estudios sobre la lucha libre. En “El mundo del catch” (1957) Barthes aborda a la lucha libre desde la representación del espectáculo del exceso haciendo un énfasis especial en la importancia del gesto. Es aquí donde nos distanciamos de los estudios del semiólogo francés, que si bien nos dan una base sólida para estudiar a la lucha libre, tienen diferencias fundamentales con la lucha libre en México porque las *Mitologías* se refieren a la versión francesa de este deporte. Para comprender a Santo desde el gesto bartheano hay que partir de la máscara; el exceso de dicho gesto está presente en varios lugares, desde la lentejuela plateada del vestuario, hasta la acción o las tramas detalladas plagadas de sinsentidos.

Esta tesis, por lo tanto, busca vincular estudios académicos existentes sobre representaciones, fórmulas literarias, y narratología, con los elementos literarios de las películas que protagoniza Santo, quien es una figura clave dentro de la cultura del siglo XX en México. Si bien se ha estudiado desde diversos ángulos, dichos estudios siempre han sido con afanes más bien monográficos: compendios de datos y estadísticas, que son informativos y no dan explicaciones de fondo a un fenómeno cultural tan complejo como es el del Enmascarado de Plata. Álvaro Fernández (2012) es hasta ahora el más sistemático estudioso del Santo. Su estudio es un recuento de actividades de Santo en el que se detiene minuciosamente en su participación en el cine. Dicho texto funciona como apoyo para el estudio de las películas, pero no hace una crítica o un análisis éstas en cuanto a sus representaciones o discursos, sino que se enfoca más bien en la idea del Santo como un “mito moderno”. Partiendo de la afirmación de Mieke Bal (*Narratology*, 225) sobre la posibilidad de utilizar la narratología para estudiar fenómenos de cultura popular, propongo un análisis estructural que revele la pervivencia de la literatura en tres películas del Santo vinculando lo literario con la cultura popular.

El corpus que analizaré está conformado por películas fantásticas en las que aparecen mujeres como antagonistas del Santo. Planteo un análisis desde la construcción de la alteridad en el género, a través del estudio de los personajes tipo: el Santo, el detective/policía, las villanas y las mujeres en peligro. Estas películas son también las herencias de la representación de los monstruos típicos del romanticismo: vampiros, brujas y momias. La primera película que estudio es el *Santo contra las mujeres vampiro*<sup>2</sup> de Alfonso Corona Blake, de 1962; la segunda es *Atacan las brujas*<sup>3</sup> de José Díaz Morales, de 1964; la tercera es *Santo contra las lobas*<sup>4</sup> de Jaime Jiménez Pons y Rubén Galindo de 1972. A pesar de ser películas de distintas fechas, directores y guionistas, hay en ellas una continuidad de temas, personajes y estructura narrativa.

Las tres películas que propongo para el análisis tienen raíces literarias. Por un lado la estructura narrativa obedece a fórmulas literarias<sup>5</sup> que se cruzan con el cine. La principal fórmula que exploro, es la de aventura, la cual estructura y da forma a la narrativa global de Santo. Después está la narrativa de seres extraños, que es una narrativa del horror, la cual dota de villanos y enemigos fantásticos y terribles a Santo. También está presente la narrativa de historias de misterio, esta funciona con unos matices muy particulares, porque si bien no se trata de historias con un enigma, sí hay un misterio por resolver. Dichas narrativas trascienden épocas y autores porque mantienen la misma estructura, por ejemplo, a pesar de

---

<sup>2</sup> Santo tiene que rescatar a Diana, una joven de 21 años que al ser idéntica a Rebeca, una reina vampira del 1700 que intentó que los vampiros reinaran en el mundo, es secuestrada por mujeres vampiro que buscan sacrificarla para que su reina logre tomar posesión de ese cuerpo.

<sup>3</sup> Santo tiene que salvar a Ofelia de Mayra, una malvada bruja que se hace pasar por la albacea de la mansión de los padres de Ofelia, quien intentará matar tanto a Ofelia como a Santo para sacrificarlos y lograr obtener más poderes y dominio mundial.

<sup>4</sup> A Santo le piden que ayude a resolver unas misteriosas desapariciones relacionadas con licántropos. Cuando está a punto de negarse, se le aparece Luba, la reina de las lobas. Convencido de que los licántropos son un peligro ayuda a los hermanos Harker, Eloísa y Adriana a combatirlos.

<sup>5</sup> Historia de aventuras, de misterio y de seres fantásticos, principalmente. Se describirán a detalle en el capítulo 2.

que transcurre una década entre la primera y a última película de mi análisis y que los escritores, productores y redactores también cambian, la historia es esencialmente la misma.

En el primer capítulo, describo al Santo desde su construcción popular y biográfica para entenderlo como un personaje popular. Las historias de héroes pertenecen a una tradición literaria en la que se narran las aventuras de un cierto protagonista. Los valores que representa el héroe cambian, así como cambian las formas y los soportes narrativos. Santo es un héroe producto de ese cambio, pero está conformado por distintos tipos de héroe. Por un lado es un héroe popular y por otro, narrativo. El componente de héroe popular refuerza y legitima que se vuelva un personaje narrativo. Será pues, un personaje que estelariza desde carteles de lucha libre, hasta cómics y películas. Santo no se proyecta como un héroe literario cuando surge, pero la literatura arroja su sombra sobre su actuar y logra determinar su construcción narrativa. Escoge su nombre y su atuendo pensando en su popularidad y en darle gusto al público que acude a los espectáculos de lucha. Al decidir llamarse así, incorpora una serie de significados que ya existían para esa palabra que van a predeterminar su actuar, pero poco tiempo después él también otorgará significados a su nombre. La máscara, junto con el nombre, es otro elemento fundamental para configurarlo, a tal grado que la simple imagen de su máscara plateada ya estará cargada de todos los significados que lo conforman. Al destacar como luchador y como personaje, participa en otros medios que también soportan historias de héroes: el comic, la televisión y por último, el cine. Santo protagoniza su primera película en 1958, en esta aparición inicia toda una industria cinematográfica, dentro de la cual estelarizará 52 películas, hasta 1981. Habrá distintos directores y distintos antagonistas pero las historias serán básicamente las mismas; se repiten una y otra vez dada la efectividad de las narrativas expuestas.

En el segundo capítulo presento los conceptos utilizados por John G. Cawelti para el análisis de las narrativas de fórmula. Exploro cuáles narrativas de fórmula dan estructura a las historias que protagoniza Santo, de qué géneros piden préstamos las tres películas y cómo se crea una fórmula propia. Para esto hay que, primero, aclarar que las películas que estelara Santo se desenvuelve entre convenciones, estructuras conocidas e invenciones, elementos nuevos dentro de las fórmulas. Estos dos aspectos moldean las narrativas de las que Santo será partícipe. La fórmula narrativa se encuentra entre la convención y la invención, es una especie de receta para contar una historia. Dicha receta, cabe destacar, va a perfeccionarse poco a poco, porque la cultura que la genera necesitará ciertos elementos para poder incorporarla a sus narrativas populares. Uno de esos elementos es la codificación del personaje, o su contextualización detallada. Cuando la fórmula se adecua a la cultura, entonces tendrá un consumo exitoso. Pasa así con Santo, ya que durante varias décadas la producción de material no cesa. Además, el hecho de que el público mexicano ya consumía cine de héroes hace que las películas del luchador puedan incorporarse dentro de un sistema de consumo existente. Las películas de narrativa formulaica en Santo tendrán tanto éxito que entonces se volverán una fórmula en sí misma, una fórmula que parte de varias otras, pero que logra consolidarse como una por la regularidad con la que se produce.

En el último capítulo, mi análisis se centra en describir a los personajes desde el estructuralismo, una vez clasificados, desarrollo qué significa contar historias con esos actantes. El primer punto a considerar cuando hacemos un análisis narratológico desde el cine es la fisicidad evidente de los personajes, es decir, a pesar de que siguen siendo efectos de sentido, los personajes están descritos y codificados visualmente, no hay que leer un texto para formarnos imágenes de ellos. Los personajes se codifican por elementos visuales, así como por nombres y acciones que les otorgan rasgos particulares. A pesar de las

particularidades, los personajes pertenecen sólo a cuatro tipos: héroe, agresor, princesa y auxiliar (según la *Morfología del cuento* de Vladimir Propp). Para referirme a estos tipos, los divido en femeninos y masculinos, y a partir de estas oposiciones se estructurará una lógica sobre lo bueno y malo, dotando a estas historias de una narrativa principalmente binaria. Esta oposición también permite una lectura hacia la alteridad de género, ya que serán los personajes femeninos en los que más claramente se distingan las oposiciones de bueno/malo ligadas a la forma en la que se comportan o se visten. Por un lado estará el ángel del hogar, la princesa en peligro, que encarna la figura de la señora decente y, por otro, la *femme fatale*, la villana que intenta revertir el orden y será castigada. Forma y contenido van de la mano en esta tesis, pues no se entiende una sin la otra. La femineidad se opone a la masculinidad de los ayudantes o del mismo Santo. A ellos les toca proteger a las buenas mujeres y castigar a las transgresoras, pero el protagonismo indiscutible será el del Enmascarado de Plata. Él podrá ser un héroe estoico o correr peligro, rechazar a las mujeres o involucrarse con ellas sentimentalmente, pero en esencia, será el mismo personaje. Del lado de la masculinidad estará la ciencia, la razón, el bien, la justicia y el destino de la humanidad. Así, se reestablecerán valores fundamentales para la cultura en cada película con una misma fórmula: el bien está en Santo y en Santo está el bien.

# Capítulo 1. Santo como héroe

## 1.1. Santo como héroe popular

Las historias de héroes siempre han estado presentes a lo largo de la literatura. En este capítulo voy a estudiar a Santo como tal, y revisar qué lo configura y desde dónde, enfocándome en su faceta de héroe de historias. Para iniciar; pensemos en el *motif* literario<sup>6</sup> “Había una vez...” que apunta a contar algo sobre alguien, por lo general ese alguien es un protagonista una aventuras. Desde la poesía épica hasta la posmodernidad, se han creado historias que narran los logros y aventuras de sujetos a los que hemos denominado héroes. Sería ingenuo pensar que se trata de los mismos siempre, como si éstos fuesen figuras inalterables, y es que los procesos de cambio literario llegan hasta los rincones narrativos más inesperados. Los valores y las acciones de un héroe antiguo pasan de personaje a personaje, se resignifican, y se adoptan héroes y narraciones distintas, lo nuevo se incorpora a lo viejo, y hay elementos que persisten. Uno de esos rincones —que más que rincón, es esquina— nos lleva hacia un campeón de lucha libre mexicana que se volvió protagonista de una serie de historias numerosas y predecibles: Santo, el Enmascarado de plata. Su consolidación heroica debe de entenderse desde todas las aristas que la generan. Santo era un hombre de carne y hueso que podía verse en la vida real pero también en la vida ficticia del entretenimiento.

---

<sup>6</sup> “Para Greimas, los motivos son unas ‘configuraciones discursivas que coinciden, más o menos con los microrrelatos; son unas formas narrativas o figurativas autónomas y móviles (‘secuencias móviles’ las llama Ballón), capaces de pasar de una cultura a otra y de integrarse en conjuntos más vastos, perdiendo total o parcialmente sus significaciones en beneficio de otras nuevas.” (Beristáin, 353).

El estudio del comportamiento de Santo como el de un héroe literario se sostiene en las relaciones híbridas y en movimiento. No pensaremos las historias de héroes como productos culturales estáticos, confinadas a estar en los libros, sino como unas narrativas que existen independientemente del medio que las soporte. A Santo no se le pensó desde la literatura cuando se asignó dicho nombre, o cuando se escriben sus aventuras, pero aun así está prescrito por la literatura misma, por la larga tradición de historias de héroes que antecede a este personaje. La literariedad se proyecta como sombra sobre el actuar de Santo y determina su construcción narrativa.<sup>7</sup>

De Rodolfo Guzmán Huerta se sabe poco, el hombre detrás de la máscara de Santo, se sabe poco. Es un nombre que no dice gran cosa y que bien podría olvidarse sin más preocupaciones. El Santo, en cambio, nos remite a significados, imágenes e historias, y como cualquier constructo cultural popular formado por elementos diversos, lo que no se sabe, se inventa (o eso han hecho fanáticos al Enmascarado de Plata). Hasta 1984, Guzmán Huerta permanece prácticamente en el anonimato. Santo, tras 40 años de carrera, se desenmascara en el programa *Contrapunto* con Jacobo Zabłudowsky para dejar ver su verdadero rostro (Fernández, 104)<sup>8</sup>. Pocos días después de desenmascararse muere de un infarto por casualidad.<sup>9</sup> Este evento que podría pensarse como un hito en la vida de un enmascarado, no tiene gran repercusión. Santo se recuerda bajo la máscara, no desde la mueca incómoda que

---

<sup>7</sup> El entrenador del Santo se inspira en las novelas policiacas de Simon Templar escritas por Leslie Charteris para tomar el nombre (Simon Templar, abreviado St., “the Saint”) (Monsiváis, 125). Estas son historias de aventuras en forma de serie con un personaje que siempre triunfa, lo mismo sucederá con las historias de Santo en el cine, pero abordaré esto más adelante.

<sup>8</sup> En medio de una conversación con Jacobo Zabłudowsky, Blue Demon y Wolf Ruvinskis, Santo se levanta la máscara como una broma que le juega a los demás. Se queda con los ojos cerrados un par de segundos y se la vuelve a poner. Lo hace sin mucha explicación, como travesura, casi, y lo único que se comenta es que “todos en el barrio así lo conocen” (“Lucha libre, circo, maroma o teatro”, *Contrapunto*, Televisa).

<sup>9</sup> Por eso destino final del luchador podría leerse como trágico y queda prescrito por las leyendas: una vez que el héroe revela su verdadera identidad, se destruye.

reveló a la persona detrás del héroe, ya que no podía ser otro que no fuera Santo. Él es el único protagonista de su historia y nadie más; Rodolfo Guzmán Huerta, es el soporte humano pero no trasciende más allá de ser un soporte para un luchador.<sup>10</sup> Lo menos importante de esta historia es Rodolfo Guzmán, Santo es un ente aparte, colectivo, construido de la máscara para afuera: no era un hombre común y corriente, sino un héroe. Se pudo haber llamado de cualquier forma y pudo haber nacido en cualquier lugar, pero se llama Santo y nace en las arenas de la lucha libre.

La lucha libre es el espectáculo ideal para hacer héroes, ya que se ve combatir a los luchadores, probar su destreza y crearse como personajes en tiempo real y ante un público. Santo se incorpora al mundo de las luchas prácticamente desde sus inicios, cuando llega este espectáculo a México en 1930 (Morales, 20) —importado desde Estados Unidos por el empresario Salvador Lutteroth— y cuatro años después Rudy Guzmán (faltaban unos pocos años para que llegara a ser el Santo) ya peleaba en las arenas. Para 1942 Santo debuta oficialmente con este nombre en la lucha libre (Fernández, 96). Antes pasó por otros nombres que no sirvieron para consolidar su categoría de héroe: Rudy Guzmán, Hombre Rojo y Murciélagos II (y es que no sirvieron estos personajes anteriores porque no lograban atraer a los aficionados, aunque ganara en las luchas). Los luchadores tienen que crearse un

---

<sup>10</sup>“Detrás de las máscaras de luchadores y sus nombres de batalla, hay personas de carne y hueso quienes, gracias a una serie de motivaciones mediante prácticas concretas de lucha profesional, se insertan en redes de relaciones sociales e institucionales. La representación de la lucha libre entonces, consiste de tres niveles —la vida común de los luchadores, las oposiciones y alianzas complejas entre personajes socialmente comercializados, y la oposición maniquea entre rudos y técnicos.” (“Behind the wrestlers’ masks, behind their nombres de batalla, are flesh and blood people who, out of a range of motivations and through the concrete practices of professional wrestling, insert themselves into webs of social and institutional relationships. Lucha libre performance thus consists of three levels — the lifeworld of the wrestlers, the complex set of opposition and alliances between socially marketed characters, and the Manichean opposition between rudos and técnicos.”) (Levi, 50)

personaje, construirlo a partir de un nombre, una imagen y una historia<sup>11</sup>, pero los primeros intentos de Santo para lograrlo no tuvieron tanto éxito.

Los luchadores son más personajes que personas y en ocasiones, más actores que deportistas, no por nada Roland Barthes llamaba al *catch* (es decir, a la lucha libre) el espectáculo del exceso (8). Este exceso, en el gesto, en el actuar y en el personaje era lo que le hacía falta a Rudy Guzmán. Es por esto que decide cambiar su nombre después de que su entrenador, Jesús Lomelí, al ver el poco éxito que recibe con Murciélagos II, le propone tres nuevas opciones: El Ángel, El Demonio o El Santo (Fernández, 99). El cambio de nombre a Santo buscaba generar empatía y éxito con el público. La aprobación del público es fundamental para su construcción como personaje, es gracias a ésta que resulta tan efectivo. La nueva configuración de Santo es una construcción grupal, determinada por una colectividad.<sup>12</sup> A Santo lo irán conformando múltiples agentes externos y uno de ellos es el gusto popular.<sup>13</sup> Lomelí le advierte a Rodolfo Guzmán (quien aún no era Santo): “tienes que ser tú mismo, y para eso tienes que ser otro” (Monsiváis, 125). Así, el luchador elige la última opción, simplemente porque le parece un buen nombre.

---

<sup>11</sup> “La función del personaje es esencial porque detrás de una buena lucha se encuentra un buen personaje.” (Fernández, 88)

<sup>12</sup> Si pensamos este cambio de nombre como una reestructuración del personaje, podemos considerar lo que apunta Stuart Hall cuando dice que, por un lado, la cultura se sostiene mediante significados compartidos y que dichos significados se logran mediante un acceso común al lenguaje. Quienes participan en la cultura son los que otorgan significados a personas, objetos y eventos (Hall, xvii-xix), y, en este caso, quedará claro que quienes dotan de nuevos significados a Santo son los miembros de una colectividad: a Santo no lo crea un único autor.

<sup>13</sup> Destaco aquí la importante diferencia entre dos conceptos que utilizaré a la par. Por un lado la cultura popular y, por otro lado, la cultura de masas. Las películas del Santo se encuentran dentro de las dos esferas. Si bien ambas se refieren a conceptos con amplia receptividad, lo popular tiene orígenes culturales trazables hacia lo folklórico que gusta a un gran grupo de gente (“An obvious starting point in any attempt to define popular culture is to say that popular culture is simply culture that is widely favoured or well liked by many people. And, undoubtedly, such a quantitative index would meet the approval of many people.” (Storey, 5-6).

Al referirme a estas películas como productos de masas, me acerco a implicaciones comerciales. Dominic Strinati entiende a la cultura de masas como cultura comercial (Strinati, 10). Son productos culturales de masas, comercialmente exitosos, así como también son populares, asequibles y de fácil distribución.

Lo santo, entendido como lo “perfecto y libre de todo pecado” (“santo”), es un precedente semántico al cual el luchador le agregará más significados. El Santo simboliza al Bien, al macho mexicano, al héroe de los desvalidos, un héroe del pueblo que puede ser tan refinado y cosmopolita como la situación lo amerite. Estas representaciones conectan el lenguaje y el significado con la cultura que lo sostiene<sup>14</sup> porque ya no sólo significa “lo santo”, significa “El Santo” y todo lo que conlleva. El nombre, con el paso de los años y tras la consolidación del personaje, adquiere múltiples significaciones. El nombre del luchador también remite al héroe de historietas, Simon Templar alias El Santo, héroe justiciero de las novelas policiales de Leslie Charteris y de una serie cinematográfica (Monsiváis, 126-125). Es decir, hay una multiplicidad de significados complementando su nombre desde antes de que él empiece a ser el personaje trascendente en medios masivos. Santo se construye desde significados existentes que después complementa y retoma para hacer su personaje, uno de estos significados, incluso, prescribe la narrativa de la cual formará parte después.

Santo era un luchador *rudo*<sup>15</sup> al principio de su carrera y esta elección destacaba por el contraste entre nombre y papel, el rol de tramposo y transgresor (Monsiváis, 125) en la lucha libre. Años después de elegir su nombre y ya consagrado dentro de la fama, Santo declararía “al principio tenía miedo de llamarme el Santo porque la gente qué iba a pensar, que me estaba burlando de Dios o algo. Pero luego me aceptaron y el nombre me gustó” (Fernández, 99). Es decir, el gusto y la opinión pública, según él mismo, son los elementos que forjan su identidad. Después de debutar como rudo, Santo tendrá que cambiar de bando,

---

<sup>14</sup> La representación conecta los significados y el lenguaje con la cultura (“Representation connects meaning and language to culture”). (Hall, 1)

<sup>15</sup> La lucha de opuestos se da en todo momento dentro de la lucha libre mexicana, ya que los luchadores deben ser rudos o técnicos, es decir, luchadores tramposos, malvados, que rompen las reglas o luchadores éticos y nobles. El Santo empieza su carrera como rudo pero posteriormente se pasa al bando de los técnicos, porque es el grupo asociado con la bondad (y el Bien en general).

hacia los técnicos, porque al ser considerado una figura para los niños, –gracias a la gran difusión de su personaje en otros productos culturales, como juguetes y cómics, principalmente–, lo mejor sería que fuese un representante del Bien.<sup>16</sup> De nuevo, a Santo lo configurarían agentes culturales externos desde múltiples direcciones, y él, siempre accede a esos cambios.

El nombre, junto con la máscara, son componentes fundamentales para completar la imagen del luchador. Santo elige su máscara poco después de escoger su nombre, cuando se manda a hacer una máscara barata de piel de cerdo plateada con la ayuda de su amigo Antonio Martínez (Fernández, 99), una pequeña baratija sobre la que se sostiene su persona. La máscara no hace al luchador, pero el luchador sí hace la máscara. Gracias a ésta, gana su epíteto de “el Enmascarado de Plata”. Analogía que no debe tomarse a la ligera, ya que las propiedades y la simbología contenida en la plata están íntimamente relacionadas con lo



*Atacan las brujas. (1964)*

---

<sup>16</sup> El “cambio de bando” lo hará en 1962 (“De tanto oír consignas filantrópicas El Santo acepta la beatitud de su nombre, y se traspasa a la defensa de las causas nobles, ya como “técnico”, el 22 de junio de 1962”, Monsiváis, 129).

sagrado. La plata simboliza la pureza, y en el lenguaje simbólico cristiano simboliza también la purificación del alma y se le asocia con la Virgen (“plata”). Santo se encomienda y le reza a la Virgen de Guadalupe antes de luchar (Fernández, 99), invoca a lo sagrado antes de ser partícipe de ello en un ejercicio de devoción casi automático. Él sólo se incorporó a una iconografía que le precede. A tal grado que llega a afirmar que su máscara está confeccionada con genuinos hilos de plata para legitimarse.

La máscara del Santo significa varias cosas a la vez, sobre todo si la pensamos como un constructo cultural. Detrás de ella se encuentra la larga tradición de uso de máscaras prehispánicas en México, todas ellas utilizadas en rituales especiales donde el portador se vuelve otro. Este volverse otro de alguna forma también llega a los luchadores. En 1934, el luchador La Maravilla Enmascarada se cubre el rostro por primera vez (Fernández, 87) replicando un truco en la lucha libre estadounidense que se llamaba “La maravilla enmascarada” en donde los luchadores subían al ring cubiertos (Levi, 110). A partir de que un truco se replica como una forma de codificar la lucha libre, la máscara será fundamental para esta disciplina. “La máscara no sólo oculta, también representa y otorga el carácter ritual al espectáculo luchístico”, apunta Álvaro A. Fernández (87). Lucha libre hay en muchos países, pero solamente en México, durante la primera mitad del siglo XX, se portan las máscaras como rasgos identitarios de este deporte-espectáculo.<sup>17</sup>

Santo utiliza la máscara para ocultar a Rodolfo Guzmán, quien termina tan oculto que prácticamente desaparece. Lo que permanece entonces es la máscara, que se vuelve el rostro. Sobre esta relación apunta Xavier Villaurrutia que “la máscara principia por agrandar el rostro, duplicando el valor de sus rasgos con la intención de dotarlos con mayor fuerza e

---

<sup>17</sup> A partir de los 80, la lucha americana adoptará también el uso de máscaras, reapropiándolas a su cultura a su vez (Mazer, *Luna Córnea*, 270).

imperio” (*Luna Córnea*, 16-17). Mirar al rostro de Santo, es mirar a su máscara. Máscara y persona se vuelven el mismo sujeto gracias a un proceso cultural que se origina desde la lucha libre.

El evento que marca y consolida a Santo como héroe dentro del mundo de la lucha libre es haberle ganado la máscara a Black Shadow en 1952. En las luchas más importantes se apuestan las máscaras o las cabelleras, que son elementos fundamentales para la construcción de los personajes, poniendo en juego sus identidades. Hasta ese año, Black Shadow era el luchador más importante y se le presenta un máscara vs. máscara contra el Santo, quien acababa de cambiar su nombre y empezaba a volverse una estrella de las luchas. Apostar la máscara es apostar la identidad e, incluso, la trayectoria. Black Shadow pierde ante Santo y cuando éste lo desenmascara, volviéndose entonces el nuevo héroe de la lucha libre (Meraz, *Luna Córnea*, 36). Como personaje de relato tradicional, Santo tiene que derrotar al héroe que lo antecede para probar ser mejor que él y ser ahora el nuevo campeón.<sup>18</sup> Ésta es la prueba definitoria de Santo.<sup>19</sup> A partir de aquí su rasgo de personaje heroico es tal, que ya se desbordará del cuadrilátero.

A lo largo de 23 años, distintos guionistas y cineastas<sup>20</sup> harán que Santo encarne los valores de un héroe necesarios para la cultura mexicana. Santo se vuelve el que los medios masivos necesitan, por eso su construcción provendrá de varias tradiciones. La figura heroica

---

<sup>18</sup> “...existe[n] en la tradición patrones arquetípicos que operan con tanta fuerza que o bien hacen que los héroes ficticios se creen de acuerdo con ellos, o bien que *las biografías de personajes reales, al mitificarse, se amolden a estos patrones.*” (las cursivas son mías) (Prat Ferrer, s/p)

<sup>19</sup> Según Fernández la lucha libre es una narrativa binaria (85), si nos volcamos hacia lo narrativo de esta disciplina podemos compararla con la función 12 de la Morfología del cuento de Propp, el héroe se pone a prueba a modo de preparación. (Propp, 54)

<sup>20</sup> Productores, escritores y directores. Ninguna mujer estará involucrada en este proceso, más adelante cuando hablemos de la importancia de los personajes femeninos en las películas que protagoniza Santo veremos que siempre es evidente que también se producen desde la óptica masculina.

mexicana que antecede a Santo según Álvaro Fernández es la del rancharo<sup>21</sup>, que sitúa una figura masculina central, fundamental para la construcción de lo mexicano que encarna valores patriarcales incuestionables. Pero con el cine rural de temática nacional en declive, se abre una nueva veta narrativa: una más urbana, más contemporánea y más cosmopolita.<sup>22</sup> Esta veta de influencia internacional del Santo irá en aumento conforme pasen los años, influida por héroes contemporáneos semejantes a Santo, como las series de televisión de estadounidenses, como la de Superman (1952-1958, Warner) o Batman (1966-1968, ABC) o incluso James Bond (a pesar de que no es estadounidense, sino inglés). No obstante, hay que entender esta americanización de una forma matizada, porque no se vuelve un proceso totalizante. Este funciona desde un proceso de hibridación<sup>23</sup>, en que elementos de la cultura de masas estadounidense se entremezclan con las propuestas mexicanas. Estos matices sirven para otorgar prestigio o innovación al personaje (que por ejemplo, se percibe como alguien elegante o sofisticado) pero nunca deja de ser mexicano.

Santo encaja en el molde heroico que, si bien nunca estuvo completamente vacío, se transforma con el paso de los años. Se trata de un personaje visualmente codificado desde la lucha, pero el cine –que ya había usado recursos visuales para codificar héroes<sup>24</sup>– reforzará dicha iconización.<sup>25</sup> Lo más significativo para representarlo será la máscara plateada que

---

<sup>21</sup> El rancharo o charro cantor, “un tipo de héroe noble y valeroso, fiel a su palabra, dispuesto a todo para defender o su honor o el de una mujer, que no desaparece del todo cuando lo hace la época de oro del cine mexicano” (Machillot, 196). Volveré a esto en el segundo capítulo.

<sup>22</sup> La “americanización” entendida como el proceso cultural en el cual la cultura de masas tiende a volcarse hacia los valores estéticos y culturales americanos. (Strinati, 22)

<sup>23</sup> “Entiendo por hibridación procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas” (García Canclini, III) “Lo popular se constituye en proceso híbridos y complejos, usando como signos de identificación elementos procedentes de diversas clases y naciones” (205).

<sup>24</sup> Me refiero al tránsito del cine de rancheras al cine de luchadores que Fernández identifica como antecedente al cine de luchadores.

<sup>25</sup> Esta iconización primero será en un aspecto semiótico en tanto que logra crear un código visual. Después esta misma iconización se volverá un proceso mediante el cual imágenes prototípicas

inmediatamente remite a Santo. La misma máscara plateada va a significar luchador y héroe. Estos significados compartidos son fundamentales porque le dan sentido a una figura que se convierte en un universal para los mexicanos; entender estos símbolos va, por tanto, de la mano con pertenecer a una misma cultura.<sup>26</sup>

A partir de que Santo destaca como luchador y su comportamiento es carismático y gusta, logra ganarse al público. Empieza entonces un ascenso mediático, y sobre esto, apunta Fernández que “con los programas de luchas televisadas y publicaciones especiales sobre el deporte (durante la tercera época a partir de 1953), el luchador deja de ser ‘paria’ para convertirse en una personalidad” (Fernández, 86). La lucha libre comienza a televisarse en mayo de 1951 en el Canal 2 desde la Arena Coliseo<sup>27</sup>. Éste es un nombre que no se deba de tomar a la ligera, pues la violencia como espectáculo tiene un origen tan antiguo como los héroes mismos. Al situar la lucha libre en un recinto como el Coliseo, se afirma una tradición del espectáculo del cuerpo y la violencia, un continuum que se reapropia y calibra para el contexto cultural actual (pensemos en el circuito de la cultura donde al entrar al sistema de referencias globales, la representación se regulará en tres puntos: la identidad, la producción y el consumo) (Hall, xviii). Este mismo espectáculo del cuerpo y de la violencia funcionará como artilugio retórico para construir historias de luchadores, porque la lucha entre el rudo y el técnico es, tal cual, la lucha entre el bien y el mal desde un maniqueísmo paradigmático.

---

refieran a un personaje que, a su vez constituye un prototipo, un modelo, como en el caso de los santos. Así, la apariencia y aquello que denota, constituirán al héroe.

<sup>26</sup> “Como interpretamos el mundo de maneras medianamente similares, somos capaces de crear una cultura de significados compartida y así construir un mundo social que habitamos juntos. Por eso, la ‘cultura’ se define a veces en términos de ‘significados o mapas conceptuales compartidos’.” (“Because we interpret the world in roughly similar ways, we are able to build up a shared culture of meanings and thus construct a social world which we inhabit together. That is why ‘culture’ is sometimes defined in terms of ‘shared meanings or shared conceptual maps’.”) (Hall, 4)

<sup>27</sup> La lucha libre, más de 50 años después sigue televisándose, ahora se transmite por televisión la lucha de los martes a través del canal Cadena 3, es decir, sigue siendo un fenómeno mediático vigente (Bartra, *Luna Córnea*, 46).

En un principio, la audiencia (y las televisiones) son escasas, pero poco a poco se construye un gusto por ver la lucha libre. Santo (así como otros luchadores, El Médico Asesino, La Tonina Jackson, El Bulldog, etc.) da un salto mediático que lo impulsa a la fama dentro del *star system*<sup>28</sup> mexicano. Santo será celebridad y héroe, colocándose en esferas de lo cosmopolita y lo popular que se legitiman una a la otra. Esto sucede al televisar las luchas, porque se abre un espectáculo confinado para sólo un tipo de asistentes. El gusto por la lucha libre está vinculado a las clases populares pero una vez que se transmite por televisión llega a un público distinto, clases medias y altas, que la consume desde la comodidad de sus casas. De esta manera Santo tiene una mayor exposición mediática desde dos sitios que se terminan complementando. Se convierte en un héroe que representa lo popular pero, a la vez, la modernidad y la innovación tecnológica. Se vuelve, así, un puente entre la industria del entretenimiento en vivo y otra que pareciera ser lejana por encontrarse confinada a la proyección en pantallas.

Tras consolidarse como héroe dentro de la lucha libre, Santo se convierte en un personaje importante y de suficiente trascendencia como para protagonizar historias fuera de la arena. Los dos primeros medios que protagoniza serán la televisión y los cómics. Será un personaje de la televisión simplemente porque las luchas se televisan. Casi al mismo tiempo hará su aparición en el mundo de los cómics cuando José Guadalupe Cruz, editor de historietas y fotonovelas, se percató de su importancia. Con tramas fantásticas y técnicas mixtas de collage, Cruz da vida a *La historieta Santo. El enmascarado de Plata*. Para su elaboración necesitaba solamente fotos de Santo con poses y ángulos variados que pegaba en cuantos escenarios pudiera. Ésta llegó a ser una revista sumamente exitosa, con un tiraje de

---

<sup>28</sup> “Todo el aparato publicitario que explota y crea la imagen del actor y la película desde la perspectiva comercial que incluye a diversos medios de comunicación.” (Fernández, 82).

cerca de 300 mil ejemplares por número para 1954 (Fernández, 82). Con su imagen por todas las arenas de lucha libre, televisión nacional e historietas de gran tiraje, el siguiente paso lógico para quien ya era una estrella y un héroe era incursionar en el cine, al cual Santo llega como protagonista indiscutible.

## 1.2. Vinculación del cine

La figura del Santo remite a varios significados construidos por una colectividad regulada por el ciclo de cultura, donde signos y símbolos se integran en función del contexto social. A pesar de que hay autores o películas con más trascendencia que otros, siempre se apunta hacia la misma construcción del héroe, constante e infalible: el Bien triunfa, Santo gana. Esta construcción es popular por dos razones: se crea con un gran equipo de colaboradores, entre guionistas, productores y directores, es decir, no es cine de autor, y, por otro lado, el impacto mediático y el gusto generalizado por este fenómeno será extenso. El Santo se vuelve un héroe desde la imagen que porta, que también le otorga su epíteto, “el enmascarado de plata”<sup>29</sup>; pero igualmente es un héroe por sus acciones. Dichas acciones suceden en distintas esferas de los medios masivos: cine, televisión e historietas. Éstos tres desde los cuales Santo se configura, son componentes claves de la cultura de masas porque son medios masivos de alta difusión e impacto así que hay que pensar este fenómeno desde una dialéctica entre lo popular y lo masivo.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Este epíteto lo oficializa José Guadalupe Cruz.

<sup>30</sup> Santo se encuentra en la esfera de lo popular y la de lo masivo simultáneamente y ambas esferas se irán alimentando. La lucha libre pertenece a la esfera de la cultura popular, y la de masas, lo mismo con el cine.

En 1958 Santo protagoniza su primera película: *Santo vs. el cerebro del mal*.<sup>31</sup> Seguida de *Santo vs. el cerebro del mal* y *Santo vs. los hombres infernales* pocos meses después. Estos estrenos casi simultáneos otorgan un éxito total a Santo, lo que permite afirmar el protagonismo absoluto del luchador. De 1958 a 1981, protagonizará 52 películas en total en las que siempre gana el Bien y siempre gana el Santo, porque el Bien y Santo serán así indisociables: Santo es el Bien encarnado (y enmascarado).

La filmografía de Santo es extensa y numerosa, así que para el presente análisis abarcaré solamente tres películas: *Santo vs. las mujeres vampiro* (1962), dirigida por Alfonso Corona Blake; *Atacan las brujas* (1964), bajo la dirección de José Díaz Morales; por último, *Santo vs. las lobas*, (1972) bajo la dirección de Jaime Jiménez Pons con la ayuda de Rubén Galindo. Estas tres películas son de distintos años y directores y guionistas, no obstante, son variaciones sobre un mismo eje narrativo. El común denominador es que en todas ellas los antagonistas son monstruos encarnados en figuras femeninas, contrapuestos desde la femineidad contrapuesta a la masculinidad del Santo. Cada uno de sus directores propuso una aproximación diferente en sus películas. Alfonso Corona Blake estuvo a cargo de dos filmes icónicos: *Santo vs. las mujeres vampiro* (1962) y *Santo en el museo de cera* (1963). José Díaz Morales dirigió cuatro películas: *Atacan las brujas* (1964), *El hacha diabólica* (1964), *Profanadores de tumbas* (1965) y *El barón Brákola* (1965). Jaime Jiménez Pons únicamente dirigió *Santo vs. las lobas* (1972).<sup>32</sup> Esta última es la única película de mi corpus filmada a color (en technicolor), a diferencia de las dos primeras: en blanco y negro, y con

---

<sup>31</sup> Ésta no había sido la primera película que se le propone, *El enmascarado de plata* fue la primera película pensada para Santo, pero por cuestiones de logística (presupuesto y agenda), la estelariza el Médico Asesino, otro compañero luchador que casualmente también tenía una máscara plateada (Criollo, et. al., 65).

<sup>32</sup> Datos tomados de "Filmografía y directores" (Fernández, 209). Algunas fechas varían de acuerdo al investigador, pero para esta tesis usaremos fichas técnicas de Fernández únicamente.

menos recursos tecnológicos. Este aspecto es importante para pensar estas películas como una suerte de progresión que no implica un avance, sino un continuum de estructuras narrativas.<sup>33</sup>

Este continuum es fundamental para pensar las películas como constructos culturales, productos de una colectividad más allá de un autor único. Habrá matices entre director y director para construir una historia que se incline más hacia algún objetivo deseado. No obstante que sean distintos años, directores y técnicas fílmicas (como el tránsito del blanco y negro al color) las que integren este núcleo de narrativas a analizar. Esto confirma que la figura del Santo y sus aventuras van más allá de un único genio; son historias integradas de acuerdo con un modelo cultural compuesto por significados compartidos que miembros de la sociedad o un grupo en particular producen e intercambian (Hall, xvii-xviii). Estas películas se integraron dentro de un ciclo cultural donde representación, identidad, producción, consumo y regulación se coordinan, lo cual implica considerar que “los significados se producen en varios sitios distintos y circulan a través de varios procesos o prácticas diferentes.”<sup>34</sup> De igual manera, se trata de productos culturales efectivos desde su repercusión económica. El cine es un negocio, a fin de cuentas, y con las películas del Santo se puede mantener una franquicia perfectamente rentable.

---

<sup>33</sup> *Santo vs. las mujeres vampiro*, a pesar de ser una de las películas más icónicas, sólo estuvo en cartelera dos semanas, exhibida en un cine. *Atacan las brujas* tuvo la misma suerte con dos semanas en cartelera y exhibición también en sólo un cine. En cambio, *Santo vs. las lobas* gozó de una mayor recepción (en el momento de exhibirse) ya que estuvo cuatro semanas en cartelera en siete distintos cines (Fernández. 209). Hoy en día tiene mayor importancia (y existen más textos) las primeras dos películas, así que de cierta forma la recepción de esta filmografía igualmente se desplaza y se reconfigura con el paso tiempo (primero se entendió como entretenimiento para las masas y ahora tiene ciclos especiales en festivales de cine).

<sup>34</sup> “[...] meanings are produced at several different sites and circulated through several different processes or practices” (Hall, xix.)

A pesar de que existen dieciocho directores distintos en 52 películas, habrá más constantes que variables en la narrativa. Si bien cada director dará más énfasis a algunos aspectos del luchador (su vida amorosa, su historia de vida, sus problemas personales) o buscará más variantes en la trama, estructuralmente se narra siempre la misma historia. Los cambios más significativos serán perceptibles en cuanto a la construcción de la imagen de los actantes,<sup>35</sup> en especial cuando se trata de antagonistas femeninas (aunque en esencia son personajes sin complejidad psicológica). Con el paso de los años, Santo complementa su figura o varía ligeramente, pero son cambios mínimos, lo distintivo será más bien, su permanencia.

Estas historias serán narrativas efectivas, son películas que gustan y se consumen en grandes cantidades, volviéndose referentes culturales que se replicaban y consumían en gran escala con enorme éxito comercial. Conforme va pasando el tiempo, se recalibrarán los personajes o las tramas para satisfacer las necesidades de un público, garantizando que siempre guste. Veremos lo popular y masivo se mezclándose una y otra vez para lograr una gran cantidad de historias que se desarrollarán igual, pero que siempre tendrán un gran éxito con la audiencia.

---

<sup>35</sup> “Un actante es una clase de actores que comparten una cierta cualidad característica. Ese rasgo compartido se relaciona con la intención de la fábula en conjunto. Un actante es por lo tanto, una clase de actores que tienen una relación idéntica con el aspecto de intención teológica el cual constituye el principio de una fábula.” (Bal, *Teoría de la narrativa*, 34).



Lourdes Grobet. *Santo en el estudio*. 1981. Espectacular de lucha libre, 173.

## Capítulo 2. Santo vs. las fórmulas

### 2.1. Narrativas transmediáticas

Una vez que Santo se consolida como un héroe, las formas para narrar sus hazañas en el cine serán muy específicas. En este capítulo revisaremos cómo están estructuradas las películas de Santo. Al entender la narrativa como un fenómeno transmediático,<sup>36</sup> y a la vez una narrativa multimedial<sup>37</sup>, se puede rastrear fácilmente la relación con el cine mexicano. El cine que protagonizará Santo tomará prestados elementos de la literatura: personajes, tópicos y temas que cambiarán o se calcarán (es decir, se copiarán de manera casi idénticas a las originales pero siempre con ligeros cambios) para formar su texto. Cuando analizamos estas películas como parte de un género formulaico, estamos haciendo hincapié en el carácter narrativo del cine, ya que es un rasgo fundamental para centrarnos en las hazañas de los protagonistas. Si bien el cine se compone de muchos elementos, me centraré principalmente en él como un vehículo para contar historias,<sup>38</sup> no se trata entonces de un análisis del guión, sino de la historia que se cuenta más allá del guión. El paralelismo entre literatura formulaica y cine se establece aquí desde la narrativa, pero también desde la configuración de personajes

---

<sup>36</sup> “Ahora la narrativa se considera, por lo general, como un fenómeno transmediático” (“Now narrative is usually considered a transmedium phenomenon”) (Bordwell s/p). Este término lo tomo de la narratología transmediática en la cual se acepta la idea de que a pesar de que se cambie de medio, las historias que provienen de texto se mantienen esencialmente iguales a pesar de que cambie el soporte (Herman, 85).

<sup>37</sup> Narrativo entendido simplemente como que se cuenta una historia (Bal, *Narratology*, 5). Esto teniendo en cuenta la definición de Gerald Prince de un relato narrativo “la representación de por lo menos dos acontecimientos o situaciones reales o ficcionales en una secuencia temporal” (Prince *apud* Pimentel, 9).

<sup>38</sup> “El cine es un género narrativo porque presenta una historia (una secuencia de unidades de acción)” (“film is a narrative genre because it presents a story (a sequence of action units)”, Jahn, F1.1).

tipo, conformados por los protagonistas de las historias y sobre los cuales me detendré más adelante.<sup>39</sup>

La huella literaria en las películas del Santo se presenta a través de relaciones de resignificación y permeabilidad<sup>40</sup>. Con estos dos términos me refiero a que sin quererlo ni planearlo de esa manera, la literatura dicta formas y temas en la elaboración de estos productos culturales. Lo que pertenecía a las esferas de lo literario se modifica y reapropia para pertenecer a otro tipo de producto cultural. La literatura permea a través del filtro de la reapropiación porque se retoman elementos de la literatura gótica: personajes míticos como los vampiros, las brujas o los licántropos, narrados desde el terror serán los coprotagonistas de las películas del Santo. Estos monstruos, surgidos en el siglo XIX, permean porque ni los productores ni los escritores de las películas se basan en la literatura directamente para construir sus historias, sino más bien en otras películas e historietas, es decir, referentes indirectos. La literatura no se borra a pesar de las adaptaciones.

La adaptación del vampiro presente en *Santo vs. las mujeres vampiro* es un recurso que se repite a lo largo de las historias protagonizadas por Santo. La alusión a la figura del vampiro desde lo femenino es un tópico literario en sí, inaugurado por *Carmilla* de Le Fanu. El vampiro, desde su representación masculina, aparece también en *El barón Brákola* (1967), *Santo en el tesoro de Drácula* (1969), *Santo y Blue Demon vs. los monstruos* (1970)<sup>41</sup> y *Santo y Blue Demon vs. Drácula y el Hombre Lobo* (1973). El caso de *El Barón Brákola* tiene una

---

<sup>39</sup> En el punto 3.2.1

<sup>40</sup> Cuando hablo de permeabilidad me refiero al hecho de que una historia pueda migrar hasta cierto punto de un medio a otro sin cambiar totalmente, esto no quiere decir que todos los medios ofrezcan los mismos recursos narrativos, ni que esa transposición no tenga efecto en la historia. (“Yet the fact that a story can migrate to some extent from one medium to another does not mean that all media offer the same narrative resources and that the transposition has no effect on the story.”) (Ryan, 1)

<sup>41</sup> Los monstruos siendo Franqustein (sic), El cíclope, La Mujer Vampiro y El Vampiro. Aquí están tanto la Mujer Vampiro como El Vampiro, pero la participación del vampiro femenino es mínimo en comparación al vampiro hombre.

muy explícita alusión a la literatura. Esta película es un cúmulo de guiños hacia referencias externas, porque además de la literaria, el afiche de la película muestra a un sujeto con un impresionante parecido al Drácula de Bela Lugosi. El Drácula que interpreta Lugosi en 1931 es una adaptación al cine de la novela de Bram Stoker, de modo que lo literario cambia de medio, y se adapta de una forma que hace más transparente el texto adaptado que se encuentra debajo. Si bien el *Drácula* de Stoker está en el fondo de la narrativa del Barón Brakola por la estructura y los ejes actanciales, la película se reapropia de la anécdota con tintes melodramáticos donde pueda entrar la lucha libre de forma coherente. Lo literario no llega intacto, se encuentra diluido y redecorado, para hacer de ella una adaptación consistente con la fórmula desde la cual se crea.

La presencia de las brujas en las películas de Santo no hace referencia inmediata a un texto específico, pero sí a un tópico literario general. Las brujas como antagonistas de Santo aparecen en *Atacan las Brujas* (1968) y en *Santo vs. la magia negra* (1973). En ambas cintas las brujas son una mezcla entre mujeres fantasmas y hechiceras, una forma de caracterización común de lo sobrenatural femenino. Si nos remontamos a los orígenes del cine de terror mexicano, uno de los personajes más emblemáticos y recurrentes que vemos es La Llorona.<sup>42</sup> La Llorona remite a fuentes literarias orales, se trata de una leyenda popular mexicana. Los rasgos que ésta adquiere en el cine nacional se convertirán en rasgos comunes para caracterizar a las mujeres fantasmas o mujeres brujas, respondiendo con ello a una mezcla de tradición que se desplaza de lo oral y lo popular hacia lo cinematográfico.

Los últimos personajes fantásticos de este análisis son los hombres lobo. Santo sólo los enfrenta una vez estando solo, ya que cuando vuelven a ser antagonistas, estará

---

<sup>42</sup> “Metáfora o no, el caso es que La Llorona es el personaje central de varias cintas dirigidas y escritas por directores de fuerte prestigio.” (Martínez Gómez, 3)

acompañado de Blue Demon (pareja recurrente para combatir el mal en el cine) o bien, estos aparecerán junto con otros personajes, como Drácula. Por otro lado, los licántropos en *Santo vs. las lobas* también recuerdan al *Drácula* de Stoker. En este caso se recrea la escena donde llega un ataúd desde Transilvania con los restos de un monstruo sobrenatural. No se trata de Drácula, sino más bien de Licán, el rey de los licántropos, cuyos restos son enviados a un pequeño pueblo cercano a Querétaro.

Estos son sólo algunos ejemplos de los recursos tomados de algunos textos literarios por los productores y guionistas que hicieron la larga trayectoria literaria de Santo. Como mencioné anteriormente, los temas y personajes literarios presentes, sufren modificaciones para adaptar la narración a un contexto preciso. La fórmula incorpora a la lucha libre porque ésta se vuelve la forma de enfrentar a los monstruos y es la manera en cómo se codifica al héroe. Así, se crea un continuum con la lucha libre en donde las oposiciones se resuelven luchando, y así posibilitan un mundo en el cual se pelee simultáneamente a dos de tres caídas con límite de tiempo entre luchadores y momias, lobos, brujas y demás bestias.

## 2.2. Innovación vs. convención

Las historias de las películas que protagoniza Santo se construyen a partir de dos ejes creativos: invención y convención. Hay que tener en cuenta que éstos no son exclusivos de estas historias, todos los productos culturales contienen una mezcla de ambos.<sup>43</sup> Las convenciones son los elementos conocidos, tanto para el creador, como para la audiencia. Éstas incluyen a las historias del héroe que se enfrenta a un villano, la presencia de damiselas en peligro, e ideas generalmente aceptadas como “el único que puede salvarnos es...”, etc.

---

<sup>43</sup> “All cultural products contain a mixture of two kinds of elements: conventions and inventions” (Cawelti, “The Concept of Formula in the Study of Popular Literature”, 118)

Por ejemplo, esta línea se repetirá en prácticamente todas las películas, a modo de invocación y de asignación de rol heroico. Las invenciones, por otro lado, son elementos nuevos dentro de la narrativa, aquí podemos situar a personajes, ideas o formas lingüísticas que varían de una historia a otra.

Estos dos elementos, advierte John G. Cawelti, tienen funciones culturales muy distintas. Las convenciones representan imágenes y significados familiares y compartidos, apuntando hacia una continuidad de valores; las invenciones, por su parte nos confrontan con perspectivas nuevas (Cawelti, “The concept of the Formula in the Study of Popular culture”, 118). Las historias de héroes, en las que el bueno siempre gana y rescata a la doncella en peligro de algún monstruo, entran en la categoría de convenciones literarias. Tener una certeza, así sea tan pequeña como la de saber que Santo va a ganar, otorga cierta estabilidad a la cultura (Cawelti, *Mystery, Violence and Popular Culture*, 7) porque asegura que hay ciertas formas inalterables que ordenan la vida cotidiana. Las historias de Santo, simultáneamente lo son con innovaciones considerables por el tipo de héroe y los villanos. Santo mismo es un personaje con una mezcla de invención y convención, pues si bien es un héroe prototípico, un enmascarado de orígenes misteriosos y portador de valores, también presenta rasgos distintos, es un luchador de identidad desconocida con atuendos brillantes. En este caso, las invenciones van a responder a circunstancias nuevas, así como otorgar información nueva sobre el mundo (Cawelti, *Adventure, Mystery and Romance*, 7). Si la lucha libre es un espectáculo de reciente inserción en la cultura mexicana, incorporarla a historias de héroes funciona como invención. Los villanos a los que se enfrenta también estarán entre la invención y la convención, un ejemplo serían las Momias de Guanajuato (Curiel, Federico, dir., *Santo vs las momias de Guanajuato*). Las momias son personajes sobrenaturales que se aparecen varias veces en la literatura, pero estas momias en específico

tendrán un rasgo nuevo. La convención está en la figura de la momia como personaje sobrenatural al que el héroe se enfrenta y la invención está en la reapropiación del concepto, que al contar con un referente local, enfatiza elementos culturales propios.

Una vez que se popularizan las historias del Santo y queda claro que se trata de un héroe, éstas se volverán convenciones en sí mismas, por ejemplo, “*Santo vs.*” se vuelve una convención anunciada desde el título y las invenciones se encontrarán en los personajes secundarios y en los antagonistas a los que se enfrenta el héroe. “En la serie de El Santo los títulos son fundamentales. Seducen al espectador y condensan la trama para ir suprimiendo la distracción causada por las complicaciones argumentales (Monsiváis, 130).” *Santo vs el antagonista en turno* será la construcción narrativa con la cual se rijan las historias. Se trata de una colección de personajes insólitos donde se mezcla lo cotidiano con lo extraño, hombres infernales, zombies, mujeres vampiro, momias de Guanajuato, científicos malvados, espectros, redes criminales, brujas, un tal barón Brákola, monstruos, hombres y mujeres lobo, karatekas, asesinos de la mafia, la Llorona, y una civilización extraterrestre entera, por mencionar algunos (cabe destacar que los modelos de la mayoría de estos personajes tienen un origen literario).

Una vez entendidas las convenciones y las invenciones, podemos ahondar en el concepto de narrativas formulaicas ya que éstas surgen de una combinatoria entre ambas. Explica John G. Cawelti que “las historias de fórmulas son estructuras de convenciones narrativas que desempeñan distintas funciones culturales en una manera unificada” (*Adventure, Mystery and Romance*, 12). Las fórmulas narrativas entonces, son sistemas convencionales que estructuran productos culturales<sup>44</sup> es decir, son estructuras

---

<sup>44</sup> “A formula is a conventional system for structuring cultural products” (Cawelti, *Adventure, Mystery and Romance*, 5).

convencionales narrativas o dramáticas que se usan en una gran cantidad de obras individuales.<sup>45</sup> La fórmula se refiere a un cierto tipo de historias, desde las parábolas bíblicas, hasta un western o una comedia romántica (Cawelti, *Adventure, Mystery, and Romance*, 5). Es decir, hay muchas formas distintas crear una fórmula. Las fórmulas pueden combinarse o tomar préstamos entre ellas, y esto pasará con la narrativa de las películas de Santo que tomará elementos de distintas fórmulas para conformarse. Aun así, serán narrativas formulaicas funcionales, en primer lugar, porque son muy específicas en cuanto a tramas, personajes y espacios y, en segundo, porque estructuralmente todas las películas tienen una narrativa convencional, efectiva, de creación colectiva. Sin embargo, de historia a historia, habrá invenciones que permiten distinguir una obra de otra.

La literatura de fórmulas tiene que entenderse desde la cultura que las genera. Así es como llegan a plasmarse ciertos personajes o espacios. No se puede escribir una historia de aventuras exitosa sobre un personaje tipo que dicha cultura no pueda concebir en términos heroicos (Cawelti, *Adventure, Mystery and Romance*, 5). Santo no se entendería fuera de una fórmula mexicana, ya que la lucha libre nacional va de la mano de las películas de Santo.<sup>46</sup> Existe un contexto cultural que permite que los luchadores sean vistos como héroes, esto porque fueron una suerte de superhéroes locales: portan disfraces y tienen enemigos a los que se enfrentan, con la ventaja de que, además, son de carne y hueso. Estos héroes tangibles dan el paso lógico hacia una narrativa que los consagró desde otro medio.

A pesar de que el marco cultural es indisociable de las fórmulas y les otorga una cierta especificidad, no es una condición absoluta, una articulada por cierta cultura específica puede

---

<sup>45</sup> “A literary formula is a structure of narrative or dramatic conventions employed in a great number of individual works.” (Cawelti, *Adventure, Mystery and Romance*, 5).

<sup>46</sup> Explicaré esto con más detalle más adelante ya que narrativa y lucha libre tendrán un estrecho vínculo utilizado para crear universos de significación paralelos (p 74).

llegar a funcionar en otra.<sup>47</sup> Hay que tener presente que el cruce de distintas fórmulas que dará cohesión a la narrativa global de las películas de Santo, está íntimamente ligada con la efectividad que tienen distintas narrativas de otras culturas en la nuestra. Los vampiros, las brujas y los licántropos, por ejemplo, son personajes de historias populares que permean posteriormente dentro de la narrativa de aventuras y horror que protagoniza Santo. No se contarán historias de tradición europea, sino aquellas conformadas con componentes de historias populares mexicanas, de superhéroes, de cine de suspenso y aventuras, ciencia ficción o películas estadounidenses de serie B, por mencionar algunas. Todas estas se entienden de una manera particular y local, una mezcla de narrativas conocidas con elementos nuevos desde distintos contextos culturales. Las fórmulas literarias también deben de estudiarse como procesos de síntesis cultural.

### 2.3. Santo y las fórmulas

La existencia de un público que guste de estas historias va de la mano con su estructura formulaica. Si bien se necesita que las fórmulas estén compuestas por las características que expliqué anteriormente, también es fundamental que exista un público que guste de ellas. Para la consolidación de un producto masivo se requiere de una audiencia, porque la recepción exitosa de las películas repercute en éxito comercial. Si el consumo es exitoso, se populariza y garantiza su duración (20 años de consolidación de carrera fílmica de Santo, por ejemplo)<sup>48</sup>.

---

<sup>47</sup> “Claro que una fórmula articulada por una cultura puede ser tomada por otra.” (“Of course, a formula articulated by one culture can be taken over by another”) (Caweli, “Cawelti, *Adventure, Mystery and Romance*, 7).

<sup>48</sup> La cultura de masas en más de una ocasión va de la mano con la cultura popular, ya que implica un éxito comercial. (“To put it as simply as we can, we could say that mass culture is popular culture which is produced by mass production industrial techniques and is marketed for a profit to a mass public of consumers. It is commercial culture, mass produced for a mass market. Strinati, 10).

El público consumirá películas como *Santo vs. las mujeres vampiro*, *Santo vs. las lobas* o *Atacan las brujas*, principalmente porque gusta de la fantasía y del escapismo que promete<sup>49</sup>, Fernández insiste en que gracias a este tipo de cine queda lejos el drama revolucionario de injusticia social. El público de estas películas busca historias que lo hagan pasar un buen rato. Una de las características fundamentales de la narrativa de fórmulas es que entretengan.<sup>50</sup> El propósito inicial de este cine fue entretener tanto a las clases populares que asistían a las arenas de lucha, como a las clases medias que disfrutaban de ir al cine como actividad recreativa.

Las películas del Santo se exhibirán en los cines populares del país,<sup>51</sup> dentro de éstas hay algunas que destacan más que otras por el gran éxito comercial que tuvieron. Mientras *Santo vs. las mujeres vampiro* de 1962 se exhibe solamente en el cine Mariscal<sup>52</sup> durante dos semanas, *Santo en la venganza de las mujeres vampiro*, de 1970, se proyecta, en cambio, en 12 cines durante tres semanas. Hoy en día, la primera es considerada una película de culto<sup>53</sup>, puede conseguirse en DVD y se ha escrito mucho sobre ella, sobre la secuela, no

---

<sup>49</sup> “La cultura de masas es, por lo tanto, una cultura que carece del reto y la estimulación intelectual, prefiriendo la tranquila comodidad de la fantasía y el escapismo” (“Mass culture is therefore a culture which lacks intellectual challenge and stimulation, preferring the undemanding ease of fantasy and escapism”) (Strinati, 14).

<sup>50</sup> La fórmula busca crear un patrón aceptable de escape temporal de las restricciones serias y de las limitaciones de la vida humana. (“The game dimension of formula is a culture’s way of simultaneously entertaining itself and of creating an acceptable pattern of temporary escape from the serious restrictions and limitations of human life.”) (Cawelti, *Mystery, Violence and Popular Culture*, II).

<sup>51</sup> “Santo se proyectaría –con sus debidas y frecuentes excepciones– principalmente en cines de público popular.” (Fernández, 130)

<sup>52</sup> En la Ciudad de México. Los datos que propongo son de Álvaro A. Fernández quien analizó la recepción en salas y condensó los datos en su libro (Fernández. 202-210).

<sup>53</sup> Si bien la categoría es ecléctica, hay ciertas características que para identificarlo. Por un lado, puede categorizarse por su consumo y recepción; otra forma de hacerlo, es por su técnica o características formales. Estas películas se sedimentan en mercados específicos de nicho, o fetiches determinados, donde siempre tienen demanda, además, su recepción siempre está en los márgenes del *mainstream*. En cuanto a las características formales, el cine de culto tiene estética o temática de innovación (que puede ser glorificada o criticada), son transgresoras en cuanto a las convenciones del cine y sus cualidades morales, estilísticas o políticas y, finalmente, son exageradas en tanto que representan un género (de horror, ficción, ciencia ficción o comedia absurda, pastiche, surrealismo o sátira) o varios al mismo tiempo y de manera excesiva. (Mathijs y Mendik, 1-23)

tanto. De manera que la recepción de estas producciones cambia con el paso del tiempo, la película al momento de su estreno no tiene el impacto que tendrá después. Televisa también va a tener injerencia en este proceso de éxito de las películas de Santo, ya que será la encargada de repetir las en televisión una y otra vez, volviéndolas referentes indispensables para generaciones posteriores. Como en todos los éxitos comerciales, hay una etapa de auge y una etapa de crisis. De 1960 a 1970 el cine de luchadores tiene un auge notable, no obstante para finales de los setenta, habrá una importante crisis que terminará con el furor generado por estas películas. Santo se lo achaca a los productores,<sup>54</sup> pero habría que plantearse si la fórmula de las historias de luchadores era una fórmula con fecha de caducidad.<sup>55</sup>

El cine comercial al que las audiencias mexicanas estaban acostumbradas contenía, desde un inicio, un carácter formulaico. Tomemos en cuenta que, a partir de finales del siglo XIX, el cine funcionó como vehículo para la circulación de narrativas de la identidad nacional mexicana<sup>56</sup>. Desde las escenas de Porfirio Díaz<sup>57</sup> a caballo hasta las tomas en campos de batalla durante la Revolución, las cámaras han estado ahí para grabar la imagen del hombre heroico quien también es que lucha y defiende lo que cree. Los héroes nacionales mantienen un estrecho vínculo con el cine para mostrarse como hombres de acción. A tal grado que el mito del macho mexicano se reforzó en gran parte debido a la presencia de las cámaras de cine que ayudaron a consolidarlo (de la Mora, 7). Tomando como punto de partida este

---

<sup>54</sup> “Santo se resigna. Poco a poco sus relatos épicos dejarían de producirse –no de narrarse–; él es consciente de la reiteración necesaria para la existencia del mito, pero los productores –él cree– están en su contra.” (Fernández, 137).

<sup>55</sup> Esta es una caducidad que va y viene, cabe destacar, porque si bien las películas dejaron de tener el éxito que tenían a mediados de 1960, a partir del 2006, con la película Nacho Libre de co-producción Estados Unidos-México (Jared Hess, 2006, Nickelodeon) vuelve la posibilidad de hacer cine sobre lucha libre pero desde el registro paródico.

<sup>56</sup> “Since the end of the nineteenth century, film has furnished as a vehicle for the circulation of narratives of Mexican national identities” (de la Mora, 1).

<sup>57</sup> El general Díaz paseando por el bosque de Chapultepec, 1902

impulso de principios de siglo, a lo largo del siglo XX se contarán y retratarán relatos heroicos en las grandes salas de cine.

Las antecesoras directas de Santo en cuanto a narrativa de héroes fueron las historias del cine rural de rancheras, según apunta Fernández (50-76).<sup>58</sup> El cine de rancheras era, principalmente, un género melodramático situado en el campo, en algún pasado histórico idealizado. Las películas de dicho género estaban insertas dentro del contexto de la *época de oro* del cine mexicano. El cine de este periodo se enfocaba, principalmente, en exaltar el nacionalismo y lo mexicano; las películas preferían retratar lo folclórico, la historia y las tradiciones nacionales (Maciel, 92). Su periodo de auge fue de 1930 a 1940, pero algunos críticos, como Carlos Monsiváis, extienden la duración de esta época hasta 1954.<sup>59</sup> A partir de 1940 el cine se enfoca más bien en historias que ocurren en la ciudad (aunque coexiste con producciones que aún se consideran *de oro*), de arrabal y ficheras, sobre la vida del hampa o las cabareteras, o bien, de pícaros urbanos protagonizadas por los grandes comediantes como Resortes, Tin Tan, Cantinflas, etc. (Standish, 523). Aparece entonces la comedia urbana, “la crónica de un Distrito Federal manejado y diseñado como rancho” (Monsiváis, 1062). Es decir, conforme la historia del cine mexicano avanza, las narrativas del cine se trasladan poco a poco del campo a la ciudad. Estas van a influir en la creación del cine de Santo porque todas las hazañas del luchador ocurren en la ciudad, se trata de narrativas urbanas. El tránsito de un remoto e indefinido “*Allá en el rancho grande*”<sup>60</sup> a un *Santo vs. las mujeres vampiro*, representa un cambio importante en el desarrollo de las

---

<sup>58</sup> 1930-1945 más o menos. (Fernández, 65-66).

<sup>59</sup> “De 1930 a 1954 crece, alcanzan su apoteosis y se extinguen o languidecen o se deterioran mitos y géneros del cine nacional.” (Monsiváis, 1048)

<sup>60</sup> *Allá en el rancho grande*, de Fernando de Fuentes (1936) se presenta como una fantasía bucólica con miras nostálgicas hacia el pasado pensando la hacienda porfirista como un eterno Rancho Grande. (Monsiváis, 1051)

historias mexicanas donde el *allá* se cambia por un *aquí*, delimitado y localizable dentro la Ciudad de México.

El protagonista del anterior cine de rancheras era un héroe identificable con una localidad (solamente en las películas, porque Pedro Infante, por ejemplo, será un héroe masivo fuera de ellas), una figura dentro de una comunidad pequeña, en contraste con Santo, quien en las películas, será un personaje conocido por todos y de gran popularidad, presente en todos los escenarios posibles, desde las arenas de lucha libre hasta sofisticados laboratorios en su casa, desempeñándose luchador, detective o superhéroe. Cuando se pasa de la “Época de Oro” a la “Época de Plata” de alguna forma se salva a la industria del cine nacional<sup>61</sup> que ya no encuentra rentable la producción de películas de charros, y se abre hacia nuevas rutas narrativas con nuevos personajes y nuevas locaciones. Los retratos locales mexicanos hiperrealistas se sustituyen por una fantasía (a veces desde el horror, a veces desde el futurismo) donde coexiste lo fantástico con lo real y la verosimilitud encuentra formas nuevas.

Si bien la línea planteada por Fernández otorga continuidad a la historia del cine mexicano, haciendo un claro énfasis en las historias de héroes, no debemos dejar de lado la importancia que tienen los cómics para preparar a las audiencias para el cine de Santo. A partir de 1949, la Editorial Novaro será la encargada de importar cómics de Disney hasta DC Comics y Marvel (Vilches, s/p) así que para 1960 cuando el éxito fílmico de Santo empieza,

---

<sup>61</sup> Fernández llama a este periodo *época de plata* por la relación del Enmascarado de Plata con las producciones. “Se podría decir que el Enmascarado de Plata salvó una parte de la industria cinematográfica. La “Época de Plata” del cine mexicano ha significado enormes ganancias generadas por un público nacional e internacional: simplemente en España se estrenan treinta de sus películas. Pero haber salvado en cierta forma la industria cinematográfica que vive bajo la sombra de la época de ilusión forjada en un esquemático realismo durante los cuarenta, no es el único mérito de Santo y del cine de luchadores; con el inicio del personaje de celuloide, inicia la mayor ola de cine fantástico nacional.” (Fernández, 149)

el público mexicano ya está familiarizado con las historias de Superman y Batman, hasta Calimán (Bartra, *Luna Córnea*, 47). Este tipo de narrativa, formulaica, con héroes como protagonistas, y de aventuras, también preparó al público mexicano para poder consumir el cine de héroes que Santo protagonizaba.<sup>62</sup>

Por lo general, veremos películas con personajes masculinos que emprenden una aventura con una narrativa claramente binaria: de buenos contra malos. De manera que cuando llegan las películas del Santo en la década del 60 hay un público mexicano que consume historias de héroes; al estar familiarizados con este género pueden simpatizar con las historias de Santo fácilmente. Santo se incorpora a canon narrativo existente (un héroe salva a una comunidad y triunfan los valores que éste defiende) y satisface el horizonte de expectativas del público que espera ver a un héroe venciendo al mal. Las películas llegan a las salas de cine cuando ya existe un sistema referencial que logra codificarlo junto con las historias que protagoniza, garantizando de antemano que funcionen ante el público receptor (Jauss, 55-58).

Otro punto interesante a revisar es cómo la ciudad se vuelve el escenario de los nuevos protagonistas de las películas y a Santo no se le puede pensar fuera de ella. Santo trabaja en la ciudad porque ahí están las arenas de lucha libre y también ahí mismo disfruta de los lujos y la vida cosmopolita. En *Santo vs. las mujeres vampiro*, Santo y los protagonistas se refugian de las vampiresas en un elegante cabaret. El cabaret será un espacio fundamental dentro del cine mexicano a partir de 1950 porque es el lugar de encuentro de los personajes, los

---

<sup>62</sup> No descarto la teoría de Fernández, pero desde mi revisión del cine que protagoniza Santo, creo que no hay que perder de vista que Santo tiene mucho más de Batman y Superman que de Pedro Infante, en cuanto a su codificación como héroe popular.

espectáculos y la elegancia<sup>63</sup>, sinónimo de diversión sofisticada en la ciudad. Ahí se reunirán los buenos y se refugiarán los malos, además dará pie a que se puedan incluir otros actores dentro de las películas.<sup>64</sup> La ciudad también se volverá un espacio de acción. En *Atacan las Brujas*, el Enmascarado paseará por distintos lugares de la ciudad dentro de un carro último modelo. Desde su coche, enfrentará a los villanos y los perseguirá hasta dar con ellos. El carro de Santo, con el cual recorre la ciudad a grandes velocidades, se volverá un ícono para la construcción de su imagen: un luchador rico en descapotable, que no hará sino enfatizar lo cubierto del rostro del conductor. Así, *Atacan las brujas* será la más innovadora de las tres películas en cuanto al uso de la atmósfera urbana. Su ambientación cuenta con la mayor cantidad de locaciones, escenarios diversos que van de lo elegante y cosmopolita (hoteles o bares lujosos), hasta los más sucios y descuidados (como los pasillos de la Arena México o terrenos abandonados propios para un aquelarre). Veremos lo novedoso, lo urbano, lo costoso, siempre acompañando a Santo, estos elementos lo dotarán de significados: poder, misterio y singularidad.

---

<sup>63</sup> En el cabaret se contarán historias que albergan la tragedia de las grandes ciudades, volviéndose un género (el Cine de Cabareteras), pero para este presente análisis nos centraremos en las historias de héroes, así que no estudiaremos esas narrativas.

<sup>64</sup> En *Santo vs. la magia negra* (1973), el comediante Resortes, quien era bastante importante en la escena del cine nacional, hace una breve aparición en una escena de cabaret.



*Santo contra las mujeres vampiro (1962).*



*Atacan las brujas (1964).*

## 2.4. Hacia una fórmula propia

Apunta Lauro Zavala que “cada película es un conglomerado de alusiones a películas producidas anteriormente en distintas tradiciones genéricas” (Zavala, 20), en el caso de estas películas de Santo, podríamos agregar, que el conglomerado está compuesto también por referencias literarias. Dicho conglomerado o combinación de distintos géneros formulaicos hará que las películas de Santo adquieran matices especiales. La base narrativa de todas las películas será la historia de aventuras, la cual dará estructura al texto fílmico. Ésta se combinará con otros géneros formulaicos<sup>65</sup> para crear atmósferas, nudos dramáticos, tramas paralelas, etc.

La fórmula de aventuras es aquella en la que el héroe logra vencer obstáculos y peligros, para cumplir una misión importante, a veces las pruebas por las que pasa el héroe son el resultado de planes de un villano, y frecuentemente –aunque no siempre–, el héroe, como beneficio a parte, recibe el favor de una o algunas damas.<sup>66</sup> La fórmula de aventuras es un ejemplo preciso de la narrativa de héroes, ya que el foco siempre estará puesto sobre Santo. Esto es visible desde el título. En *Santo vs. las mujeres vampiro* y *Santo vs. las lobas*, enuncia claramente quienes se van a enfrentar. Cuando Santo lucha contra una legión de brujas en 1968, la película se llama simplemente *Atacan las brujas*, aun así los carteles de

---

<sup>65</sup> “Bien llegaría a lo más elemental del cine de gánsters o a lo más profundo del melodrama arrabalero, al vasto campo de aventuras rancheras, del western o de principios retomados del musical rumbero, pero fundamentalmente se anclaría en el cine de horror y también en supuesta ciencia ficción. Este cine, aunque significa un cambio en la cinematografía del momento, siempre es nutrido de las proposiciones sociales hechas por el cine en años anteriores” (Fernández, 127)

<sup>66</sup> “The central fantasy of the adventure story is that of the hero –individual or group– overcoming obstacles and dangers and accomplishing some important and moral mission. Often, though not always, the hero’s trials are the result of the machinations of a villain, and, in addition, the hero frequently receives, as a kind of side benefit, the favors of one or more attractive young ladies.” (Cawelti, *Mystery, Adventure, and Romance*, 40)

estas tres películas tienen casi el mismo diseño y distribución, es decir, están igualmente codificados así que están sujetos a una misma lectura para el espectador.

En las películas de Santo sabemos que siempre ganará, en cambio, en la lucha libre el triunfo de los *buenos* no siempre es una garantía. La narrativa de ganadores/perdedores sostiene tanto a la lucha libre como a las historias en pantalla, ya que se trata de un héroe que se enfrenta a un villano (un técnico a un rudo) y tendrá que pasar muchas peripecias (llaves, trampas, golpes) para que alguno salga victorioso. Esta co-relación entre lucha libre y narrativa<sup>67</sup> se vuelve significativa para poder contextualizar los triunfos de un luchador, quien es, a fin de cuentas, un héroe local.<sup>68</sup> Las historias de aventuras se consolidan al crear tensiones entre héroes y villanos, y dicha tensión hará que se sostengan las historias.

La narrativa de héroes necesita forzosamente de un villano para que el héroe sea efectivo, Santo cambia de villanos en cada aventura (aunque sí hay secuelas repetirá personajes). Los villanos mejor planteados, aquellos que protagonizan las películas más exitosas —y los que ahora son mi objeto de estudio— son seres fantásticos. Decía al respecto Santo “[...] he tenido películas enfrentándome a Drácula, La Momia, vampiros, el Hombre Lobo... en fin, con todos los personajes de leyenda que ha habido en el cine americano e inglés; todos ellos los hemos trabajado aquí, en México.”<sup>69</sup> Dichos “personajes de leyenda” al ser antagonistas, convierten las historias en otra fórmula narrativa. Ésta se colocará sobre las historias de aventuras. Estamos hablando de la fórmula que Cawelti denomina “seres o

---

<sup>67</sup> En 1982, Santo habló de su cine en una entrevista, donde afirmó que “la mayoría de los monstruos con los que yo ando peleando son luchadores, entonces no hay ningún problema con ellos; si peleas con un actor, pues le da miedo caer en las piedras y hasta en el mismo cemento; y tiene razón, es un actor y se puede lastimar; el luchador no, él se anda pegando aquí y allá y se da un buen golpe, y se roza y le sale sangre pero está para eso...” —decía en entrevista Santo (Criollo, et. al., 272).

<sup>68</sup> “[...] specific adventure formulas can be categorized in terms of the location and nature of the hero’s adventures” (Cawelti, *Mystery, Adventure and Romance*, 40)

<sup>69</sup> “El monstruo no soy yo” Entrevista a Santo recopilada en *Quiero ver sangre!* (Criollo, et. al, 271)

estados extraños”<sup>70</sup> la cual incluye a las historias de horror.<sup>71</sup> Este tipo de historias son las que dan cuenta de las cosas terribles que hacen los monstruos y, por lo general, terminan destruyéndolos.<sup>72</sup>

Ahora bien, el horror y la lucha libre son dos categorías íntimamente relacionadas cuando se les piensa como géneros del cuerpo.<sup>73</sup> Es decir, como géneros que representan alguna forma excesiva del cuerpo (en una sensación o emoción intensa), ésta puede ser la violencia, la emotividad o el sexo. Aunque dicha categoría abarca exclusivamente géneros cinematográficos, tales como el porno, el melodrama y el horror, cuyo común denominador es dicho exceso corporal (orgasmos, llanto y sangre, respectivamente) puede también encontrar directrices similares con la lucha libre que contiene el exceso de la carne en la violencia, volviéndolo un espectáculo de contacto y sudor. En estas películas de Santo, se conjunta el horror con la lucha libre, creando un producto fílmico que responde sólo al uso del cuerpo. Ahí se encontró un imaginario perfecto donde pueden convergir estos usos del cuerpo a pesar de que cada uno se usa de manera distinta. En la lucha, el cuerpo del hombre representa fuerza y victoria a través del combate, en cambio, en el horror, el cuerpo femenino es un lugar donde desembocan los excesos.

Si el horror otorga villanos a la fórmula de aventuras, para alcanzar un clímax en la historia, se incorporará el misterio. La inocente joven en peligro será la que dará pie a esta situación ya que, invariablemente, inicia con un secuestro, el cual plantea la necesidad de

---

<sup>70</sup> Alien Beings or States según los llama Cawelti en *Adventure, Mystery and Romance* (47).

<sup>71</sup> La diferencia entre horror y terror es que el terror logra perturbar al espectador al explorar fenómenos psicológicos completamente humanos. El término que usaré es horror porque éste se refiere más bien a la presencia de monstruos y elementos sobrenaturales (Carroll, 15).

<sup>72</sup> “The horror story, which usually portrays the depredations and ultimate destruction of some monster, is the most striking formulas of this type” (Cawelti, *Mystery, Adventure and Romance*, 47)

<sup>73</sup> Linda Williams utiliza el término géneros de la carne para hablar de la pornografía, el melodrama y el cine de horror en “Film Bodies: Gender, Genre and Excess” (3-7).

resolver quién lo cometió y porqué se mantiene a la joven cautiva. Su búsqueda se vuelve el misterio a resolver.<sup>74</sup> No se trata propiamente de un enigma arrojado al detective, sino de un juego de escondidillas con la trama. En estas tres historias, el misterio de dónde se encuentra la dama se resolverá para que pueda haber un desenlace, esta resolución del misterio coincidirá, además, con el clímax de las películas. El héroe, entonces, será multifacético, ya que no conforme con ser un luchador estrella, también se desempeña como ayudante de la policía tomando el papel de una especie de investigador privado. La fórmula de misterio en estas películas tendrá sus propias características, ya que será un misterio asociado con el horror, cuando esto sucede, es imposible que haya una solución racional del enigma porque quienes lo ocasionan son seres de una realidad otra, ajena a la razón. Santo encontrará y salvará a Diana, Ofelia y Adriana, pero jamás dará una explicación lógica de por qué aparecen las villanas sobrenaturales.

Así como James Bond se vuelve una franquicia de narrativas fílmicas conformada por fórmulas, Santo también va a tener las suyas. Las películas empiezan con escenas que anticipan la aventura. En *Mujeres vampiro*, la primera escena corresponde al despertar de las vampiresas desde su tumbas; en *Atacan las brujas*, un ritual mágico y en *Lobas* se inicia con una secuencia que presenta a las villanas. Después de esto, se hace un corte a escenas de Santo luchando (en la arena, donde siempre sale victorioso). Tras la pelea, se juntan las historias y a Santo se le notifica que tiene que ayudar para vencer a los agentes del mal recién presentados. Siguen siempre un par de equívocos y una persecución, entonces Santo dará con la guarida enemiga y podrá vencer al mal para, finalmente, rescatar a la damisela en

---

<sup>74</sup> “Mystery has been far more important as a subsidiary principle in adventure stories”, (Cawelti, *Adventure, Mystery and Romance*, 43)

peligro con la ayuda de algún elemento azaroso: sale el sol o logra librarse de sus ataduras repentinamente.

La narrativa de las películas del Santo se vuelve una fórmula en sí porque está compuesta de fórmulas establecidas pero reacomodadas de maneras específicas. Estas se trasladan a contextos locales, así que se vuelven únicas, para producir una narrativa que se sostiene con el paso de los años y los directores. Además, se trata de una narrativa con un colectivo, si bien hay un número limitado de guionistas y argumentistas de las películas (y directores y productores), todos siguieron los mismos pasos, no se trata de cine de autor. Cada uno de los encargados de hacer este tipo de películas tiene un estilo particular de innovación, pero la convención resulta tan efectiva que las variaciones son mínimas y la misma historia se cuenta una y otra vez. Se vuelven fórmulas en sí derivadas de un personaje. Películas de luchadores hubo muchas<sup>75</sup>, pero ninguna franquicia tuvo tanto éxito como la del Santo. Lo intentó en su momento, Blue Demon o también Huracán Ramírez, luchadores casi tan populares y exitosos como Santo.<sup>76</sup> Algo hubo (y hay) detrás de las narrativas que se derivan de Santo que logró una fórmula casi completamente efectiva, y es este “casi” el que resulta fundamental. Al estar basadas en un sólo un personaje que no logra renovarse exitosamente con el paso del tiempo (Hijo del Santo intentó continuar con la franquicia

---

<sup>75</sup> Desde *El Huracán Ramírez* (1952) hasta *Nacho Libre* (2006), Raúl Criollo, José Xavier Nívar y Rafael Aviña recopilan un catálogo de cine de luchadores que abarca un poco más de 50 años y cerca de 170 películas en *¡Quiero ver sangre!* (2011).

<sup>76</sup> El cine de luchadores tuvo varios protagonistas, algunos de ellos eran luchadores fuera de la pantalla, como Tinieblas, Mil Máscaras, Blue Demon, Huracán Ramírez y Santo y otros fueron sólo personajes del cine, como Sombra Vengadora, Vampiro y Neutrón (Criollo, et. al., 25).

narrativa, Santo en cómic como en películas pero sin éxito<sup>77</sup>), la fórmula pierde fuerza, deja de causar interés y se acaba.<sup>78</sup>

---

<sup>77</sup> Recientemente (a finales de septiembre de 2015) el director español, Alex de la Iglesia ha confirmado su interés en revivir el cine de Santo como una saga cinematográfica. De la Iglesia afirma, incluso que “El Santo es quizá la única alternativa, el único superhéroe que pudiera hacer frente al imperio de los americanos de Marvel” (“Leyenda de ‘El Santo’ regresará al cine”).

<sup>78</sup> El Santos, tira cómica de los moneros mexicanos Jis y Trino, tiene un claro guiño hacia Santo, desde el nombre hasta la vestimenta. El Santos, es una reinterpretación de El Santo, y primero logró su difusión desde el periódico *La Jornada*, hasta 2012 cuando tuvo su propia película. En esta tira cómica se puede ver cómo Santo, si se reinventa o reactualiza, puede reaparecer en los productos culturales y tiene una recepción exitosa.

## Capítulo 3. Máscara y figura

### 3.1. Personaje/persona

La siguiente –y última—etapa de mi análisis de películas de Santo será el de los personajes. El concepto de personaje es complejo y existen múltiples formas de abordarlo dentro de la teoría literaria, pero en este estudio recurriré al estructuralismo y a la narratología.<sup>79</sup> Las ventajas de utilizar hacer un análisis de personajes como herramienta de análisis permiten hacer conexiones entre textos de orígenes distintos, esto se puede lograr cuando se aíslan las formas que componen al texto. No obstante, hay que tener en cuenta que un análisis de este tipo no intenta hacer una clasificación con afanes taxonómicos. Pretendo un análisis formal, entendiendo que la forma no es ajena al contenido. Por otro lado, también hay que tener en cuenta que muchos productos culturales son narrativos, así que el objeto de estudiarlos no es probar su naturaleza narrativa, sino más bien buscar una conexión lógica entre los textos clasificados para una mejor comprensión de los mismos.

Al trabajar con películas como corpus de estudio, el análisis de personajes toma ciertas particularidades importantes. Los personajes son quienes desarrollan un papel dentro de la historia y realizan una serie de acciones identificables. Por eso, en este capítulo, primero haré un análisis general de los personajes literarios para poder entenderlos desde el cine del Santo y, después, analizaré a los personajes por género y función actancial, haciendo énfasis en la lógica binaria siempre presente: femenino/masculino, bueno/malo.

---

<sup>79</sup> La narratología es una disciplina de las humanidades dedicada al estudio de la lógica, principios y prácticas de la representación narrativa (Narratology is a humanities discipline dedicated to the study of the logic, principles, and practices of narrative representation) (Meister s/p).

Luz Aurora Pimentel define a los personajes como “un efecto de sentido, que bien puede ser del orden de lo moral o de lo psicológico, pero siempre un efecto de sentido logrado por medio de estrategias discursivas y narrativas” (Pimentel, 59). Al hablar de efectos de sentido, es pertinente también considerar los postulados de Mieke Bal bajo los cuales, los “character-effects” o “efectos de personaje” suceden porque hay una relación tan estrecha entre personas y personajes que a veces olvidamos que éstos últimos son construcciones.<sup>80</sup> Esta condición me parece fundamental para hablar de Santo. Si bien es un ser de carne y hueso, también –y sobre todo– es un producto cultural pensado y construido, entonces crea un efecto de sentido ya que su construcción colectiva, presente en distintos medios, hace que parezca más una persona que un personaje.

El efecto de sentido varía cuando se trata de una narrativa desde el cine, ya que las estrategias discursivas funcionan de otro modo cuando se dispone de la imagen directa que suple a la descripción escrita. A Santo no se le describirá mediante párrafos extensos, pero se le puede ver en directo totalmente codificado (físicamente y también desde su actuar).<sup>81</sup> Esta distinción desde la fisicidad es un rasgo importante para pensar a Santo como personaje multimedial: una persona-actor-personaje escrita desde una colectividad. Cuando un

---

<sup>80</sup> “Es justo decir que no existen los personajes. No obstante, las narrativas producen ‘efectos de personaje’. Los efectos de personaje ocurren cuando el parecido entre seres humanos y las figuras fabricadas es tan grande que olvidamos una diferencia fundamental: incluso, vamos más allá y nos identificamos con el personaje, para llorar, reír y buscamos o tratamos de buscar algo en contra de él, cuando el personaje es un villano. Esta es la mayor atracción de la narrativa.” (“It is fair to say that characters do not exist. Yet, narratives produce ‘character-effects’. The character-effect occurs when the resemblance between human beings and fabricated figures is so great that we forget the fundamental difference: we even go so far as to identify with the character, to cry, to laugh and to search for or with it, or even against it, when the character is a villain. This is a major attraction of narrative.”) (Bal, *Narratology*, 113).

<sup>81</sup> “La única distinción existente entre personaje novelesco y personaje cinematográfico sobre la que los estudiosos de la narratología fílmica no se extienden demasiado, es su “ficidad” [...]. Esto conlleva a menudo una identificación entre el personaje y el actor que lo dota de unos rasgos físicos, de una personalidad y, frecuentemente, de una imagen pública elaborada a través de sus interpretaciones de otros personajes e, incluso, de su vida pública.” (Pérez Bowie, 37)

personaje (en teatro o cine) goza de esta fisicidad, el espectador ya no necesita del ejercicio imaginativo para pensar en él y la narrativa tiene que ajustarse a una presencia física totalmente configurada. Aunado a esto, también hay que tener en cuenta que el personaje se debe entender como una representación, o bien, un “signo global [...] constituido en sí mismo de signos, desempeñando un rol, un tipo y una función” (Puelcio Mariño, 123). Es decir, el personaje, en los relatos cinematográficos, será una forma de efecto de sentido, que surte efectos desde el ser y el hacer a partir de una representación visual encarnada en un actor. Santo es un personaje con fisicidad evidente, o bien, extendida porque es una figura proyectada en diversos medios en los que siempre desempeñaba el mismo papel.

Si bien la descripción es importante para lograr configurar a un personaje desde la narración literaria, dotarlo de nombre y atributos también es fundamental. El nombre se vuelve entonces “el centro de imantación semántica” (Pimentel, 63) de los atributos de los personajes. Santo será un nombre evidente, pero los nombres de los personajes secundarios también revelarán mucho sobre los papeles que desempeñarán. Las villanas tendrán nombres misteriosos y poco comunes, desde Luba, reina licántropa con nombre a medio latín y medio en español, hasta Selene, quien remite a la mitología griega. Las princesas o damiselas en peligro tendrán nombres más comunes, nombres con los que los espectadores pueden identificarse o relacionarse (no hay que perder de vista el carácter popular que cohesiona el fenómeno del cine de Santo) como Diana, Ofelia, Adriana, por ejemplo. Habrá personajes con nombres motivados o referenciales<sup>82</sup>, es decir sus nombres tendrán una razón de ser o alguna referencia directa a algo, como las dos villanas ya mencionadas y por supuesto, el

---

<sup>82</sup> El personaje referencial remite a una clase de personajes que, por distintas razones, ha sido codificado por la tradición (Pimentel, 64). Volveré a esto cuando haga el análisis detallado de Santo como personaje tipo.

héroe. Santo será el más referencial de todos los personajes, antes de estelarizar películas; este medio aprovechará entonces los referentes culturales que lo preceden. Santo, antes que ser detective egipólogo experto, enviado del Bien o súper espía (como en *Santo vs. las mujeres vampiro*) es un luchador, y este rasgo será el anclaje de su referencialidad.

Una vez que se tiene el nombre como centro, el personaje puede caracterizarse desde la acción, el discurso directo, la apariencia externa y el entorno (Pimentel, 69). Para el análisis de estas tres películas me centraré en la acción como elemento clave para entender la función de los personajes porque, al ser productos fílmicos, el mayor peso cae sobre las acciones. Por otro lado, el análisis a partir de la acción remite a los personajes con el concepto de actantes (o actores) y permite analizarlos, también, como personajes tipo pre-codificados por la tradición literaria.

### 3.2. Personajes desde la oposición de un género binario

La lucha libre es una de tantas narrativas binarias que atraviesan al ideario popular mexicano. La oposición entre el bien y el mal, el rudo y el técnico, da continuidad a una lógica que estructura distintas esferas culturales.<sup>83</sup> Desde la historia de México y su simplificación binaria (aztecas vs. españoles, criollos vs. peninsulares, liberales vs. conservadores) hasta las narrativas del cine (vaqueros vs. indios, agentes secretos vs. espías, americanos vs. comunistas), se es bueno o malo y se gana o pierde. Esta misma lógica estará presente en la narrativa del cine que protagoniza Santo, cada personaje tendrá su opuesto en género y en acción. Se opondrá lo masculino a lo femenino, en grados excesivos y evidentes, mientras que también se opondrá lo bueno a lo malo (en este sentido se abusa de la referencialidad del

---

<sup>83</sup> “[...] digamos que de la eterna lucha del bien contra el mal se manifiestan viejas estructuras en nuevas formas.” (Fernández, 181).

nombre de Santo, hasta llevarlo a la oposición Santo vs. cualquier cosa que pueda ser satánica).

Para hacer un análisis de personajes, utilizaré la clasificación de Vladimir Propp. Propp es muy claro en cuanto al uso de su teoría desde los cuentos populares, pero con el paso del tiempo esta teoría ha probado ser un poco más flexible de lo que se planteó originalmente. Al salirnos de los cuentos populares para usar en préstamo su terminología, apelamos al rasgo en común que tienen nuestros personajes con los de los cuentos tradicionales. Propp establece siete tipos distintos de personajes,<sup>84</sup> de los cuales yo retomaré sólo cuatro para este análisis: el héroe, el agresor, la princesa y el auxiliar.

Algunos personajes, como el héroe o las agresoras, en este caso, Santo y las vampiras, brujas y lobas, no son personajes típicos populares (populares entendidos en este caso como folclóricos), aunque tienen su raíz en ellos. No son personajes complejos, sino moldes o tipos, semejantes a los que protagonizan las historias de héroes y princesas; además constituyen y participan de una estructura narrativa lineal a través de sus acciones, al igual que en los cuentos populares.

Dado que son moldes estructurales, estos personajes actuarán de la misma manera, pero con pequeñas variantes. Santo es el héroe y su tarea primordial en estas tres películas es prácticamente idéntica. La princesa cambiará de nombre, pero será una señorita en condiciones y peligros similares. El agresor es el personaje que detona toda la acción, no será un personaje único, contará con ayudantes que cumplirán papeles secundarios necesarios para la acción de la película. El auxiliar varía un poco más en cuanto a sus acciones o a su

---

<sup>84</sup> Héroe, bien amado, donador, mandador, ayudante, villano o agresor y falso héroe. Apunta Helena Beristáin que Propp, “intuyó la noción de personaje o *dramatis personae* al identificar 31 funciones o papeles que luego agrupó en 7 etapas de acción que corresponden a 7 tipos de papeles o roles. Cada papel actancial es un modelo organizado de comportamiento, cuyas manifestaciones son previsibles [...]” (18).

papel dentro de las películas, pero su trabajo en estas historias será ayudar a Santo para crear un vínculo entre héroes y princesas.

### 3.2.1. Personajes femeninos. O del cuento de la princesa y la bruja

En los personajes femeninos de estas películas es más notorio la dicotomía entre el bien y el mal, en ellos se encarnará la virtud o la maldad en su máxima expresión. Las princesas y las agresoras tendrán a su vez formas de ser femeninas muy particulares. Los cuerpos y acciones de cada una serán radicalmente distintos, ya que, por un lado, las *princesas* personifican las figuras de “señora decente”, mujeres de su casa, subordinadas a una autoridad masculina que puede ser el padre o el esposo (o novio, pero eventualmente esposo).<sup>85</sup> Estas princesas son las damiselas en peligro de la narración en turno, se vincularán de alguna forma con los elementos sobrenaturales y Santo tendrá que salvarlas: su destino trágico puede encarnar el destino trágico de la humanidad. Ellas harán evidente, por oposición, el horror y la maldad de las mujeres “otras” que las amenazan. Así, las representaciones de género en estas películas estarán reguladas por un sistema de valores tradicionales que rigen, incluso hoy, a la sociedad mexicana, el cual determinará lo correcto y lo incorrecto para tipificar reconocer a los buenos de los malos.<sup>86</sup>

Tenemos el caso de Diana, en *Santo vs. las mujeres vampiro* (1962) quien es la reencarnación de Rebeca, una reina vampiro muerta hace 200 años. Diana se entera de su trágico destino al cumplir los 21 años porque las mujeres vampiro vienen por ella. Necesitan de su cuerpo para que Rebeca pueda reencarnar y así conquistar el mundo. La relación con

---

<sup>85</sup> La señora decente, entendida como la figura que señala por Julio Guerrero como “aristócrata y burguesa, católica y monógama” (Machillot, 176).

<sup>86</sup>Véase Gledhill, Christine, y Ball, Vicky, “Genre and Gender: the case of the Soap Opera” (Hall, 345).

el cuerpo femenino es problemática desde el principio. El cuerpo de Diana es condena y destino, no sólo por la reencarnación de la vampira, sino también porque en su cuerpo está la marca que la identifica como la elegida: un lunar en forma de un murciélago en el brazo. Cuando ella lo nota, se lo hace ver a su padre, el profesor Orloff, quien intenta persuadirla de que olvide el episodio.

Éste último conoce la relación con ayuda de la ciencia –otro rasgo que remite a la masculinidad<sup>87</sup>– porque ha investigado sobre el tema y logra descifrar unos jeroglíficos egipcios en donde está escrita la profecía.<sup>88</sup> Diana empieza a notar extraños sucesos sobrenaturales, pero su percepción está sujeta a la aprobación de su padre, quien primero intenta calmarla y convencerla de que sólo es su imaginación, para después explicarle los fenómenos sobrenaturales que la persiguen. Es decir, Diana se da cuenta de lo que sucede pero en todo momento su opinión queda sujeta o anulada por las figuras masculinas.

---

<sup>87</sup> Los hombres, como Santo o el profesor, usarán la ciencia, las mujeres, en cambio, la brujería. La razón pertenece a lo masculino, la superstición, a lo femenino.

<sup>88</sup>Vampiros del 1700 relacionados con profecías egipcias antiguas en el México de 1960 (específicamente la Ciudad de México, incluso, porque figura la Arena México). Lo fantástico presente en las películas del Santo cruzará los límites de lo racional, llevando el pacto de verosimilitud al extremo. Las tramas serán un conglomerado de secuencias deshilvanadas pero aun así son exitosas y gustan. Esta película incluso fue seleccionada para una retrospectiva de cine de horror mundial en el festival de San Sebastián en 1965, y en ese festival fue considerada como cine surrealista. (Fernández, 134) Surrealismo involuntario, más bien, pero que sirve para la configuración de un género con esas características en el guión.

Al principio de la película, cuando el profesor Orloff la envía a dormir después de que se altera al ver a una mujer vampiro, su prometido hace referencia a su boda próxima a realizarse y dice: “Entonces seré yo quien dé las órdenes”.<sup>89</sup> La princesa está ahí para obedecer y ser salvada. Su autonomía es prácticamente nula. La mujer buena no se emancipa, obedece, “es casi una niña que sigue órdenes” (Bornay, 75).



*Santo contra las mujeres vampiro.* (1962)

---

<sup>89</sup> *Santo contra las mujeres vampiro.* Dir. Alfonso Corona Blake, PeliMex, 1962. DVD.

Diana se contrapone a Tundra y a Zorina, las dos mujeres vampiro que orquestan el plan de dominio que crean para satisfacer a su amo. Tundra es tan solo una súbdita de la reina Zorina, pero aparece muchas más veces en la película ya que la mayor parte del tiempo los sirvientes son más agentes de acción que las mentes maestras que ordenan todo. Si bien estas vampiras cumplen con las órdenes de otro líder sobrenatural (un perfil de diablo se asoma entre las sombras, lo cual implica que el elemento satánico refuerza al horror y la supremacía masculina) hay una iniciativa en ellas para actuar, cumpliendo así con su misión. La villana y la princesa se distinguen por sus acciones y su caracterización. Las villanas serán, en general, personajes activos, que conspiran e irrumpen el orden establecido. Así Zorina y Tundra irán a la casa de Diana a alterar el orden en dos ocasiones, la primera visita como advertencia y la segunda para secuestrarla. Si bien ellas a su vez cumplen órdenes de un hombre, las mueve una iniciativa propia, elaboran un plan con su ingenio y lo ejecutan con ayuda de otros vampiros y hombres lobo.



*Santo contra las mujeres vampiro. (1962)*



De todos los personajes de *Santo vs. las mujeres vampiro*, Diana será la única mujer buena. Las demás serán malvadas y tendrán un destino fatal: Santo las exterminará una a una,



*Santo contra las mujeres vampiro. (1962)*

abriendo sus féretros y clavándoles una antorcha incendiada. Las vampiras mueren con este fuego, una agresión de Santo quien entra en su espacio privado y las ataca –incluso podríamos hablar de penetración. Esta escena es la única en la que se presencia una forma de violencia de Santo hacia las mujeres. Dicha violencia se contiene a lo largo de toda película y explota al final. Las secuencias anteriores de violencia son entre hombres (policías y Santo vs. los vampiros ayudantes de las antagonistas), aunque no debemos ignorar que al tener un héroe-protagonista luchador puede haber una mayor permisividad hacia la violencia física porque ese es su trabajo.

*Atacan las brujas*, de 1964, presentará esta misma dicotomía femenina. Compartirá otros elementos con su antecesora, incluso algunos críticos afirman que “la cinta no es sino una adaptación de *Santo vs. las mujeres vampiro* con todos los elementos (replicados palmo a palmo) estructurales del clásico de Corona Blake, pero virados hacia la hechicería.”(Criollo, et. al., 96). En esta película, la fórmula estará caracterizada por una invención mucho más tímida. Sin embargo, esta repetición es síntoma de un éxito garantizado, elemento necesario para la elaboración de un producto de masas. Ambas películas tienen una duración en cartelera de dos semanas pero gozan de numerosas repeticiones en la televisión (Fernández, 205).

En esta versión de la fórmula narrativa, Ofelia será la princesa quien tendrá que ser rescatada por Santo para evitar que las brujas (Mayra, su líder, es interpretada por Lorena Velázquez<sup>91</sup> que también aparece en la película anterior) tomen control de su cuerpo y del mundo. Ofelia tiene sueños premonitorios y sospechas sobre su vinculación con el mundo del terror, los cuales se confirman conforme avanza la pesadilla. A pesar de que también está sujeta a una autoridad masculina (su novio, Arturo, quien es amigo de Santo), es huérfana, así que el tópico de la dependencia paternal se modifica. Aquí será más evidente la seducción ligada con los poderes sobrenaturales –y su oposición al mundo “decente” de la princesa–, a tal grado que, en una escena, una ayudante de la bruja principal intenta seducir a Santo quien

---

<sup>91</sup> Lorena Velázquez era también una femme fatale fuera de las pantallas de cine, es decir ella también se vuelve partícipe de la dicotomía persona-personaje que caracteriza a Santo (aunque en menor medida, cabe destacar).

dice: “Estoy siendo víctima de una seducción infernal”. Después se levanta y se va, afirma que “Todo esto es absurdo y tú también”.<sup>92</sup>



*Atacan las brujas.* (1964)

Las brujas, desde un inicio, estarán ataviadas con túnicas ligeras muy cortas y Ofelia, quien espera lo peor desde una mesa de sacrificios (idéntica a la película anterior), porta un camisón con varios metros de tela que cubre desde las muñecas hasta los tobillos. Esta dicotomía que sitúa a las brujas en el mundo de “mujer fatal” y a Ofelia en el del “ángel del hogar” será reforzada con una aclaración que posteriormente hace Arturo, quien afirma que “las brujas, son mujeres que usan sus encantos para seducir a los mortales”. Arturo y Santo serán siempre caballerosos con las mujeres quienes los atacarán o pedirán su ayuda, pero

---

<sup>92</sup> *Atacan las brujas*. Dir. José Díaz Morales, Fílmica Vergara, 1964. DVD. En esta escena, otro rasgo curioso en cuanto a la representación femenina es la clara referencia a Lilith, cuando la cámara hace un acercamiento a las piernas de la bruja, éstas están cubiertas de vellos (“Lilith es una mujer de belleza siniestra e intemporal, sólo enturbiada por los pelos negros que afean sus bien torneadas piernas” Page e Ingpen, 244).

ellos se mostrarán estoicos. Se contrapondrá a lo largo de toda la película la pasión de lo femenino durante el grito de horror o la amenaza y persecución, frente al raciocinio y el estoicismo masculino.<sup>93</sup>



*Atacan las brujas.* (1964)



*Atacan las brujas.* (1964)

---

<sup>93</sup> Esta dicotomía mujer-instinto hombre-raciocino se explotará mucho más en la *Santo vs las lobas* donde la animalización femenina será evidente.

La última versión de la fórmula que voy a analizar es *Santo vs. las lobas*. Está filmada casi una década después de la primera película pero pareciera que el paso del tiempo no logra grandes cambios en la narrativa, ya que las variaciones en cuanto trama y personajes son mínimas. La más significativa es que se trata de una película grabada a colores, esta es la razón principal para los cambios importantes en el cuerpo de los protagonistas, sobre todo de Santo (se aprecian más otras texturas, otros colores, y se optará por hacer películas visualmente atractivas). Por otro lado, también hay cambios en la locación, no ocurre todo en la Ciudad de México, hay más personajes (pero no cambian los tipos) y Santo estará más involucrado en la historia, esta vez, no sólo resuelve el conflicto sino también es parte de él. A pesar de esto, cuenta con los mismos elementos formulaicos que las anteriores y, sobre todo, los monstruos que enfrentará Santo, serán criaturas propias del imaginario del romanticismo encarnadas por mujeres.

La princesa en *Santo vs. las lobas* será, como todas en este grupo, una víctima del mundo malvado y sobrenatural, quien será salvada por Santo. En este caso, Santo tendrá como ayudante el novio de una de las princesas. Se trata de dos hermanas que corren peligro: Eloísa y Adriana, (Santo termina involucrándose sentimentalmente con Adriana). Las mujeres en general están mucho más sexualizadas en esta película, no habrá entonces dicotomías tan sencillas como minifaldas vs. camisones, pero continúan los matices y las gamas de lo permitido.<sup>94</sup>

---

<sup>94</sup> Lo femenino no es tanto como una serie de oposiciones marcadas, es más bien una escala de oposición ante lo masculino, desde lo femenino salvaje y animal hasta lo femenino culto.



*Santo vs. las lobas.* (1972)

Aquí se vuelve notoria la influencia que tiene James Bond sobre estas películas.<sup>95</sup> El personaje tipo de la princesa en James Bond, la “chica bond” es una mujer que corre peligro y necesita ser salvada por el héroe pero a la vez tiene rasgos de determinación y autonomía y se caracteriza por una sensualidad exuberante. Adriana puede aparecer en minúsculos shorts pero, para compensar esto, habrá un desnudo fugaz bien encuadrado de una mujer loba que muestra un seno después de un ataque de desesperación. Los límites de pudor y decencia siguen delimitados por lo bueno y lo malo. Esta princesa también tendrá una mayor iniciativa, no será la damisela en peligro esperando a que la rescaten, porque decide ayudar a los niños y llevárselos en una pequeña camioneta para protegerlos de los licántropos.<sup>96</sup> Este intento

---

<sup>95</sup> “Es claro [...] el peso ejercido por el James Bond, que para entonces Ian Fleming le había dado vida en 15 exitosas novelas se había convertido en un personaje sumamente taquillero en sus películas realizadas entre 1962 y 1971.” (Fernández, 175)

<sup>96</sup> 1970 será una década de cambio en representaciones femeninas, ya que se incorpora a la cultura pop la mujer de acción, como será el caso de Lynda Carter interpretando a la Mujer Maravilla o las Charlie’s Angels de la teleserie estadounidense. En México, será a través del cine que coexiste con el de Santo, en las películas de ficheras o los westerns locales (también llamados *cabrito westerns*)

queda frustrado y no puede hacer otra cosa que abrazarse a su hermana mientras lloran y gritan asustadas. Las princesas empiezan a tener un rango más amplio de acción, pero sus iniciativas fracasan y siguen sujetas a su condición de fragilidad.

Las lobas, a pesar de estar caracterizadas como monstruos, nunca dejan de mostrar cuerpos perfectamente esculpidos. Aparecen con implantes de pelo en la cara y manos, pero usan bikinis o ropa interior ajustadísima, la maldad va de la mano de la sensualidad. A diferencia de las dos películas anteriores, donde los ataques de las mujeres sólo se insinúan, en estas películas se muestran explícitamente. No son las vampiras que se asoman sobre un cuerpo y aparecen sus colmillos, aquí hay mordidas explícitas, se encuadran bien las escenas para mostrar carne, cuellos y sangre, estratégicamente colocadas en los cuerpos de las lobas. En la sangre puede haber una función meramente lúdica, ya que al cambiarse al technicolor



*Santo vs. las lobas. (1972)*

las películas tienen más oportunidades de experimentar con el color. Si bien en *Santo vs. las mujeres vampiro*, es evidente que se derrama sangre (hay cuchillos y heridas en el cuello),

---

donde se representará a la mujer con una fuerte carga sexual pero también con inteligencia, capacidad para resolver enigmas y talento con las armas (como *Lola la trailera* de 1983).

no se muestra ninguna gota en pantalla. Es hasta 1972 que se recurre a estos recursos visuales explícitos. Esto puede leerse como una forma para innovar las películas, volviéndolas más transgresoras para ofrecer algo por encima de la fórmula de siempre.<sup>97</sup>

Luba, la reina de las lobas, actuará igual que las otras villanas que la anteceden, intentará seducir a Santo, quien jamás cae en la tentación. La única mujer que logrará alguna interacción física con Santo será Adriana, quien lo besa después de decirle “Yo te quiero, Santo”<sup>98</sup>. El único tipo de interacción sexual permitida está atravesada por el amor. Aun así, este permiso es relativo. En general todo lo femenino se opondrá a Santo porque la feminidad representa el placer o el matrimonio, cosas completamente ajenas al luchador.



Las mujeres no tienen más opción que ser dos personajes tipo dentro de estas narrativas. Son princesas o son brujas, y no hay más. Si bien las narrativas de fórmula necesitan de personajes perfectamente bien delimitados, esta delimitación tan precisa de las

---

<sup>97</sup> Aunque en este caso, la transgresión de la fórmula no es narrativa, sino visual.

<sup>98</sup> *Santo vs. las lobas*. Dir. J. Jiménez Pons y Rubén Galindo, Jiménez Pons Hermanos, 1972. DVD.

mujeres es una simplificación de la feminidad. Aunque en 1953 se legaliza el sufragio femenino en México, pero este evento no es sinónimo de emancipación femenina. Las fórmulas, pareciéndose (o reflejando) a la sociedad que las genera, sólo conciben, por un lado a la mujer de casa como buena y a la mujer de acción como la encarnación del mal. Al igual que dentro del cuadrilátero, sólo hay dos formas de ser.

La esquina, así como el género, asigna las maneras de actuar o el estatus moral: se es rudo o técnico, se es la víctima o la villana. Esta dicotomía no es gratuita y bien puede provenir de las representaciones femeninas presentes en mitos que desembocan en el arte. El origen, trazado desde algunos críticos, se encuentra en los mitos de Eva/Lilith de la tradición judeocristiana (Eestesaam Párraga). Estos mismos mitos volvieron a la literatura en el siglo XIX con la forma de seres fantásticos: la *femme fatale*<sup>99</sup> y la *femme fragile*, protagonistas de las narrativas fantásticas donde la *femme fatale* era un monstruo y la *femme fragile*, la esposa devota. Tras el agotamiento estético de la representación de la femme fatal a través del arte durante el *art nouveau* y el decadentismo, el cine recupera esta forma y la integra a su *star system* (Bornay 385). Las mujeres vampiro, así como las brujas y las lobas de las narrativas del cine del Santo, provienen de los mismos tipos forjados por la literatura.

Las mujeres vampiro y las brujas estarán estrechamente ligadas con los murciélagos y los gatos, las lobas también tendrán una animalización aún más evidente. Apunta Erika Bornay sobre los rasgos fisiológicos de la *femme fatale* que tienen “capacidad de dominio, de incitación al mal, y su frialdad, que no le impedirá, sin embargo, poseer una fuerte sexualidad, en muchas ocasiones es lujuriosa y felina, es decir, animal” (115). Animalizar a

---

<sup>99</sup>La *femme fatale* es una figura destructiva, peligrosa que representa una amenaza para el protagonista masculino dados sus excesos. Es ambiciosa, envidiosa o demasiado sexual. (“The destroyer figure, or *femme fatale*, is the dangerous woman who poses a threat to the male protagonist by her excessive ambition, sexuality or greed and ultimately causes his death or, at the very least, places him in a deadly situation.”) (Duckworth s/p).

las mujeres o hacerlas completamente débiles las coloca dentro de una escala mujer-materia-naturaleza se contraponen a hombre-espíritu-intelecto, y no habrá mayor espíritu intelectual que Santo. Este necesita de otra (u otras) para reforzar su identidad.

### 3.2.2. Personajes masculinos. El galán y el enmascarado

Los personajes femeninos tienen su contraparte masculina encarnada por dos personajes tipo identificables: ayudante y héroe. El héroe es el eje de la narrativa, el personaje cohesionador de valores. Los ayudantes, en cambio, tendrán distintos nombres o profesiones, pero su función es esencialmente la misma: custodiar a la princesa y facilitar el derrocamiento de la villana, son, por lo tanto, la mano derecha de Santo. Su vínculo con las mujeres se establece, casi siempre, en términos de la familia tradicional (pueden ser padres o novios) protegerlas o cuidarlas, pero siempre tendrán el control, y tomarán las decisiones importantes. Sin embargo, únicamente tienen poder y autoridad sobre la esfera de lo natural, es decir, en las vidas de Diana, Ofelia, y Adriana, jamás podrán controlar a las villanas sobrenaturales, su ámbito se encuentra en las relaciones personales, dentro de la casa y ciertos espacios públicos. Serán la figura masculina prototípica, que ejerce su poder en la calle, así como en el hogar donde dicta las órdenes.

La vida de las princesas se vincula con la vida de Santo a través de los ayudantes. Ellos son quienes lo conocen, lo admiran y lo respetan. La vía para llegar a Santo siempre es mediante una legitimación masculina, ya sea por relaciones de amistad, de confianza y, a veces, de complicidad. Los ayudantes representan el bien, la razón, la protección. Todos ellos son hombres unidos por el deber ser, asesoran al héroe y protegen a la damisela en peligro hasta donde les es posible. El Profesor Orloff, padre de Diana en *Santo vs. las mujeres vampiro*, es quien contacta a Santo para que lo ayude a combatir a las fuerzas sobrenaturales,

mediante recursos tecnológicos a los que sólo Santo tienen acceso. Pareciera que la ciencia, la lucha libre y el estudio de las ciencias ocultas van de la mano en esta historia y todos ellos son campos que pertenecen a la masculinidad. De nuevo, la ciencia y el bien, desde la masculinidad, se contraponen a la maldad y el ocultismo, desde lo femenino. Este rasgo es un guiño a los tópicos del inicio de la modernidad.



Arturo, quien cuida de Ofelia en *Atacan las brujas*, antes de poder desentrañar el misterio sobrenatural que acecha a su prometida, considera que todo lo que ocurre es “fantástico y absurdo”; no obstante, sabe que quien puede ayudar a salvar a su princesa, sin importar que tan extraño le parezca todo, es Santo. Juntos investigarán el caso, espiarán a las brujas, y darán con su escondite, pero el ayudante siempre estará subordinado a Santo. César y Erick Harker<sup>100</sup> son los hermanos que fungen de ayudantes en *Santo vs las lobas*. Por su

---

<sup>100</sup> El apellido Harker no me parece gratuito. Este guiño literario a Johnatan Harker, protagonista de *Drácula*, resulta muy atinado porque pareciera que estas películas de Santo imitan la tipología de personajes: el novio preocupado, la amenaza sobrenatural, la princesa indefensa, y el héroe capaz de combatir fuerzas oscuras y desconocidas para él.

parte, César es quien informa a Santo de los peligros de las mujeres licántropo, muere tras un ataque de Luba, pero es prontamente reemplazado por su hermano (gemelo, para facilitar el reparto de personajes en las películas). Ambos se dedican a resolver crímenes y guían a Santo en los misterios de los licántropos, mediante la explicación de mitos y profecías. Los ayudantes ponen en escena la destreza de la mente maestra. Pensemos en la relación entre Watson y Sherlock: Watson es quien simplifica la mente del detective. Él lo obliga a que explique las deducciones pero también logra narrar la historia de forma tal que pueda crear misterio con sus sospechas y falsas pistas.

Los ayudantes están involucrados con la desaparición de una mujer de alguna forma, pero necesitan de Santo para encontrar a las víctimas. Por lo general, estos personajes, apunta Cawelti, son personas decentes y respetables que de repente se encuentran involucrados en una situación donde su estatus inicial es amenazado.<sup>101</sup> En las tres películas, los personajes principales son de familias acomodadas, habitan en mansiones, tienen carros de lujo. Cuando ocurre un crimen que irrumpe en sus vidas, el único personaje que puede resolverlo es Santo.

Santo es el héroe y el motor de la acción narrativa, del cual se desprenden los personajes y la trama. Todo suceso se vincula directamente con él. Santo tiene las características de un héroe narrativo, por ejemplo, tiene una distribución significativa en las historias. Después de la presentación de las villanas (durante las primeras escenas de las películas) siempre hay un corte inmediato a la vida de Santo en su papel como luchador. Esto, debido a que el héroe puede aparecer solo, (a lo que Mieke Bal llama “independencia del

---

<sup>101</sup> Apunta más adelante “This forth group of characters represents the norm of the middle class society suddenly disrupted by the abnormality of crime. The special drama of crime in the classical detective story lies in the way it threatens the serene domestic circles of bourgeois life with anarchy and chaos” (*Adventure, Mystery and Romance*, 96). Las amenazas hacia los círculos domésticos de la vida burguesa son las mujeres-monstruo. Mujeres que salen a trabajar, que toman decisiones y enfrentan al mundo masculino. Esto tal vez sea un indicador más elocuente de lo que este cine decide representar como villanas y como horror.

personaje” (*Narratology*, 132), pero tampoco ignoremos que esto se debe a que es la lucha libre es parte fundamental de estas películas). Antes de ser el salvador de la humanidad, Santo es un luchador y las constantes escenas de lucha libre en las películas, nos recuerdan siempre esta condición. Este valor de luchador se extrapola siempre, y el luchador dentro del ring es el luchador por el bien fuera de éste. Es mediante su trabajo como luchador que se vincula con los ayudantes, la fama dentro de las arenas la goza también en la vida cotidiana.<sup>102</sup> Su estatus de luchador es lo que lo legitima como héroe. La plata que, de acuerdo a la tradición literaria, sirve para combatir a lo sobrenatural (las balas de plata contra vampiros o licántropos) será el motivo utilizado para vincularlo al inminente triunfo que tendrá sobre el horror que intenta gobernar a la humanidad. Así “El enmascarado de plata” se vuelve un epíteto legendario y casi sagrado. Esto se afirma en *Santo vs. las lobas*, cuando el inspector Harker le explica que su destino está ligado al de los licántropos porque, al tener una máscara de plata, puede acabar con estos seres fantásticos de la misma manera que una bala de plata. Este destino forjado por leyendas de la antigüedad, hace que sólo él pueda vencer al mal y salvar a las princesas (Bal, *Narratology*, 132).

Santo siempre conserva el misterio. Actúa desde su identidad como enmascarado, este rasgo de encubierto le permite hacer el bien, al ayudar a los más débiles.<sup>103</sup> Santo destruye al mal con mínima violencia hacia las mujeres. Bajo la consigna popular de que “a las mujeres no se les toca ni con el pétalo de la rosa”, a pesar de que Santo es luchador, los ataques hacia el género femenino son muy pocos, a excepción de las mujeres vampiro. A

---

<sup>102</sup> “Función: ciertas acciones son solo las del héroe en solitario: él/ella hace acuerdos, acaba con oponentes, desenmascara traidores, etc.” (“Function: certain actions are those of the hero alone: s/he makes agreements, vanquishes opponents, un.masks traitors, etc.”) (Bal, *Narratology*, 132)

<sup>103</sup> Pensemos en cualquier otro superhéroe encubierto, desde el Zorro hasta Batman. Heather Levi plantea incluso, que la influencia de Santo como héroe enmascarado se incorporará al canon de superhéroes y alimentará un canon local, al cual se sumarán posteriormente desde Superbarrio (luchador y vocero de la Asamblea de Barrios) hasta el subcomandante Marcos. (xi-xix)

ellas las derrota casualmente, ya que como empieza a amanecer, se refugian en sus ataúdes pero desde ahí Santo las ataca con antorchas encendidas una vez que logra escaparse de la mesa de sacrificios, tomando una cruz e incendiando todo. Aunque no las agrede inicialmente o con formas violentas explícitas, como golpes, sí hay una violencia que no se repetirá en las películas siguientes. Santo reserva los golpes únicamente para los sirvientes de las villanas, cuya única misión pareciera ser atacarlo a él o al ayudante en turno. Estos ayudantes tienen papeles mudos y sin mucha interacción, pero su función es clara: reproducir la lucha libre del ring al espacio fílmico (rudo vs. técnico).



*Atacan las brujas.* (1964)

A pesar de ser un personaje tipo, Santo atraviesa algunos cambios en su actuar a lo largo de estas tres historias. Empieza como un héroe imperturbable, las mujeres vampiro no lo seducen, siempre mantiene la situación bajo control, puede calmar a otros personajes desesperados por la incertidumbre ante lo sobrenatural. Al final de esta película, Diana le pregunta a su padre, el profesor Orloff por Santo, quien le da información suficiente como para conservar el misterio y seguirlo manteniendo como un héroe del bien.

Diana: ¿Quién es papá?

Prof. Orloff: Nadie lo sabe... Nadie lo sabrá nunca. Pero en esta época en que la maldad de los hombres busca su propia destrucción<sup>104</sup>, él estará siempre al servicio del bien y la justicia.<sup>105</sup>

Para la siguiente historia, Santo deja de ser tan imperturbable. Se enfrenta a la seducción sobrenatural de Medusa y parece estar genuinamente desconcertado. Más que hacer énfasis en su humanidad y falibilidad, resalta su pureza. No se deja seducir ante la maldad, ante la exuberancia femenina que más bien pertenece al horror. Cuando se enfrenta a las lobas, quienes también intentan seducirlo, tampoco se deja tentar. Luba va a visitarlo hasta su camerino después de una lucha, –el camerino en la arena es la forma más inmediata de intimidad que tiene Santo, ahí se baña, se quita y se pone la máscara– pero se muestra reticente y no cede ante su seducción. Poco tiempo después de rechazar esta seducción, recibe un ataque de lobos y por primera vez lo escuchamos pedir ayuda. Santo, quien antes se había mostrado como héroe omnipotente, deja ver miedo y angustia ante el ataque sobrenatural de los lobos. Esta transformación está ligada también con los gustos del público. En las primeras películas de Santo, el público era en su mayoría infantil. Este público crece

---

<sup>104</sup> Los “hombres buscando su propia destrucción” me parece un claro guiño hacia la guerra fría. Santo irá tomando rasgos de súper espía más adelante en sus películas (véase *Operación 68*) donde el enemigo es un extranjero buscando la dominación mundial. Este pequeño guiño al imaginario popular que identifica lo soviético como una amenaza, se repite en *Santo vs. las lobas*, donde tanto Luba como Licán son europeos, rubios y hablan con acento.

<sup>105</sup> *Santo contra las mujeres vampiro*. Dir. Alfonso Corona Blake, PeliMex, 1962. DVD.

y se siguen haciendo películas, así que los productos, introducen aspectos que pueden interesar a las audiencias jóvenes: más tensión y un poco más de erotismo (Fernández, 175).



*Santo vs. las lobas. (1972)*

Junto con algunos cambios en su actuar, Santo transformará su cuerpo y su imagen a lo largo de esos diez años, es más, se estiliza, y hacia el final, su cuerpo está más tonificado, bronceado y utiliza ropa de calle distinta a su ropa de luchador, mostrándose como un hombre sofisticado. No obstante, sigue siendo el héroe popular de las arenas. Su transformación consiste en que además de ser héroe popular se convierte en un héroe pop, un héroe ligado a las condiciones económicas propias de la cultura que lo crea, un anhelo de modernidad que mira hacia la estética del jet-set y el *American way of life* relacionado con el lujo y el refinamiento que podrán tipificarlo como un héroe de acción nuevo. Ahora es menos Batman, superhéroe misterioso y retraído, y más James Bond, héroe elegante y seductor. Siempre es el elegido, siempre el único capaz de salvar el destino de los hombres, y de reestablecer el orden social para poder recuperar el mundo tal y como lo conocíamos.

## Conclusiones

Las mejores luchas son sin límite de tiempo. Quizá sea una extrapolación excesiva, pero al Santo hay que estudiarlo sin límite de tiempo, con paciencia y detenimiento porque con 52 películas de corpus quedan temas y líneas de investigación pendientes. Después de realizar este trabajo de tesis, llegué a ciertas conclusiones en las que vale la pena detenerse. La primera, y de la cual se desprende prácticamente todo mi análisis es que Santo es un héroe popular configurado como héroe literario. Esta configuración encaja perfectamente dentro de un esquema estructuralista, aunque haya sucedido sin que nadie lo planeara de antemano. Al tener múltiples creadores, la manera en que se codifica el luchador persona/personaje no responde a un único genio creativo. Santo fue regulado por cineastas, productores, incluso por él mismo, pero siempre proyectado hacia la aprobación del público. Si el público no gustaba de determinada faceta del personaje, había que cambiarlo, y si gustaba, había que repetirlo *ad nauseam*. La estructura formulaica de su configuración en el cine, así como el carácter narrativo de las historias, me permitió realizar un acercamiento narratológico en este estudio.

La narrativa de fórmulas carece de complicaciones, está llena de variables pero jamás de complicaciones. Durante las 52 películas habrá un mismo propósito de la mano de un desenlace igual. Las historias de aventuras y misterio se usan como medios de escape temporal de las frustraciones de la vida<sup>106</sup> y de 1958 a 1981 las posibles frustraciones

---

<sup>106</sup> “Porque tales tipos formulaicos como las historias de misterio y aventura, son usadas como medios de escape temporal de las frustraciones de la vida, las historias con estas formas frecuentemente se catalogan como sub-literatura”. (“Because such formulaic types as mystery and adventure stories are

cotidianas en México fueron numerosas. Lejos de hablar del contexto político en un sentido lúdico y popular, Santo se dedicaba a mover el foco de atención de los años en que el priísmo impera y busca los posibles caminos hacia la modernización, él nos hace mirar hacia aventuras detectivescas o de fantasía, conteniendo la realidad a una pantalla o a un ring. Curiosamente, son tanto el sistema político y el contexto social –que parecieran ser ajenos a la literatura de fórmulas, pero terminan siendo quienes las propician– los que generan un escenario tal, en donde se intenta escapar hacia la ficción, que además crea una nueva mezcla para la cultura de masas mexicana: la cultura popular urbana (Fernández, 42). Santo será un héroe de ciudad, un hombre cosmopolita, rodeado de autos, mansiones y tecnología: el héroe moderno que México necesita ver proyectado en sus salas de cine. Es el héroe que nos hace ver que la modernización no sólo es posible, sino que ya llegó al país y se encuentra a unas pocas cuerdas de la Arena México. Esta modernización tendrá un impacto en la propia imagen del Santo. En *Santo vs. las mujeres vampiro*, de 1962, Santo sólo aparece en su ropa de luchador: mallas, una capa de lentejuelas y la máscara, lo mismo en *Atacan las brujas* de 1964. Para 1972, cuando protagonizaba *Santo vs. las lobas*, ya aparece con ropa de calle, un cuello de tortuga y un traje de moda para retratar un héroe que ahora tenía toda la estética de un seductor cosmopolita que podía lograrlo todo.

La narrativa de fórmulas refuerza valores fundamentales para la cultura que las crea y en las narrativas del Santo esto es particularmente notorio. Si bien gran parte de la función de una fórmula se encuentra en su capacidad de escape, pensar que la distracción es lo único que puede generar una narrativa formulaica es simplificarla en exceso. La fórmula sobre la cual se narra al Santo es completamente local, un héroe que sólo funciona en México

---

used as a means of temporary escape from the frustrations of life, stories in these modes are commonly defined as sub literature”) (Cawelti, *Adventure, Mystery and Romance*, 13).

(posteriormente también en el resto de América Latina), pero esto más bien por la novedad que representa un superhéroe luchador. La moralidad mexicana a través de la lucha contra el mal, proyectada desde un hombre que representa lo bueno y puro (y en consecuencia, lo católico), es el gran tema de estas películas. Existe un tenue rasgo aleccionador común en todas las historias, si bien no se enuncia una moraleja al final, queda claro que el Bien siempre triunfa.

Con mucha frecuencia Santo se enfrenta a la maldad encarnada desde lo diabólico o lo satánico, un caso importante es en *Santo vs. las mujeres vampiro*, en la cual la maldad y los poderes de las vampiresas vienen directamente de Satanás (a quien llaman su amo y esposo), vencerlas es vencer al mal mayor, a Satanás y a todo lo que implique. Si Santo triunfa, triunfa el bien y todos estamos a salvo. La caballerosidad, la cortesía, el catolicismo, el repudio hacia la sensualidad (femenina, especialmente) son algunos de los valores que Santo representa y condensa en su actuar tanto en el cine como en las luchas<sup>107</sup>, éstos se repetirán una y otra vez, y lograrán dar un mensaje efectivo a las audiencias (aunque a veces estén tímidamente enunciados). Esto no debe pasar desapercibido, es un aspecto relevante de las fórmulas narrativas: se vuelven autorreferenciales. Santo no necesita de un mito fundacional explícito en las historias o un desplegado con sus reglas morales, sus comportamientos se devienen en una serie de patrones culturales conocidos con criterios ante los que el público nacional se encuentra perfectamente familiarizado.<sup>108</sup>

---

<sup>107</sup> “[...] Las formulas son importantes porque representan síntesis de distintas funciones culturales importantes” (“I suggest that formulas are important because they represent syntheses of several important cultural functions, which in modern cultures, have been taken over by the popular arts”) (Cawelti, *Mystery, Violence and Popular Culture*, 10).

<sup>108</sup> Nunca se explica en las películas que Santo sea un luchador, es un hecho conocido así como las reglas de la lucha misma. Las fórmulas se vuelven autorreferenciales dentro de la cultura que las genera. (“Artistic formulas also fulfill this function in that they constitute entertainments with rules known to everyone.”) (Caweti, *Mystery, Violence and Popular Culture*, 10)

A pesar de que las fórmulas narrativas son estructuras típicamente extranjeras (el *western* para Estados Unidos o la novela de detectives para la Gran Bretaña) éstas le darán forma a una nueva estructura completamente local. Santo se exportará a otros países donde destaca por ser un héroe aunque no se tenga un conocimiento amplio de la lucha libre. Cuando a Santo se le saca del contexto nacional, conserva su carácter heroico aunque no se sepa de su faceta de portador de valores nacionales. Detrás de la máscara encarna valores nacionales e ideas que devienen de la moral católica. Así como Roland Barthes habla de la lucha libre como un gran mito, Santo, por metonimia, se vuelve otro gran mito, pero se trata más bien de un mito local. Sin Santo no se entiende a la lucha libre mexicana y sin la lucha libre no se entiende a Santo. La lucha proyectará todo un universo de significados del cual se podrán desprender las narrativas. Así como en la lucha, en las películas va a haber un pacto de verosimilitud con lo que se le presenta al público. El público que asiste a las arenas de lucha libre sabe que lo que está viendo es algo coreografiado y pre-pactado<sup>109</sup>, pero asiste por el espectáculo. De igual manera el público que consume el cine del Santo está consciente de los efectos improvisados y de mala calidad: ven el delgado cable del que cuelga un murciélago de plástico o los disfraces mal confeccionados de los personajes. No obstante, consumen este cine por el efecto: la diversión, la emoción, las llaves de luchadores, la proyección de sus valores y el triunfo del bien sobre el mal. La lucha libre, por otro lado, también codifica la división entre masculino/femenino y bueno/malo. Esta dualidad se antoja simple pero tiene sutiles códigos de fondo que la dotan de complejidad. La lucha del Santo no es otra sino la lucha por el bien.

---

<sup>109</sup> Sobre esto, comentaba Porfirio Muñoz Ledo que “la lucha libre es parte de la cultura priísta” porque “hacen como que compiten y todo lo hacen de farsa”(Fascinetto, 350). De manera que, una lectura política de la lucha libre es posible, se acopla a un sistema existente y refuerza esquemas que al mismo sistema le conviene mantener.

Después de este trabajo habría que pensar en posibles nuevas líneas de investigación para este tema. Por un lado, la recepción extranjera. Esta recepción se ha transformado con el paso del tiempo, volviéndolo un producto de culto entre los aficionados al cine de serie B, por ejemplo, Santo aparece reinterpretado en la película canadiense de serie B *Jesus Christ Vampire Hunter* (2001). También, si se considera a Santo desde la estética que representa, éste se convierte en un referente obligado para los estudios de lo *kitsch* y del *camp*. Por otro lado, la veta policiaca de la narrativa del Santo queda por estudiarse. Santo resuelve crímenes nacionales cuando se enfrenta al narcotráfico, por ejemplo (en *Santo vs. la mafia del vicio*) así como crímenes internacionales (robo de arte, en *Santo vs. el cerebro del mal* u *Operación 67*). Identificarlo como detective y enemigo de las fuerzas del mal dará pistas para conocer qué tememos, qué queremos combatir y qué valores hay que afianzar en nuestro país. Las luchas de Santo van mucho más allá de las arenas y de las pantallas del cine. Y se lucha, y se seguirá luchando porque esta no deja de ser una lucha sin límite de tiempo.

## Fuentes

### Directas:

*Santo contra las mujeres vampiro*. Dir. Alfonso Corona Blake, PeliMex, 1962. DVD.

*Atacan las brujas*. Dir. José Díaz Morales, Fílmica Vergara, 1964. DVD.

*Santo vs. las lobas*. Dir. J. Jiménez Pons y Rubén Galindo, Jiménez Pons Hermanos, 1972. DVD.

### Indirectas

*Santo vs. Dr. Muerte*, Dir. Rafael Navarro, PeliMex, 1973. DVD.

*Santo y Blue Demon contra las bestias del terror*, Dir. Alfredo B. Crevenna, Películas Latinoamericanas S. A., 1973. DVD.

*Santo y Blue Demon vs. los monstruos*, Dir. Gilberto Martínez Solares, Cinematográfica Sotomayor, 1970. DVD.

*Santo y Blue Demon vs. Drácula y el Hombre Lobo*, Dir. Manuel M. Delgado, Cinematográfica Calderón S. A., 1973. DVD.

*Santo contra la magia negra*, Dir. Alfredo B. Crevenna, Películas Latinoamericanas S. A., 1973. DVD.

*Santo en el museo de cera*, Dir. Alfonso Corona Blake, Filmadora Panamericana, 1963. DVD.

## Bibliografía citada

“Actante.” “Motivo.” Beristáin, Helena. *Diccionario de retórica y poética*. México: Porrúa, 1997. PDF.

“Plata.” *Diccionario Rioduero de Símbolos*. Madrid: Ediciones Rioduero, 1983. Impreso.

“Santo” *Diccionario del español de México (DEM)* <http://dem.colmex.mx>, El Colegio de México, A.C., Web. 19 de enero de 2015.

*Representation*. Ed. Stuart Hall, Jessica Evans, Sean Nixon. 2<sup>nda</sup> edición. California: Sage publications, 2013. Impreso.

*Espectacular de lucha libre*. Ed: Alfonso Morales Carillo, et. al. Fotografía: Lourdes Grobet. México: Trilce, 2008. Impreso.

*Sin máscara ni cabellera. Lucha libre en México hoy*. Ed. Lola Miranda Fascinetto. México: Marc Ediciones, 1992. Impreso.

*Luna Córnea*. No. 27, Septiembre/noviembre 2003: Centro de la imagen, CNCA. Impresa.

Bal, Mieke. *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative*. 3<sup>a</sup> edición. Toronto: University of Toronto Press, 2009. Impreso.

-----*Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*, Madrid: Cátedra, 1990. PDF.

Barthes, Roland, “El mundo del catch” *Mitologías*. México: Siglo XXI, 1999. PDF.

Bordwell, David, “Three Dimensions of Film Narrative” *Poetics of Cinema*. London: Routledge, 2007. Web. 18 de febrero de 2015.

Bornay, Erika, *Las hijas de Lilith*. Madrid: Cátedra, 2008. Impreso.

Cabañas, Jesús Alberto. “El cine de ficheras: un orden simbólico en espera de análisis” *Revista Iberoamericana de Comunicación* 25 (Otoño-Invierno 2013): 87-113. PDF.

Carroll, Noel, *Philosophy of horror, or Paradoxes of the Hear*, London: Routledge, 1990. PDF.

Cawelti, John G. *Mystery, Violence and Popular Culture*. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 2004. Impreso.

-----*Adventure, Mystery and Romance*. Chicago: The University of Chicago Press, 2014. Impreso.

Criollo, Raúl, et. al. *¡Quiero ver sangre! Historia ilustrada del cine de luchadores*. Ciudad de México: Universidad Autónoma de México, 2011. Impreso.

De la Mora, Sergio. *Cinemachismo. Masculinities and Sexuality in Mexican Film*. Austin: University of Texas Press, 2006. PDF.

Duckworth, A. R. "Woman in film noir" *The Motley View. The Journal of Film, Art and Aesthetics*, 5 de Agosto 2010. Web. Mayo 2015

Eteessam Párraga, Golrokh, "Lilith en el arte decimonónico. Estudio del mito de la femme fatale", Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2009. Web. 18 de junio 2015.

Fernández, Álvaro. *Santo, el enmascarado de plata. Mito y realidad de un héroe mexicano moderno*. 2<sup>nda</sup> edición. Guadalajara: Universidad de Guadalajara, 2012. Impreso.

García Canclini, Néstor. *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Debolsillo, 2013. Impreso.

Haigh, Ian, "What makes a cult film? BBC News, [http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk\\_news/magazine/8640334.stm](http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/8640334.stm) Web. 12 de enero de 2015

Hershfield, Joanne y Marciel, David R., eds. *Mexico's Cinema: A Century of Film and Filmmakers*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2005. PDF.

Jahn, Manfred. *A Guide to Narratological Film Analysis. Poems, Plays and Prose: A Guide to the Theory of Literary Genres*, University of Cologne, 2003. Web. Mayo 2015.

Jaus, Hans Robert. "Historia de la literatura como una provocación a la ciencia literaria". *En busca del texto. Teoría de la recepción literaria*. Comp. Dietrich Rall. Tr. Sandra Franco, et al. México: UNAM, 2008. p 55-58. Impreso.

Levi, Heather, "Sport and Melodrama", *Social Text*, primavera 1997: 57-68

Machillot, Didier. *Machos y machistas. Historia de los estereotipos mexicanos*. México: Paidós, 2013. Impreso.

Martínez Gómez, Raciél Damón. "El gótico mexicano. Otra vuelta de tuerca" *Hispanet Journal* 4 (Diciembre 2011). Web. 3 de noviembre de 2015.

Meister, Jan Cristoph, "Narratology" en *The Living Handbook of Narratology*. 8 de marzo 2013 Web <http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Narratology>

Mendes, Valerie, De la Haye, Amy, *20th Century Fashion*, Londres: Thames & Hudson, 1999. Impreso.

Monsiváis, Carlos. "La hora de la máscara protagónica. El Santo contra los escépticos en materia de mitos." *Los rituales del caos*. 2<sup>a</sup> edición. México: Era, 1995. P 125-133. Impreso.

-----“Notas sobre la cultura mexicana en el siglo XX” *Historia general de México*. Ed. Centro de Estudios Históricos. México: El Colegio de México, 2002. 1047-1064. Impreso.

Novell, Noemí. “Máscara contra minifalda.” *Cuadrivio.net*, marzo 15, 2011. Web. 20 de octubre de 2015.

Oberti, Liliana, *Los géneros literarios*. Buenos Aires: Longseller, 2003.

Page, Michael e Ingpen, Robert. *Enciclopedia de las cosas que nunca existieron*. Madrid: Anaya, 2000. Impreso.

Pérez Bowie, José Antonio, *Leer el cine. La teoría literaria en la teoría cinematográfica*. Salamanca: Ediciones Universidad Salamanca, 2008. PDF.

Pimentel, Luz Aurora. *El relato en perspectiva. Estudio de la teoría narrativa*. México: Siglo XXI, 2010. Impreso.

Prat Ferrer, Juan José. "El héroe en los relatos folklóricos: patrones biográficos, leyes narrativas e interpretación (I)." *Revista de folklore* 300 (2005). Web. 14 de septiembre de 2014.

Propp, Vladimir, *Morfología del cuento*, México: Colofón, 2008. Impreso.

Pulecio Mariño, Enrique, *El Cine: Análisis y estética*, Colombia: Ministerio de cultura. PDF.

Standish, Peter, “Desarrollo del cine mexicano”. *Acortando distancias: La diseminación del español en el mundo*. Madrid: Asociación Europea de Profesores de Español, 2008. Web. 28 de octubre de 2014.

Storey, John. *Cultural Theory and Popular Culture, An Introduction*. 6ª edición. Essex: Pearson, 2012. Impreso.

Strinati, Dominic. *An introduction to theories of popular culture*. Nueva York: Routledge, 1996. Impreso.

Williams, Linda “Film Bodies: Gender, Genre and Excess” *Film Quarterly* (1991): 2-13. PDF.

Zavala, Lauro. *Elementos del discurso cinematográfico*. México: Universidad Autónoma de México, 2002. PDF

“Leyenda de ‘El Santo’ regresará al cine”  
<http://www.excelsior.com.mx/funcion/2015/09/21/1046945> *Excelsior*, 21/09/2015 Web. 7  
de noviembre de 2012.

“Lucha libre, circo, maroma o teatro.” Contrapunto. Televisa. 25 de enero de 1984 en Bruno Bernasconi. “Programa CONTRAPUNTO Episodio 1.” Video en línea. YouTube. YouTube, 26 noviembre 2013. Web.