

LUCHA LIBRE MEXICANA

MASCARAS A TRAVES DEL TIEMPO

POR JULIO CRESPO



*RETOQUE FOTOGRAFICO DEL HIJO DEL SANTO
EN UNO DE SUS VIAJES A JAPON, CON EL TRAJE
DE BATALLA DE LOS GUERREROS SAMURAI.*

PC

LUCHA LIBRE MEXICANA. MASCARAS A TRAVES DEL TIEMPO

POR JULIO CRESPO

La principal seña de identidad de la lucha libre en México es la máscara. Estos diseños que portan los luchadores son parte esencial en la creación de sus personajes, les confieren un sentido único, una intencionalidad, rodeando al luchador de un halo de misterio. Las máscaras son el bien más preciado que puede tener un luchador, y no hay mayor deshonra que perderla en una lucha de apuestas.

LA HERENCIA DE LA MASCARA

Con el paso de los años, las generaciones luchísticas mexicanas están defendiendo sus máscaras e incluso heredándolas, pasando éstas de padres a hijos (conocidas son las dinastías de los Villanos, los hermanos Dinamita, Santo el Enmascarado de Plata, Blue Demon, Tinieblas, Dos Caras). Las máscaras representan a un personaje y son defendidas por las nuevas generaciones incluso cuando los originales perdieron su incógnita, sus hijos o herederos retoman el personaje de nuevo enmascarado (como en los casos de Rey Misterio JR, Fishman JR, Dr Wagner JR, Rayo de Jalisco JR).

También hay personajes que mantuvieron la incógnita durante toda su carrera y que sus juniors han perdido la máscara en lucha de apuestas, el ejemplo más reciente y más popular es Lizmark JR, quien perdió la máscara heredada de su padre en la función del 74° Aniversario de la lucha en México, organiza por el CMLL en 2007.



LAS EQUIPACIONES ORIGINALES

El caso de Lizmark JR ha sido verdaderamente particular en el mundo de los juniors puesto que no ha respetado el diseño original de la máscara ni la equipación de su padre, y generalmente todos respetan su herencia y realizan pocos cambios en su estética, a excepción de algún cambio de color para hacer el atuendo más vistoso. Lizmark JR comenzó luchando con el uniforme clásico de su padre pero acabó perdiendo una máscara recortada, dejando al aire la zona superior.

Otro ejemplo de variación de la equipación original es la que le sucedió a Blue Demon JR, pues hace unos años durante su militancia en la AAA, fue gravemente quemado por Halloween y tuvo que cubrir todo su cuerpo hasta que sanaron las heridas. El nuevo diseño duró muy poco tiempo, y tenía un aspecto parecido al del japonés Jushin Thunder Liger. El luchador mexicano fue duramente criticado por aficionados y compañeros, principalmente por El hijo del Santo, por alterar el diseño original de la leyenda azul.



A la izquierda, Blue Demon JR con uniforme y máscara distintos a los tradicionales. Durante un corto período de tiempo tuvo que emplearlos debido a las graves quemaduras en cuerpo y cara que le produjo Halloween al rociarle con gasolina y prenderle fuego. A la derecha, con su equipación tradicional.

MASCARA CONTRA MASCARA

La máxima rivalidad en la lucha libre mexicana se dirime con una lucha de apuestas, y el enfrentamiento más importante es un duelo máscara contra máscara. En estas luchas, el perdedor se despoja de su incógnita, se hace público su nombre, los años de profesional y desde ese momento no puede volver a luchar más con esa máscara. Tanto en las luchas de apuestas mano a mano (uno contra uno) como en la defensa de campeonatos, los luchadores suben al ring acompañados de sus asistentes, en México llamados *seconds* (igual que en el boxeo).

SEGUNDOS FUERA

Estos asistentes son, en su mayoría, luchadores o familiares de los principales contendientes, y su cometido es ayudar animando, “echando aire” (como se dice popularmente en la jerga de las arenas) o arrojando la toalla por su defendido si llegara la ocasión. En muchas ocasiones, cuando los *seconds* tienen rivalidad entre ellos, sobre todo cuando se trata de luchadores rudos, intervienen indebidamente en la lucha hasta el punto de alterar el resultado de la pelea con sus artimañas. Estas acciones deben ser controladas y prohibidas por el árbitro, expulsando a uno o a ambos de la arena si comenzaran a intervenir en la lucha.



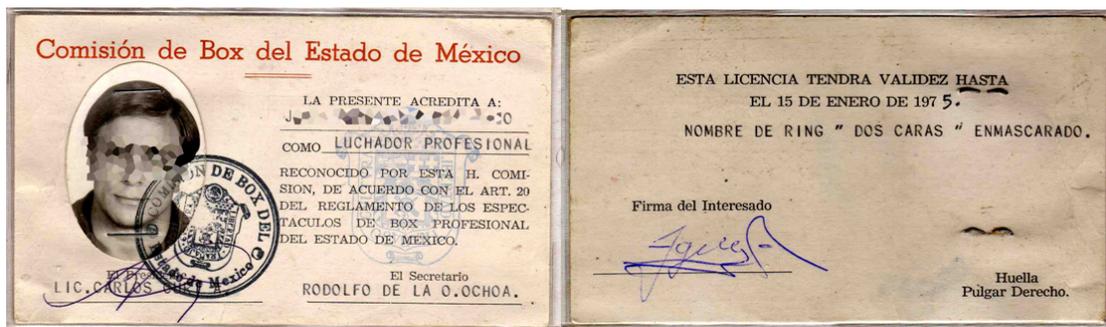
Grandes leyendas de la lucha libre han perdido su máscara por la intromisión de un *second*, recordamos por ejemplo el botellazo que Cien Caras le dio al maestro Aníbal, la saeta azul, en su duelo de máscaras frente a Máscara Año 2000, en la Arena México en 1991. A raíz de la intervención de Cien Caras (Carmelo Reyes), Aníbal perdió su máscara.

LUCHAS DE APUESTAS

En realidad, cuando un luchador pierde la máscara no puede tomar otro personaje enmascarado ni volver a enmascararse con su anterior tapa por un período mínimo de tres años. Hay algunos luchadores que al perder su máscara siguen utilizándola en presentaciones o en el camino al ring, pero cuando comienza la pelea deben quitársela. En estos casos, emplean su antigua máscara porque son personajes con muchos años de estar enmascarado, y fácilmente reconocibles con ella; por ejemplo, Fishman perdió su incógnita frente a Máscara Sagrada en el Palacio de los Deportes en el año 2000, pero sigue presentándose con máscara en convenciones y firmas de autógrafos a aficionados.



El organismo que se encarga de los reglamentos de la lucha libre, de legitimar las luchas de campeonato, velando por la limpieza de la competición, es la Comisión de Box y Lucha del Estado. También se encarga de las licencias federativas, el registro de personajes y el control de los contratos de los luchadores. El comisionado está presente en las principales arenas del país, apoyando la labor de los *referees* o interviniendo si fuera necesario, para echar del área de combate al *second* del luchador, o incluso al propio árbitro.



Licencia federativa del luchador Dos Caras, expedida por la Comisión de Box del Estado de México.

EL CASO DE REY MYSTERIO

Este luchador comenzó su carrera en México como Rey Misterio JR, en la Triple AAA junto a su tío Rey Misterio (Senior). De hecho, en aquellos primeros años 90 sus máscaras no tenían la cruz que lucen ahora en la frente, sino la corona que lleva su tío en el diseño original. El cambio de "nombre" a mYsterio ocurrió cuando los McMahon (dueños de la WWE, principal empresa norteamericana de lucha libre) compraron la WCW y le solicitaron que se volviera a enmascarar. Supongo que pensarían que así tenía más tirón comercial y podrían aprovechar el *merchandising* de las máscaras. De hecho así ha sido, potenciando cada año más y más el lanzamiento de nuevos diseños, materiales innovadores y atuendos de lo más vistoso.

Rey perdió la máscara en 1999 en la WCW norteamericana, en una lucha en pareja junto a Konnan frente a Scott Hall y Kevin Nash. Durante algún tiempo estuvo luchando sin máscara, hasta la compra de la WCW por parte de Vince McMahon JR. En ese momento, y sin respetar ninguna normativa mexicana sobre la pérdida de las máscaras o el tiempo que debe pasar un luchador sin poder volverse a enmascarar (que

en México es de tres años), la WWE cambió de nombre, pasando de Rey Misterio JR a Rey Mysterio, y volviendo a portar máscara a partir de 2002.



A la izquierda, el diseño de la máscara con la corona en la frente de Rey Misterio JR (en sus inicios y hasta que la perdió en lucha de apuestas frente a Scott Hall y Kevin Nash); a la derecha, el diseño actual con la cruz en la frente, con el cambio de nombre a Rey Mysterio.

REFEREES PARTIDISTAS

En México es frecuente que los árbitros se identifiquen claramente por uno u otro bando, técnicos o rudos (el equivalente a *faces* y *heels* de la lucha norteamericana) y tomen decisiones en base a sus gustos personales, perjudicando el correcto accionar de los atletas. Hace 15 ó 20 años el fenómeno del *referee* partidista era común en todo el Estado, con exponentes como el Gran Davis (el primer *referee* en subir al ring con un guante negro en su mano que le identificaba claramente como miembro del bando rudo) o el Gato Montini. Años después, con la aparición de la empresa promotora de espectáculos denominada Triple AAA, este fenómeno se fue desterrando de las arenas del CMLL (Consejo Mundial de Lucha Libre) y se dio en árbitros como El Tirantes o Tropi Casas (cada uno representando a uno de los bandos, rudo y técnico respectivamente).

ESCUELAS DE LUCHA LIBRE

El CMLL ha continuado cimentando su imagen de empresa “seria y estable”, como ellos mismos se denominan, y allí se han visto *referees* de la categoría de Roberto “El Guero” Rangel, Mister Justicia, o el propio Tigre Hispano. El concepto de lucha del Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL) respeta más la lucha tradicional, el combate “a ras de lona”, el llaveo y contrallaveo, aunque incorpora también luchadores que practican la lucha aérea y combinan ambas con la lucha grecorromana y la lucha olímpica. La escuela de lucha de las arenas México y Coliseo, gestionadas por el CMLL, son dos de las más reconocidas por el público, las que forman a los luchadores más preparados en el Estado. En los últimos años han lanzado de forma exitosa a novatos como Místico (un fenómeno mediático en México similar al de Rey Mysterio a nivel mundial), Valiente, Sombra o La Máscara, entre otros. Anualmente en la Arena México se realiza la llamada “Función de La Oportunidad” en la que luchan entre sí los nuevos elementos de la escuela para alcanzar su sueño de luchar como profesionales en la arena más importante del país.

EMPRESAS MEXICANAS DE LUCHA LIBRE

Para entender el prestigio del CMLL, y por qué las arenas México y Coliseo son las catedrales de la lucha libre en México, es necesario echar la vista atrás. El Consejo se empezó a llamar así a partir de 1992, ya que desde su creación en 1933 se llamaba Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL). Los años 1992 y 1993 fueron muy importantes para la lucha mexicana, pues del EMLL salió Antonio Peña para fundar la Triple A (AAA, cuyas siglas realmente significan Asistencia, Asesoría y Administración). Cada una de estas empresas practica un tipo de lucha libre diferente, el CMLL respeta la tradición mexicana y ofrece más combates de deportistas conocedores de la lucha a ras de lona, mientras que la Triple A se parece más a la WWE norteamericana, donde lo importante es el entretenimiento, las historias de rivalidad entre personajes, las luchas de modalidades no clásicas (escaleras, relevos mixtos, relevos fantasía).



Logotipos del CMLL (Consejo Mundial de Lucha Libre) y de la AAA (Triple A).

CIRCO, MAROMA Y TEATRO

Los verdaderos aficionados a la lucha libre tradicional prefieren el CMLL, pues consideran que el producto ofrecido por la Triple A es puro circo, con luchadores que en su mayoría desconocen el llaveo o la lucha olímpica o greco-romana. Para entender este punto de vista recordemos lo que decía Fray Tormenta en el documental Tres Caídas, de Nacho Cabana: “La lucha libre es circo, maroma y teatro”. Se refería a que en la lucha libre hay parte de circo y espectáculo, de coloridos vistosos que llaman la atención del espectador; también hay parte de maroma, en el sentido de que requiere un esfuerzo y una dedicación enormes, es imprescindible que el luchador se esfuerce en mejorar su técnica y se entregue cada vez que se presenta encima del ring; por último, cuando dice que la lucha libre tiene su parte de teatro quiere decir que hay un nivel de ficción, de guión, de pacto entre promotores y luchadores para fijar el resultado de las luchas.

LOS INDEPENDIENTES

Por otro lado, en México hay un tercer tipo de empresas y luchadores, considerados “los independientes”. Se trata de personajes que no se vinculan a una sola empresa sino que se presentan en las arenas donde son contratados, independientemente de quién sea el promotor. Este movimiento fue muy popular en México durante los años 80, pues las principales figuras de esa época eran independientes y solían presentarse en el Toreo Cuatro Caminos (Santo, Blue Demon, Mil Máscaras, Dos Caras, Canek, Villanos).

MÍSTICO, MARCA REGISTRADA DEL CMLL

Uno de los máximos exponentes de la lucha mexicana en la actualidad es Místico, un joven que se formó en la Arena México, cuentan que bajo el pupilaje de Fray Tormenta, el sacerdote luchador. Místico ha supuesto en los últimos años un relanzamiento comercial de la imagen de la lucha mexicana, muchos le critican que los medios de comunicación le han puesto donde hoy se encuentran, que no lo ha ganado por méritos

propios. En realidad, se trata de un luchador que ha alcanzado las luchas estrellas en la Arena México después de probar suerte con otros personajes y no despuntar con ninguno de ellos. Para los aficionados más jóvenes vaya esta precisión: un luchador puede llegar a representar en su carrera deportiva a varios personajes enmascarados, o a uno solo. Hasta El Santo luchó como Murciélagos Enmascarado II y El Demonio Negro antes de que le llegase la oportunidad con el enmascarado de plata. Otro de los máximos exponentes mexicanos de la época dorada, Huracán Ramírez, batalló también como Buitre Blanco y Chico García (1950 y 1951), un año después llegó el personaje que portaría con éxito hasta su retiro. Él único de los grandes que portó una sola máscara desde sus inicios hasta el final de su carrera fue Blue Demon.

EL PRINCIPE DE PLATA Y ORO

El caso de Místico es lo más parecido al fenómeno del Santo en la época dorada, un luchador que sin destacar por su técnica depurada sí conectaba con el público mejor que ningún otro. Místico es una sensación en México parecida a Rey Mysterio en Estados Unidos, ambos son imagen distintiva de sus federaciones, ídolos de multitudes y marcan un estilo y una moda en cuanto al diseño de sus atuendos de lucha. Pero hay una gran diferencia entre ellos, por encima de los años de lucha de uno y otro, los campeonatos obtenidos o las máscaras ganadas, y es que Místico no es dueño de su personaje. El registro legal de su nombre, máscara y diseño le pertenece al Consejo Mundial de Lucha Libre. Y no sólo el de Místico, sino el de todos los debutantes que suben a la Arena México desde la escuela de formación del CMLL. El Consejo se ha cuidado mucho en los últimos años de estos aspectos, con el fin de poder generar beneficios con la venta de *merchandising* oficial con la imagen de sus luchadores. Actualmente se pueden encontrar camisetas, zapatillas, mochilas, cuadernos, y por supuesto material relacionado directamente con la lucha. A Místico hasta le han compuesto canciones, una de ellas ha sido éxito en México y España (La Quinta Estación, “*Me muero*”). Protagoniza los eventos principales en las luchas de aniversario del CMLL, en los eventos de pago por visión (PPV), su presencia en cualquier arena asegura el lleno.



Aunque la equipación original de Místico es de color plata y oro, luce muchas variantes y adapta su máscara, muñequeras, antebrazos y mallas.

BEBIDAS ENERGETICAS

En el lanzamiento de la bebida energética Full Throttle para México y Estados Unidos, Coca Cola, se apoyó en la imagen de Blue Demon. Estas acciones comerciales fueron el inicio de una demanda judicial entre el luchador y su propio hermano. El hecho es que en la publicidad no se indica Blue Demon JR, por lo que los derechos del nombre “Blue Demon” se reparten por igual entre los hijos del maestro. Lo que sucede es que Demon JR, hijo adoptivo del profe Manotas, y quien fue entrenado y presentando en público por el propio padre como continuador de la leyenda, se ha encontrado con problemas legales con la marca que porta.

En el caso de Blue Demon, el propio hermano del luchador ha presentado una denuncia que, si prosperase, podría obligar al JR a dejar de utilizar el nombre de su padre. Su compañero El Hijo del Santo, se ha encargado de registrar las marcas comerciales Santo, Hijo del Santo, Enmascarado de Plata y similares, evitando el problema legal con el que se encuentra actualmente Blue Demon JR.



Bebidas energéticas Full Throttle “Blue Demon”, del grupo Coca-Cola promocionada por Blue Demon JR.

Pero Demon JR no es el único ejemplo de utilización de luchadores como imagen de marca en bebidas energéticas. Dos personajes más del CMLL, Místico y Último Guerrero, se han unido a la campaña del grupo Coca-Cola para lanzar la marca de bebida Gladiator. En este caso, al ser el CMLL el propietario de los derechos de imagen de sus luchadores, pues son creaciones suyas, no habrá ningún problema legal como en el caso anterior.



Campaña del grupo Coca-Cola para el lanzamiento de la nueva bebida energética Gladiator, en sus dos modalidades: Furia azul con frutas salvajes (con la imagen de Místico) y Rudeza cítrica con cítricos rojos (y la imagen de Último Guerrero).

LA PRIMERA MASCARA DE LUCHADOR

Al poco de instaurar la lucha libre en México, los atletas empezaron a utilizar máscaras de piel para cubrir sus rostros. Aquellas primeras tapas hacían alusión a personajes del bien o del mal (Santo, Black Shadow, Murciélago Velázquez, Blue Demon, L.A. Park). El primer gladiador enmascarado fue el norteamericano Ciclón McKey, en 1933, popularmente conocido como “La maravilla enmascarada”. La máscara fue confeccionada por encargo al taller de curtidos de Don Antonio H. Martínez, quien hasta ese momento se dedicaba principalmente a la confección de calzado, principalmente deportivo y para boxeadores.

Estas primeras máscaras de piel eran muy incómodas para los deportistas, pues tenían pegamento, las costuras se les marcaban en la cara al recibir golpes, y el material hacía que al sudar no se transpirase. Además, con los sucesivos lavados la piel se ponía rígida y empeoraba las condiciones de la máscara. Desde finales de los años 40, y hasta principios de los 60, se empezaron a utilizar materiales más cómodos para el luchador, como el raso satinado. Esta tela era más cómoda, traspiraba y no requería de costuras tan grandes como la piel. El problema del raso era que no estiraba, por lo que el mascarero debía ser más cuidadoso al confeccionar la máscara.



De izquierda a derecha, Murciélago Velázquez, enmascarado y sin tapa (uno de los primeros enmascarados en los años 30), y Ciclón McKey “La Maravilla Enmascarada” (desenmascarado en 1936).

El primer luchador enmascarado mexicana fue el famoso Murciélago Velázquez, quien surgió en 1939 con una máscara fúnebre de color negro. Tres años después, el luchador Ruddy González se enmascaró portando la identidad de El Santo, y convirtiéndose en la mayor leyenda de la historia de la lucha libre en México.



Diseño original de la primera máscara de El Santo, creada por Deportes Martínez, quienes tienen la patente de las máscaras de lucha libre en México.

LAS PRIMERAS BOTAS DE LUCHADOR

Tuvieron que pasar años para que los luchadores desarrollaran su propio calzado, pues desde el inicio de la lucha libre empleaban botas de boxeador. Pero cierto luchador, el Charro Aguayo, amigo de Don Antonio H. Martínez, le encargó unas botas especiales con una suela tan delgada que parecía pensada para personas que se desplazan sobre las puntas de sus pies.



Blue Demon (debutó en 1948) y Santo (debutó en 1942, abandonando el personaje de Ruddy Guzmán).

EL SIGNIFICADO DE LAS MASCARAS

En la antigüedad, hace 3.000 años, los guerreros olmecas empleaban máscaras en ceremonias, batallas y ritos funerarios. Recogiendo esa tradición popular, los luchadores ocultan su rostro tomando personajes que representan animales y seres mitológicos (Mr. Águila, Blue Panther, Black Tiger, Atlantis, Águila solitaria, Último dragón, Fishman), seres de la oscuridad (Averno, Mephisto, Satánico, Villanos, Tinieblas, Black Shadow, Arcángel de la muerte, Espectro) o caballeros del bien (Santo, Místico, Sagrado, Valiente, Máscara sagrada).



Seres mitológicos, de izquierda a derecha las máscaras de Atlantis, Blue Panther, Tiger Mask IV y Último dragón.



Seres de la oscuridad, en su mayoría pertenecen al bando rudo, de izquierda a derecha Arkángel, Averno, L.A. Park y Mephisto.



Caballeros del bien, miembros del bando técnico, de izquierda a derecha: El hijo del Santo, Místico, Sagrado y Máscara Sagrada.

MÁSCARAS OLMECAS, TEOTIHUACANAS, AZTECAS Y MAYAS

El uso de máscaras guarda relación con la cultura popular mexicana, y se enraíza hasta llegar a la historia prehispánica del país. Cuando Hernán Cortés llegó a México, el obsequio que le hizo Moctezuma fue una máscara de jade, regalo que en la actualidad se encuentra en un museo de Londres. La relación de los antepasados con el mundo de las máscaras es clara a través de los siglos, desde los olmecas en el año 3000 a.C. hasta nuestros días. La civilización olmeca floreció en el Golfo de México y sus máscaras destacan por su gestualidad, con rasgos algo deformados para sugerir la transfiguración en aves, saurios y felinos. Esta representación de los hombres como animales es muy común en la lucha libre mexicana, donde aparecen multitud de seres místicos de este tipo.



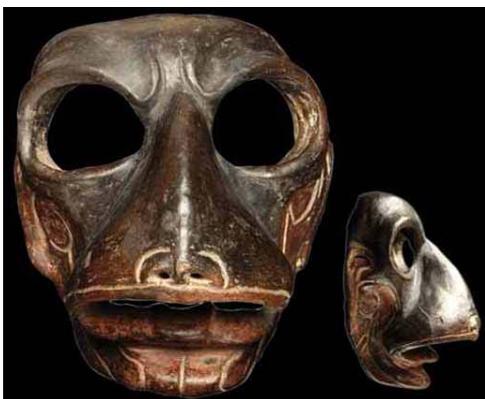
Máscaras olmecas del Museo de Antropología de Xalapa, México.

Las máscaras también son numerosas en Teotihuacán, una cultura urbana del altiplano mexicano cuyos inicios datan del siglo I, se especula con que su uso está relacionado con las ofrendas funerarias. Estas máscaras, a diferencia de las olmecas, se circunscriben más al reino de lo humano, con gestos que confieren apariencias serenas y a veces inexpresivas.



Máscara de Teotihuacán.

En el preclásico del altiplano central encontramos un ejemplo de máscara ceremonial de Tlatilco, en la que se representa un animal fantástico donde predominan los rasgos de un mono. Además, crearon máscaras ceremoniales y funerarias (colocándolas sobre la cara del fallecido para representar que el espíritu invocado había entrado en él), y con conceptos religiosos muy complejos, como las fuerzas de la naturaleza regidas por espíritus. Estas máscaras eran portadas por chamanes, y se supone que les conferían poderes sobrenaturales para invocar la ayuda del animal al cual representaban, adquiriendo su poder y su personalidad. El trabajo en esta época es de una excelente calidad, tanto artística como técnica.



Máscara de Tlatilco, estado de México, período Preclásico (1200 y 900 a.C.) en el cual al mono se le consideraba animal sagrado e identificaban con Xochipilli, dios de la primavera, el verano, el amor, la danza y la música.

LAS MASCARAS AZTECAS

Los Aztecas utilizaron con mucha frecuencia las máscaras en ceremonias públicas, festividades religiosas y en batallas. En esta cultura fueron objetos de privilegio y también se emplearon como ofrendas a las divinidades. Sus más antiguos antecedentes, sin embargo, datan del Período Preclásico.

Hay muchos luchadores que utilizan nombres prehispánicos o adornan sus máscaras con motivos aztecas (Ángel azteca, Sangre azteca, Canek, Dr. Wagner). Rey Mysterio lleva en la parte trasera de su máscara una referencia azteca, Canek porta unas filigranas mayas. Otro ejemplo curioso es el del duende maya Alushe (cuyo primer portador representa en la actualidad al personaje KeMonito, la mascota oficial del CMLL).



De izquierda a derecha, las máscaras de Canek (el príncipe maya), Dr Wagner JR con el diseño del caballero águila en un costado, y Sangre Azteca.

MASCARAS EN EL MUNDO MAYA

En el mundo maya es conocida la utilización de máscaras para representar a los gobernantes, y como elemento decorativo en arquitectura. Por ejemplo, para adornar Chakanbakán, en el sur del Quintana Roo (construida entre el 300 y el 50 a.C) se crearon edificios con máscaras de jaguares. Balamku, durante el periodo preclásico, al sur de Campeche, es famoso por su “Casa de los Cuatro Reyes” y el marco decorativo mostrando máscaras de monstruos batracios. Y en Kaminaljuyú, cerca de la ciudad de Guatemala, en medio del periodo preclásico, destacó la alfarería Las Charcas, adornada de máscaras y elementos abstractos pintados en rojo sobre fondo blanco.

EL DUENDE MAYA, ALUSHE

En el ámbito de la lucha libre, el personaje creado en alusión al mundo maya es Alushe. Se le conoce popularmente como "el duende maya" porque en los cómics donde se creó el personaje del Tinieblas se decía que había nacido en Ciudad Anahuac, y lo localizaban en Shibalba (lo cual hacía alusión a Xibalbá, el inframundo maya). Este mini-personaje de apenas un metro de altura, fue traído al mundo del pancracio por Tinieblas SR, acompañándole en sus presentaciones desde 1988. Este personaje ha quedado inmortalizado en una fabulosa fotografía de Lourdes Groubet, en la que se pueden ver a los dos Tinieblas SR y JR junto con su mascota Alushe.



Fotografía de Lourdes Groubet, editada en el libro “Espectacular de lucha libre”.

LA LEYENDA DEL ENMASCARADO DE PLATA

El Santo es el luchador mexicano más influyente en toda la historia de este deporte desde su implantación en México por Don Salvador Luteróth, en 1933. Desde los años 60, y gracias a sus docenas de películas junto a otros grandes luchadores, la leyenda de El Santo fue creciendo hasta traspasar los encordados, las pantallas cinematográficas, hasta acabar cobijándose en el sentir popular de México.



Carteles promocionales de algunas de las películas de El Santo.

Cualquier aficionado a la lucha libre mexicana tendrá como referentes a dos grandes figuras del pancrario: Santo y Blue Demon. Ambos compartieron luchas, películas, anuncios de televisión, radio y miles de páginas de los diarios de la época. Tan importantes han sido estos dos nombres que a día de hoy podemos disfrutar de sus herederos arriba del ring: El hijo del Santo y Blue Demon JR.

EL PÚBLICO EN LAS LUCHAS

Uno de los detalles que más llaman la atención de quienes ven por primera vez una lucha mexicana es el público. La reacción del público en las luchas de México no tiene nada que ver con la de los norteamericanos, ni la de los japoneses (los dos países con más tradición luchística además de México). La participación de la gente en la lucha

mexicana, el respeto a lo que representa el luchador, el hecho de que sea un espectáculo familiar donde acuden personas de todas las edades, la complicidad con los gladiadores, los cánticos, las carracas rudas, los pitidos del gallinero. El público que acude a las luchas, en la actualidad, representa a todas las clases sociales. Bien es verdad que durante muchos años la lucha era un entretenimiento económico donde acudían las clases más pobres, a las que los combates les servían como válvula de escape para sus preocupaciones semanales. En los últimos años, con el repercusión de las retransmisiones por televisión, las arenas se están llenando de artistas, intelectuales, personas con y sin condiciones económicas. En definitiva, la lucha mexicana es ese alegre espectáculo que conforma el público, de toda edad y condición.