

CAPÍTULO I

LA LUCHA LIBRE: DEFINICIÓN, ANTECEDENTES Y SIGNIFICADO EN LA CULTURA MEXICANA

1.1 Un Deporte – Espectáculo

Antes de adentrarnos en la lucha libre a como se conoce actualmente, se recordará e indagará brevemente acerca de sus orígenes en culturas antiguas influyentes -entre otras cosas- en el ámbito deportivo. Con ello se pretende guiar al lector a través de la historia de esta disciplina hasta su implantación en México, haciendo mención de aspectos relevantes para su comprensión, como los diferentes estilos que de ella derivan, definiciones, reglas y demás elementos participantes en este deporte-espectáculo como forma de expresión cultural mexicana.

1.1.1 Antecedentes

El desempeño de ciertas actividades de ejercicio corporal, en relación con la vida cotidiana o con fines de entretenimiento, ha sido siempre común a todas las culturas de la humanidad desde los tiempos más remotos. Culturas antiguas como la romana y la griega fueron algunas de las que constituyeron con mayor importancia las prácticas deportivas (Schobel, 1968).

Un cuadro de la cultura griega y romana no puede ser completado si en él no figura un estudio de los espectáculos. Nada da mejor idea que éstos, de la grandiosidad de la vida en aquella época, además de que suministran desde muchos puntos de vista, elementos de juicio valiosos para apreciar la situación espiritual y moral de dichas civilizaciones (Friedlaender, 1947).

En Grecia, además de los grandes festejos nacionales panhelénicos, se llevaban a cabo múltiples celebraciones y distracciones locales en las distintas ciudades, en honor a los dioses. Si bien los helenos no habían conseguido la unión política, estaban compenetrados por un sentimiento de unidad nacional, que adquirieron en la solidaridad de luchas contra grandes potencias extraeuropeas (Friedlaender, 1947).

Donde esta cohesión se ponía especialmente de relieve, era en las grandes fiestas nacionales cuyo origen era religioso. Tal es el caso de las Olimpiadas, de las cuales a partir del año 776 a. C. se establece su cronología oficial, es decir, se reorganizó un reglamento para las distintas disciplinas y se empezó a redactar la lista de los vencedores (Maisch, 1931).

Los griegos en el apogeo de su cultura, concedieron la máxima importancia a la educación integral, basada en el armonioso adiestramiento y desarrollo del cuerpo, la mente y el espíritu. El deporte llegaba a su máxima expresión, especialmente cuando se organizaban los juegos festivos de Olimpia, en los que se exigía ante todo valor y habilidad, rivalizando en noble oposición de fuerzas (Schobel, 1968)

Los juegos se organizaban cada 4 años, debido a que competían deportistas de diversos lugares -algunos muy alejados- (Schobel, 1968). Inicialmente duraban tan solo un día, pero a partir del año 472 se prolongaron hasta cinco días, debido al mayor participación de atletas y al número creciente de las distintas disciplinas (Maisch, 1931).

El primer día de espectáculo era inaugurado por las competencias infantiles y a partir del tercer día se llevaban a cabo los concursos para adultos. La dirección de todos los festejos, así como la distribución de los premios, se hallaba en manos de diez jueces, los cuales el quinto día entregaban a los vencedores la corona de olivo, el objeto máspreciado para un heleno equivalente a un título de nobleza (Maisch, 1931).

Se trataba principalmente de dar el premio a la mayor fuerza, agilidad y destreza, la cual era demostrada y medida a través de deportes gimnásticos e hípicas (Maisch, 1931). A su vez, tenían como mira la preparación y enseñanza, en el ejercicio de las armas y la lucha (Schobel, 1968).

Entre las disciplinas que se llevaban a cabo en las Olimpiadas, se encuentra: el salto con pesas, carrera doble, carrera de cuadrigas, carrera de resistencia (Schobel, 1968), carreras en carros de guerra, salto de longitud, lanzamiento de disco, tiro al blanco, carrera pedestre, carrera de armas, pugilato (lucha con puños), pancración o pancracio (lucha y pugilato combinados) y la lucha libre (Maisch, 1931).

La Lucha Libre se introdujo por primera vez en el año 708 a. C a los juegos de la 18ª olimpiada. Consistía en derrotar al adversario tres veces haciéndolo tocar el suelo con sus dos hombros (Schobel, 1968). Para lograrlo, se permitía hacer uso de maniobras actualmente prohibidas como zancadillas, golpes secos en las corvas de los pies, retorcer los miembros del concurrente o hacer un quiebro para agarrarle por detrás o aprisionarle con los muslos (Maisch, 1931).

Para llevar a cabo los torneos se sorteaban las parejas de competidores, divididos entre hombres adultos y jóvenes, por lo que un gladiador de menor peso tenía que superar su desventaja por una mayor habilidad. Ésta disciplina además de fuerza, exigía habilidad e inteligencia de sus practicantes (Schobel, 1968)

Por otra parte, en Roma las 'ferias' fueron creadas originalmente -en su mayor parte- para conmemorar las festividades de los dioses, y ocupaban aproximadamente la mitad del año; con ello procuraban no sólo agradar a sus deidades, sino también captar su energía o su poder. Sin embargo, éstas prácticas fueron perdiendo significación religiosa, haciéndola menos visible, pero igualmente presente (Carcopino, 1942).

Se convirtieron en el medio más eficaz de benevolencia utilizado por los emperadores, para ganarse la simpatía y admiración del pueblo, dando como resultado el

que éste se entregara por entero a la voluntad de sus monarcas y robusteciendo su autoridad; además era así como la plebe corrompida era entretenida, dejando de ser un peligro para el bien común. Los espectáculos públicos daban al pueblo la posibilidad de congregarse en masa y exteriorizar en voz alta ante el emperador -quien procuraban estar siempre presente- sus alegrías y descontentos; manifestaciones que ahí eran recibidas con una tolerancia poco usual fuera de ese recinto (Friedlaender, 1947).

Sin embargo, al cabo del tiempo los espectáculos dejaron de depender de la voluntad de los emperadores, ya que se convirtieron en una exigencia, necesidad y derecho indeclinable de la sociedad. De no ser así, el desatender los pasatiempos del pueblo, para el gobierno representaba el enfrentar un grave descontento (Friedlaender, 1947).

Los juegos y espectáculos se ofrecían a los habitantes de la Urbs en diversos espacios religiosos o laicos de la ciudad como: foros, circos, palestras, arenas, teatros, estadios, anfiteatros y naumaquias (Carcopino, 1942), en los que se llevaban a cabo prácticas como carreras, torneos de gladiadores, acosos de fieras, luchas entre animales y combates navales (Friedlaender, 1947).

Fue en el año 490 (264), cuando se presentó por primera vez un combate entre gladiadores (hoplomaquia), en donde sólo podían escapar de la muerte aquellos que mataran a su adversario. Sin embargo, fue hasta 649 (105) que se organizaron con carácter oficial, creándose normas reguladoras y legales, a las que debían atenerse todos los espectáculos de dicha naturaleza (Friedlaender, 1947).

Se cree que la lucha entre gladiadores fue determinada en primer término por razones militares (con la mira de adiestrar sistemáticamente a los soldados en el arte de la esgrima), guardando también cierta relación con el antagonismo sentido con respecto a la cultura griega. Sin embargo, la mayor parte de los gladiadores eran criminales condenados, prisioneros de guerra, esclavos y hombres libres reclutados como voluntarios. Posteriormente, en el año 63 también se innovaría la pelea de mujeres y pigmeos, siendo necesario posteriormente prohibir su actuación en el año 200 (Friedlaender, 1947).

Posteriormente, con la propagación de la nueva religión, los emperadores cristianos pusieron fin a las matanzas y sacrificios humanos, en donde los hombres eran armados sólo para matar y ser muertos ante la presencia de los eufóricos espectadores. A su remplazo se introdujeron a comienzos del siglo II, los combates y torneos griegos de atletas, siendo inicialmente rechazados por la población romana, quienes los veía como una práctica corruptora y venida por añadidura extranjera (Carcopino, 1942), dándose una aversión nacional y por consiguiente un movimiento de oposición contra el atletismo y los juegos agonales griegos (Friedlaender, 1947).

Sin embargo, los juegos atléticos empezaron a popularizarse gradualmente durante la época del Imperio, a medida que fueron fundiéndose la cultura y las costumbres romanas y helénicas; llevándose a cabo en el año 186 el primer torneo atlético en Roma, siendo posteriormente incorporado a las fiestas nacionales (Friedlaender, 1947). Entre las nuevas prácticas deportivas, se encontraban las carreras a pie, boxeo, lanzamiento de disco, lanzamiento de jabalina y la lucha libre, entendida como un deporte moderno y espiritual, que fortificaba al cuerpo en lugar de destruirlo (Carcopino, 1942).

De este modo, a grandes rasgos se puede apreciar cómo en el transcurso de los siglos evolucionaron los torneos a muerte entre gladiadores practicados por culturas antiguas, hasta como se conoce el deporte de la lucha libre profesional actualmente, cuyas reglas se han ido modificando haciendo diferentes estilos, que hacen a esta práctica cada vez más popular en todo el mundo. En base a lo anterior, a continuación hablaremos sobre los diferentes estilos y reglas que se han derivado de este deporte.

1.1.2 Definiciones, Estilos y Reglas de la Lucha Libre

La Lucha Libre de exhibición actualmente se puede definir como un deporte de combate cuerpo a cuerpo, en el que dos adversarios se enfrentan desarmados, intentando derribar al contrario (“Gran Larousse Universal. Vol. 25”, 1982). El objetivo no consiste en matar o

lesionar al rival, sino en ganar el combate por medio de llaves de rendición sobre el contrincante (“Lucha”, 2007), entendiendo por llave, la manera de inmovilizar al adversario a través de un conjunto de movimientos seriados (Marín, 1979).

En la lucha libre, todas las partes del cuerpo son un elemento más del ataque y la defensa y la acción tiene lugar en un ring almohadillado, con forma de cuadrado de 5,5 m de lado, cuya área se delimita por tres cuerdas –al contrario del ring de box, que maneja cuatro cuerdas- (“Lucha”, 2007).

Para estudiar la lucha libre, es necesario repasar brevemente estilos en que se divide ésta, de los que se distinguen dos principales:

Lucha Libre o Lucha Libre Olímpica (LL). Es la más antigua. Más rápida que la grecorromana, permite la acción de las piernas para hacer presa y derribar al contrario, por lo que la velocidad de ejecución y flexibilidad del luchador es de vital importancia (“Gran Larousse Universal. Vol. 25”, 1982). Sin embargo, no admite golpes al oponente de carácter grave, tales como: estrangulamiento, picar los ojos, golpes bajos, etc. (Biblioteca Temática UTEHA. El Mundo del Deporte. TOMO 1, 1980).

Lucha Grecorromana Olímpica (GR). Sólo permite hacer presa entre la cabeza y la cintura, prohibiendo el uso de los puños y piernas para golpear o hacer presa al adversario; lo que exige, ante todo, fuerza y técnica del luchador. Dentro de la lucha grecorromana, existen tres variantes más: la vertical, horizontal y el acroquirismo (Biblioteca Temática UTEHA. El Mundo del Deporte. TOMO 1, 1980).

A pesar de que los estilos de lucha oficialmente reconocidos son el grecorromano y olímpico, no existe civilización alguna que no haya practicado este deporte de una forma u otra, por lo que se pueden citar numerosos estilos de lucha que han extendido a través del mundo y que obedecen, en su mayoría, al folclor de cada nación. Por mencionar algunos, se

encuentra: el *glima* en Islandia, la lucha canaria, la lucha “*au calecon*” en Suiza, el *sambo* en la URSS, las luchas africanas, luchas “en aceite” en Turquía e Irán, el *sumo* y el *judo* en Japón, el Kusti en la India, el *catch as catch can* en Estados Unidos, la lucha bretona en Francia, entre otras. (“Gran Larousse Universal. Vol. 25”, 1982).

Cabe señalar, el surgimiento de un nuevo estilo llamado tom ling, definido por los que se dedican a este deporte, como el arte de hacer maniobras al aire con el cuerpo. Esto se refiere a la realización de ejercicios acrobáticos como maromas, saltos y vueltas, con los que los luchadores demuestran su versatilidad y flexibilidad. (Gasca, 1979).

También llamado lucha aérea, el tom ling actualmente representa una moda. Su espectacularidad y llamatividad, han provocado que la lucha en su estilo original a ras de lona se practique menos, marcando hoy en día un nuevo rumbo para la lucha libre.

“Lucha libre [...] makes boxing seem almost genteel, and there's often more action happening outside the ring than in it.” (Pulfer, 2007, p. 10) “While the wrestling may be staged, the fighters are incredibly acrobatic, incorporating a muscular ballet [...] It's much more of an art form. It has an inherent beauty in it.”(Murphy, 2001, p. 7)

La lucha libre profesional mexicana es reconocida a nivel mundial y goza de una técnica característica. Su estilo es muy diferente al norteamericano o japonés, países en los que su práctica también cobra especial importancia. “Professional wrestling is a transnational entertainment form, performed all over the Americas, Asia, Europe, and the Anglophone South Pacific, but most popular in the United States, Japan, and Mexico.” (Gilbert, Rubenstein y Zolov, 2001, p. 331) Los luchadores mexicanos tratan de rescatar el deporte, más que el espectáculo. “Lucha is more athletic and less scripted than American wrestling [...] It's not as much about the soap opera. Lucha libre is more like a real sport.” (Zinoman, 2006, p. 22)

Según el Periódico Oficial del Estado Puebla, un encuentro de lucha libre profesional consiste en “intercambiar llaves, azotes, habilidad y conocimiento para dominar y someter al adversario; esta destreza se basa en procedimientos técnicos que deberán

aplicarse dentro del cuadrilátero que limitan las cuerdas.” (Comisión Municipal de Box y Lucha Libre [CBLL], 2006) El documento antes citado incluye además el reglamento del deporte en cuestión, mismo que fue necesario implementar para preservar la seguridad de los gladiadores entrenados en las disciplinas explicadas. De esta manera, se crean los cánones para la práctica de la Lucha Libre. No existe, en la República Mexicana, un reglamento general (o federal), más bien, cada Estado y a su vez, cada Municipio dentro de él, crea uno propio. Empero la elevada cifra de reglamentos que existe, los estatutos guardan similitud entre sí.

Para ejemplificar lo antedicho, un apartado en el que coinciden varios reglamentos es en el tipo de luchas autorizadas. Duelos 1 vs. 1, también llamados “Mano a Mano” o “Máscara vs. Cabellera”, son algunos encuentros permitidos. Otro es cuando se enfrentan 2 vs. 2, o "Relevos Sencillos"; y "Relevos Australianos" o luchas de 3 vs. 3, que actualmente son practicadas en casi la totalidad de las funciones de lucha libre en México (“Lucha”, 2007). Incluso, en eventos especiales, han ocurrido encuentros de 4 vs. 4, tal como sucediera en la despedida de los cuadriláteros del famoso luchador mexicano El Santo (Canto, Eduardo, 1984).

Aunque en ocasiones el número varía, estos encuentros se dividen casi siempre en tres etapas o ‘caídas’, que se definen como “cada uno de los periodos de combate en un encuentro de Lucha Libre, el cual es sin límite de tiempo y termina cuando se logra la rendición del oponente por cualquiera de las formas permitidas en este deporte.” (CBLL, 2006)

Una de las maneras en que se gana una caída, y la más común, es cuando uno de los luchadores consigue poner de espaldas planas a su oponente sobre la lona durante tres segundos, mismos que deben ser contados en voz alta y con golpes sobre la lona por el árbitro o referee. Otras maneras de ganar las caídas son:

- a).- Cuando él o los rivales estén fuera del “ring” por más de 20 segundos, mismos que serán contados en voz alta, por él árbitro participante.
- b).- Cuando por procedimientos ilícitos es descalificado algún contrincante.
- c).- Cuando se logra rendir al adversario, al aplicarle una llave o castigo lícito. La rendición de quien reciba el castigo deberá ser de viva voz y no tendrá validez el hacer señas de rendición con las manos.

Se podrá declarar empate por los siguientes motivos:

- a).- Cuando ambos luchadores se encuentren sobre el ring semi-inconscientes o desmayados y el árbitro cuente hasta diez segundos y ninguno de los participantes reanude el combate.
- b).- Cuando ambos contendientes tengan las espaldas planas sobre la lona y él árbitro cuente tres segundos en voz alta acompañados de golpes fuertes sobre la lona; el conteo en estos casos se hará con las dos manos al mismo tiempo.
- c).- Cuando ambos luchadores estén fuera del “ring” y no suban antes de los 20 segundos reglamentarios, mismos que serán contados en voz alta por él árbitro.
- d).- Cuando él árbitro considere que los luchadores están en malas condiciones y sea peligroso que continúen, para tal determinación, el árbitro deberá asesorarse por el médico de “ring” y del mismo comisionado en turno.
- e).- Cuando ambos luchadores ocasionen una falta al mismo tiempo, se declarará descalificación doble, teniendo como resultado un empate.

El árbitro o comisionado (representante de la Comisión de Box y Lucha Libre en todos los encuentros luchísticos) en turno, podrá descalificar a un luchador si comete las siguientes faltas:

- a).- Estrangulación directa.
- b).- Golpes en nuca y en partes nobles.

- c).- Por quitarle la máscara a su adversario, o despojarlo intencionalmente de ropa interior, parcial o total.
- d).- Por dar piquetes e introducir cualquier objeto o líquido en los ojos, nariz, boca, oídos, etc.
- e).- Por negarse a competir sin causa justificada.
- f).- Por golpear al árbitro.
- g).- Por agredir al público física o verbalmente.
- h).- Por golpear con el puño cerrado a su oponente (sólo se permiten golpes con los puños abiertos).
- i).- Por luchar fuera del “ring” y sobrepasar la línea conocida como área técnica.
- j).- Por no soltar a su adversario al estar aplicando un castigo ilícito después de 3 segundos.
- k).- Por no acatar las disposiciones del comisionado en turno.

Otras de las reglas que acompañan la técnica luchística son las siguientes:

- Todo luchador que haya perdido su máscara, no podrá volver a usarla a menos de que cambie su nombre de luchador después de dos años.
- En caso de desmayo algún luchador perderá automáticamente la caída o la contienda
- Solamente se puede patear con la parte plana del pie o con la pantorrilla.
- Cuando un luchador toca las cuerdas haciendo uso de sus extremidades, todo contacto entre luchadores debe ser roto.
- No está permitido golpear al oponente con un objeto externo. (CBL, 2006)

Las anteriores determinaciones deben ser acatadas, aunque en la práctica, frecuentemente son infringidas y no sancionadas, debido al déficit de atención por parte del árbitro –como único regulador de la contienda-. Por lo que, es común que los luchadores aprovechen las ‘distracciones’ del referee para violar las reglas.

En la lucha libre de exhibición -al contrario del box y otros deportes de combate- el peso del luchador no juega un papel preponderante, ni representa un problema para la confección de luchas, dada la posibilidad de alternancia de pesos chicos con pesos grandes debido a las nuevas modalidades de “Relevos Sencillos” y “Relevos Australianos”, que a su vez, han servido como oportunidad para que muchos de los nuevos valores puedan debutar al lado de un profesional (Canto, Eduardo, 1984)

1.1.3 Como Espectáculo

La lucha libre de exhibición es hoy el estilo más popular de lucha libre profesional, debido a que su principal objetivo es el entretenimiento, ya que tanto la acción como la puesta en escena de los combates, se llevan a cabo con un sentido dramático o humorístico (“Historia de la máscara en la lucha libre”, 2007).

Con asesoría de su promotor y empresa a la que pertenece, los practicantes de este deporte en México se fueron identificando, según su estilo de lucha y personalidad, en dos bandos: rudos y técnicos. Los contendientes del bando de los rudos generalmente asumen el papel de villanos, intentando infligir daño al oponente con simulaciones de sacarle los ojos, retorcerle los dedos y otras técnicas ilegales. Mientras tanto, el bando de los técnicos, utilizan técnicas ortodoxas o legales, ganándose así la simpatía de los espectadores (“Lucha”, 2007).

“Técnicos usually start a fight by picking on just one person at a time. The rudos, by contrast, are always the first to start kicking someone in the face or fighting two-on-one [...] The goal for each bout is for a team to pin all of its opponents.” (Pulfer, 2007, p. 10)

En las funciones de lucha libre, de igual manera, se han ido incorporando diversos elementos de vestuario, escenografía, teatro, colorido, luces, llaves, contrallaves, lances, edecanes, lacayos, actitudes y preparación escénica del personaje. Todo va acompañado por las porras, tambores, lonas, matracas, gritos, abucheos, insultos y chiflidos que surgen de los eufóricos espectadores, que acuden a la Arena como una oportunidad de diversión, entretenimiento y desahogo, mientras animosos, son partícipes del constante enfrentamiento entre el bando de los rudos y técnicos (Ferro, 2001).

Los gladiadores son elevados por la afición a seres fantásticos de carne y hueso, con fuerzas y poderes especiales. Héroes, villanos, santos, demonios, animales humanizados o entes mitológicos, son algunas de las personificaciones que llevan al espectador a un universo distinto. La magia y fantasía se crean con el vestuario, porte, misterio y carisma alrededor de la personalidad del luchador (Ferro, 2001).

“Another interesting feature of lucha libre was that it attracted a large female following [...] the participation of women as lucha libre spectators is significant, considering that some kinds of public space, notably the cantina, were formally closed to women until the 1970s.” (Gilbert, Rubenstein y Zolov, 2001, p. 335)

1.1.4 La Máscara

La máscara, que llegó como un complemento de vestuario, se convirtió en una prenda de gran valor, así como la abundante cabellera de quienes no portan careta; fue tal su auge, que posteriormente formaron parte de los retos y se empezaron a apostar. La máscara y la cabellera, son los elementos en los que pareciera depositan su fuerza y, si las pierden, ésta disminuye. En el caso de los enmascarados la pérdida puede ser mayor, pues la máscara es su verdadero rostro y al perderla son denigrados y declina su jerarquía o incluso su carrera (Ferro, 2001).

Sin embargo, contrariamente para otros esto puede resultar benéfico, ya que actualmente perder o conservar la careta no es garantía del interés del público, pues el talento y personalidad del luchador tiene mayor peso en cuestiones de impacto comercial. Por otro lado, hay los que al no encontrar impacto con su personaje, cambian una y otra vez, hasta conseguir un sello propio y en algunos casos el estrellato, sin tener que despojarse de la máscara, ni ser conocida su identidad públicamente (Ferro, 2001).

Tal como lo hicieran indígenas mexicanos en la antigüedad, el luchador encontró en la máscara un sentido mágico. *Es un instrumento que le permite disfrazarse y cambiar momentáneamente su personalidad, o bien, lograr por imitación de lo que se desea, el dominio sobre eso* (García, Heriberto, 1965). *Nada se pierde, todo se funde, corre hacia atrás, hacia el origen que, en sus transformaciones se mantiene vivo* (Florescano, Enrique, 2001).

Para el escritor norteamericano Kent Black, “it's the culture of masks that sets Mexican professional wrestling apart. [...] a mask suggests not only mystery and elusiveness but also loneliness and sacrifice [...] The characters symbolized by the masks often have a meaning that is unique to Mexico.” (Black, 1999, p. 81)

“Today, nearly all luchadores wear masks, and the finest moment in their sport [...] is the extremely rare "mask vs. mask" match, after which the winner publicly unveils his opponent (and keeps the mask as a trophy). For the loser, the experience is excruciating--a matter, it seems, of being exposed as frail and human.” (Donahue, 1998, p. 23)

1.1.5 Como Profesión

No obstante, más allá de lo que rodea a la lucha libre como espectáculo, como todo deporte, para alcanzar un nivel superior o profesional, el atleta debe poseer cualidades de velocidad, coordinación, peso, resistencia, flexibilidad, habilidad de enlazar el cuerpo al contrario y fuerza muscular; ésta última, para permitirle levantar del suelo a su adversario o resistir su peso y fuerza de tracción (“Gran Larousse Universal. Vol. 25”, 1982).

Dado lo exigente que puede llegar a ser la profesión de luchador, por sus constantes presentaciones -de hasta cinco veces por semana- (Canto, Eduardo, 1984), requiere años de preparación y disciplina, antes y mientras se practique profesionalmente; a fin de lograr una técnica, buen desenvolvimiento en el ring y habilidad para rendir al contrincante. Dentro de su proceso de adiestramiento, un luchador aprende a caer, recibir un golpe, hacer o salir de una llave, evitar lesionar al contrincante y a predecir de antemano qué movimiento hará analizando la psicología del rival; sin embargo, dada la naturaleza de éste deporte, las lesiones o accidentes son reales y rutinarios en la profesión de un luchador (Ferro, 2001).

Casos mortales o de invalidez existen en los antecedentes de éste deporte, a causa de accidentes o golpes durante la lucha, dada la euforia del evento. Tal es el caso de Oro (1933), Sangre India (1979), André el Gigante (1993), Love Machine (1994) o Espectro, entre otros, que han perdido la vida o quedado impedidos de alguna parte de su cuerpo durante una función de lucha libre (Ferro, 2001).

1.2 Su llegada a México

Por primera vez, el deporte de la Lucha Libre se introdujo a nuestro país durante la Intervención Francesa en 1863, llevándose a cabo exhibiciones esporádicas sin alcanzar mayor trascendencia entre el público. Sin embargo, fue hasta 1910 que llegó a la capital de México la compañía del campeón italiano Giovanni Relesevitch al Teatro Principal, junto con la de Antonio Fournier al Teatro Colón, trayendo entre sus estrellas al Conde Koma y a Nabutaka; provocando el choque de ambas empresas un fructífero negocio (Consejo Mundial de Lucha Libre Sitio Oficial [CMLL], 2007).

A este hecho le sucedieron posteriores eventos que reforzaron la naciente popularidad de este deporte; como el arribo a México, en el año 1921, de la compañía Constand le Marin, que presentó, entre otros, al rumano Sond y León Navarro, quien había sido campeón medio de Europa en épocas pasadas. Dos años después volvió a México, trayendo al japonés Kawamula quien, junto con Hércules Sampson, actuó en el Frontón

Nacional; y más tarde, en 1930 el arribo a México de George Gadfrey, famoso boxeador de raza negra, así como del Sargento Russell (CMLL, 2007).

1.2.1 Salvador Lutteroth y la Empresa Mexicana de Lucha Libre

Sin embargo, dichos sucesos aislados, encabezados por personajes extranjeros y con costumbres diferentes a como se practica actualmente la lucha libre, no contaban en México con un organismo regulador, empresa o recinto especializado para su práctica. Es por ello que, para la mayoría de los seguidores de éste deporte, los inicios de la lucha libre en México se remontan hacia el 21 de marzo de 1897 en Colotlán, Jalisco; natalicio del padre fundador de este deporte y de la primera Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL): Salvador Lutteroth González (CMLL, 2007), personaje a cuya paciencia, constancia y estímulo se debe el que la lucha libre adquiriera nacionalización mexicana (Canto, Eduardo, 1984).

Salvador Lutteroth realizó numerosos oficio desde su juventud; entre ellos, se destaca su puesto como Capitán Primero del Ejército Mexicano, luchando a mano con el General Álvaro Obregón durante la Revolución Mexicana, en batallas épicas que han trascendido en la historia de éste país (CMLL, 2007).

Tras haber presenciado un evento luchístico durante su juventud y siendo ésta una experiencia que marcara su vida, la inquietud por introducirse al mundo de la lucha libre fue creciendo día con día. No obstante, años más tarde fue con don Francisco Ahumada, con quién posteriormente se integró, para fundar la primera empresa de lucha libre en México (CMLL, 2007).

El recinto para llevar a cabo las funciones de lucha, que se adecuaba mejor a sus exigencias, fue la entonces Arena México ubicada en el Distrito Federal; la cual se encontraba desmantelada y pertenecía entonces a Víctor Manuel Castillo. Después de una completa restauración del lugar, fue el 21 de septiembre de 1933 que figuras como: Chino

Achiu, el norteamericano Bobby Sampson, el irlandés Cyclone Mackey y el mexicano Yaqui Joe, ofrecieron la primera función de lucha organizada por una empresa mexicana (CMLL, 2007).

Debido a situaciones administrativas y empresariales, Salvador Lutteroth optó por llevar la función de lucha los jueves a la Arena Nacional, pero sin abandonar la México, en la que daba funciones los domingos. Más tarde, emprendió la magna tarea de construir la Arena Coliseo en la misma capital, la cual llevó varios años hasta ser inaugurada el 2 de abril de 1943, siendo desde entonces uno de los principales recintos donde se han llevado a cabo grandes encuentros luchísticos en México (CMLL, 2007).

Fue hasta el 7 de octubre de 1954 que se llevó a cabo la última función de lucha en la antigua Arena México, iniciándose casi inmediatamente las construcciones para dar vida a un local más grande también en el Distrito Federal, mejor adaptado y con capacidad de albergar a una mayor concentración de público: La Nueva Arena México. Convirtiéndose desde entonces hasta ahora, en el principal escenario de lucha libre en México, inaugurado el 27 de abril de 1956, cuya primera función fue encabezada por importantes figuras como: El Santo, Médico Asesino, Rolando Vera, Blue Demon, Gladiador, Bobby Bonales, Gorilita Flores, entre otros (CMLL, 2007).

Entre los años 40 y 50 se construyeron simultáneamente otras grandes arenas; tal fue el caso de Arena Coliseo de Guadalajara, la cual adquiere gran importancia por ser el semillero de innumerables gladiadores. Tan sólo algunos ejemplos son: Alfonso Dantés, Ángel Blanco, El Loco Zandokan, Puma Vázquez, el Negro Vázquez, La Pantera Etíope, Torbellino Negro, o luchadores actuales como, Mil Máscaras, Atlantis, Satánico, Emilio Charles, Ringo Mendoza, Cien Caras, Máscara Año 2000, Universo 2000, Oro, Plata, Shocker; instituyéndose como la primera escuela de lucha libre, dirigida por el maestro Cuauhtémoc “Diablo” Velazco (CMLL, 2007).

Fue en la década de los 50 y 60, que la lucha libre mexicana alcanzó un excelente nivel deportivo, llegando a ser considerada por muchos como la mejor del mundo. Los

pesos chicos de sus atletas, les darían una movilidad y ligereza extraordinaria para la lucha aérea -como no se recordaba en la historia de la misma-, precisamente por el menor peso y estatura del luchador mexicano promedio. (Canto, Eduardo, 1984).

1.3 Principales Empresas de Lucha Libre en México

1.3.1 Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL)

Salvador Lutteroth, junto con Francisco Ahumada funda la primera empresa de lucha libre en México, llamada inicialmente Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL) el 21 de septiembre de 1933, mismo día en el que se llevó a cabo en la antigua Arena México la primer función de lucha organizada por una empresa mexicana (CMLL, 2007).

Posteriormente, la EMLL cambió su nombre por el de Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL) como se conoce actualmente, consolidándose como la empresa de lucha libre más grande, antigua e influyente en México (CMLL, 2007).

A lo largo de la historia, grandes estrellas de la lucha libre de México y diversas partes del mundo han formado parte del CMLL, tales como: El Santo, Blue Demon, Cavernario Galindo, Rayo de Jalisco; figuras actuales como: el Hijo del Perro Aguayo, Dr. Wagner, Místico, Rey Bucanero, Héctor Garza, Averno, Sagrado, Shocker, Atlantis, Volador; las luchadoras Lady Apache, Nazi, Amapola, Medusa, por mencionar algunos (CMLL, 2007).

El CMLL es una empresa privada que cuenta en su infraestructura con diversas Arenas ubicadas por toda la República Mexicana, tales como: Arena Coliseo de Guadalajara, Arena Puebla, así como, Arena Coliseo y Arena México situadas en el Distrito Federal, siendo esta última la sede más importante, amplia y concurrida de lucha libre en México, desde su inauguración el 27 de abril de 1956 (CMLL, 2007).

1.3.2 Asistencia, Asesoría y Administración de Espectáculos (AAA)

La AAA es actualmente la segunda empresa más importante de lucha libre en México. Fue instituida en 1992 por el exluchador y promotor de la entonces EMLL, Antonio Peña Herrada; que auspiciado por la empresa Televisa, dio inicio a dicho proyecto, que se convertiría en la competencia directa del CMLL (Asistencia, Asesoría y Administración de Espectáculos [AAA], 2007).

A pesar de que entonces la lucha libre en México enfrentaba una crisis por la baja concurrencia y popularidad entre la afición, la experiencia de Antonio Peña en el ambiente luchístico lo llevó a aliarse con populares luchadores independientes o pertenecientes al CMLL; que posteriormente conformarían la empresa AAA, volviéndose la atracción principal (AAA, 2007).

La primera función de lucha libre realizada por la AAA, se llevó a cabo el 15 de mayo de 1992, en el auditorio “Benito Juárez García” de Veracruz; con la actuación de los Hermanos Dinamita (Cien Caras, Máscara Año 2000 y Universo 2000), el Perro Aguayo, Octagón, Fuerza Guerrera, La Parka, Ice Killer, Ángel Azteca (qepd), el Justiciero, el Fantasma, el “Niño Maravilla”, Rey Misterio Jr., Súper Caló, Winners, el Picudo, Psicosis, Heavy Metal, Konnan, Lizmark, entre otros (AAA, 2007).

A diferencia del CMLL, al que pertenecen diversas Arenas situadas por toda la República, la AAA es una empresa que no cuenta con infraestructura, es decir, un lugar específico y propio, en el que pueda llevar a cabo sus funciones de lucha. Es a través de caravanas o giras por todo el país, que presenta su espectáculo de lucha libre, en diversos escenarios, de uso tanto deportivo como artístico (AAA, 2007).

El fundador de la empresa AAA Antonio Peña, incorporó nuevas dinámicas y modalidades en la lucha libre, con el fin de presentar un nuevo concepto más llamativo y diferente al público aficionado a este deporte; utilizando elementos como transmisión televisiva, luces multicolor, música, edecanes, vestuario, rings hexagonales, luchas mixtas, lucha a oscuras, lucha en jaula, entre otras, que se citarán a continuación (AAA, 2007):

Lucha en Jaula. En ésta los gladiadores participantes se encierran dentro de un enrejado de 6x6 que tratarán de abandonar. El primero que lo haga será el gran ganador de la contienda, y el perdedor será quien permanezca más tiempo dentro del enrejado, o sea el último en salir (AAA, 2007).

Lucha en Cadenas sin Escape (Bull Terrier Match). Modalidad en la que los gladiadores participantes tienen que ser encadenados literalmente del cuello –las cadenas son elementos que también pueden utilizar para castigar a sus rivales en turno-. El equipo y/o luchadores que toquen consecutivamente o de forma seguida las cuatro esquinas en caso del cuadrilátero, o las seis en el caso del hexadrilátero se llevarán la victoria (AAA, 2007).

Lucha de Correas sin Escape (Lumber Jack). Los gladiadores participantes deben de cuidarse de no abandonar el cuadrilátero o el hexadrilátero, ya que, en caso de hacerlo, abajo del mismo estarán esperándolos con cinturones varios luchadores, quienes harán lo posible para golpear a quien caiga debajo del ring (AAA, 2007).

Relevos Atómicos de Locura. En esta modalidad toman parte gladiadores de talla normal, damas y mini súper estrellas, quienes combatirán entre sí, generando enfrentamientos de todos contra todos (AAA, 2007).

Relevos Mixtos. Como su nombre lo indica, los participantes son un hombre y una mujer, quienes combaten en contra de otro hombre y mujer. En esta modalidad se llevan a cabo duelos directos entre el ambos sexos (AAA, 2007).

Relevos Triple A. En esta modalidad participan un gladiador de talla normal y un mini estrella, quienes combatirán con sus similares. Los Minis no pueden enfrentar directamente a los gladiadores de talla normal, debido principalmente a su menor peso (AAA, 2007).

Relevos Japoneses. En esta modalidad participan cinco gladiadores por bando, es decir, se enfrentan 5 vs. 5. Este tipo de batallas no son comunes en México, pero si en países del Lejano Oriente (AAA, 2007).

Lucha en Jaula Electrificada. El gran atractivo de esta modalidad es que la Jaula por algunos instantes estará totalmente electrificada, lo que afectará sin duda la salida de los gladiadores. Éstos tendrán algunos minutos para escapar sin electricidad, pero cuando ésta se conecta es que se hace más emocionante la contienda, ya que contarán con sólo unos minutos para poder escapar sin ser electrocutados (AAA, 2007).

Tales prácticas o innovaciones de la empresa AAA, que asemejan o copian las utilizadas por empresas estadounidenses de lucha libre como la WWE, en opinión de muchos desvirtúan el concepto original de la lucha libre en México. Causando polémica y poca aceptación por gran parte de los involucrados en esta profesión, identificados mayormente al estilo tradicional de este deporte. Mientras tanto, gran parte del público aficionado encuentra llamativa la manera en la que la empresa AAA presenta su espectáculo, haciéndose ésta cada vez de un mayor número de adeptos (AAA, 2007).

Entre los luchadores que han pertenecido a la empresa AAA se encuentran: Octagón, Abismo Negro, Alan Stone, Alebrije con Cuije, Ángel Mortal, Blue Demon Jr, Cibernético, Charly Manson, Chessman, Cien Caras, Crazy Boy, Dark Cuerv, Dark Ozz, El Ángel, El Apache, El Brazo, El Mesías, El Mexicano, El Zorro, Escoria, Extreme Tiger, Fantasma; o las luchadoras Cinthia Moreno, Diabólica, Esther Moreno, Lady Apache, Martha Villalobos, Mis Janeth, Rosy Moreno, Tiffany, Xochitl Hamada, por mencionar algunos (AAA, 2007).

1.4 La Lucha Libre en la Sociedad Mexicana

La lucha libre es actualmente uno de los deportes más populares y con mayor afición en México. Es un motivo de diversión, distracción y desahogo, acompañado por un ambiente de celebración y algarabía, que le hacen única y particular con respecto a cualquier otra práctica deportiva.

En un espectáculo de lucha libre se reúnen familias y personas de todas las edades, géneros, estratos sociales y económicos, unidos por una misma identidad y afición por éste deporte; gusto que se ha transmitido de generación en generación, hasta formar parte integral de la cultura popular del mexicano, quien ha reflejado y adaptado a esta práctica su festividad y folclor, que le caracterizan.

Los trajes de colores vistosos y aditamentos que utilizan los luchadores, así como, los personajes que caracterizan y el ahínco con que suben al ring, remonta hacia las más íntimas fibras de la raza y de las edificaciones originales de las culturas nativas. Aquellos rasgos indelebles, profundos y enérgicos del folklor nacional, no sólo matizan en la actualidad las actividades del indígena, de los habitantes de la provincia o de las clases populares en general, sino que, a través de sutiles manifestaciones o claras y perceptibles influencias como ocurre con la lucha libre, han llegado hasta la metrópoli influyendo de un modo o de otro a la clase media y alta (Alcazar, José, 1952).

México puede considerarse como un verdadero mosaico de fecundas manifestaciones, que se convierte en la más extraordinaria gama de expresión popular. Nuestro folclor florece, lo mismo en el campo, que aun en las exposiciones más elevadas de nuestra cultura actual y de nuestra vida urbana; inspirado en un tema esencialmente popular, social e histórico. La lucha libre en este país ha adquirido un estilo propio, siendo este el reflejo del estado de ánimo, carácter y personalidad de la sociedad mexicana (Alcazar, José, 1952).

1.5 La Lucha Libre en el Cine Mexicano y su Internacionalización

Durante los años 40, el capitalino para divertirse, acudía al cine. Los éxitos que ahí se exhibían eran saboreados, comentados y recordados durante semanas. El cine mexicano se encontraba en su Época de Oro y las estrellas de la pantalla pertenecían a un Star Sistem nacional, dada su gran popularidad; convirtiéndose en “ídolos del creciente público nacional” (Viya, Miko, 1988), quien creó alrededor de ellos innumerables mitos, simbologías y estereotipos que aun siguen vigentes (Florescano, Enrique, 2001).

Posteriormente, a partir de los 50 apareció el invento que probablemente más ha contribuido a cambiar la forma de vida del mexicano: la televisión (Viya, Miko, 1988), lo cual ayudó en gran medida a que la fascinación por ir al cine se rompiera, supliéndola por la de reunirse alrededor de este nuevo medio. Aunado a eso, la industria cinematográfica en México enfrentaba una crisis; tornándose escasas las figuras que capturaran la fantasía colectiva (Florescano, Enrique, 2001).

Durante los primeros años de la televisión mexicana, la transmisión de lucha libre convirtió a este deporte-espectáculo en uno de los más vistos en México, alcanzando así un alto índice de popularidad. Los medios de comunicación masiva le dieron una atmósfera a cada personaje luchístico, creando alrededor de ellos historias fantásticas (Áviña, 1999).

Han sido cientos o miles los que han portado una máscara sobre el rostro, pero muy pocos se han convertido en leyenda como es el caso de El Santo (Maza, 2007), uno de los últimos mitos en verdad populares del Cine Mexicano (Florescano, Enrique, 2001).

1.5.1 El Santo

Rodolfo Guzmán Huerta, quien al correr de los años habría de convertirse en el famoso luchador profesional “El Santo”, actor y héroe popular, nació el 23 de septiembre de 1915, en la población de Tulancingo, Hidalgo (Canto, Eduardo, 1984).

En un inicio combatió en el bando de los rudos bajo el nombre de Rudy Guzmán, sin embargo, al no sentirse con esto identificado y favorecido para obtener la simpatía del público, se cambió al bando técnico en el que permaneció durante toda su carrera; así también, modificó su antiguo nombre de luchador por el de El Santo (Canto, Eduardo, 1984).

Bajo esta nueva identidad, rápidamente desarrolló su propio estilo: agilidad y versatilidad, haciéndole acreedor de un cortejo de aficionados cada vez mayor. Apostó en numerosas ocasiones el aditamento tan tenazmente perseguido y conservado, el baluarte en el que fincó su carrera: la máscara, sin embargo siempre salió airoso, ya que no hubo nadie capaz de quitársela; por el contrario, se apoderó de cuantiosas máscaras y cabelleras; muchos alcanzarían la fama por pelear y ser vencidos por El Santo. Entre otros de sus triunfos, destaca el de campeón mundial de lucha libre en peso welter y peso medio (Canto, Eduardo, 1984).

Ya consolidado como estrella de la lucha libre profesional, y como una prolongación de su carrera deportiva, debutó como actor en el cine nacional bajo su mismo personaje de El Santo; actividad en la que también alcanzó gran notoriedad a nivel mundial, convirtiéndose en el luchador mexicano más famoso del mundo (Canto, Eduardo, 1984)

La ruta que siguió El Santo para convertirse en ídolo mexicano, lo condujo primero al mundo del comic. Gracias a la inventiva del dibujante y editor José Guadalupe Cruz, El Santo fue el primer personaje fantástico de la literatura popular mexicana y uno de los más queridos, junto al legendario Kalimán. Las historietas que protagonizaba invadían los puestos de revistas de todo el país, vendiendo miles de ejemplares cada semana -llegando el tiraje a más de un millón de revistas semanales- (Áviña, 1999).

El 14 de enero de 1952 comenzó el rodaje de la primera cinta mexicana ambientada en los cuadriláteros: *La bestia magnífica* (1952), melodrama del director Chano Urueta, protagonizado por Crox Alvarado, Wolf Ruvinskis y Miroslava. Ese mismo año se filmaron

tres películas más sobre lucha libre como: *El luchador fenómeno* (1952), comedia de Fernando Cortés protagonizada por “Resortes”; *Huracán Ramírez* (1952), de Joselito Rodríguez, con David Silva como el luchador enmascarado; y *El Enmascarado de Plata* (1952), serie de episodios dirigida por René Cardona y escrita por Ramón Obón y José G. Cruz y protagonizada por el luchador Médico Asesino (Áviña, 1999).

Tales producciones, sentarían las bases para el desarrollo del género de luchadores en el cine mexicano. Con sus rostros ocultos por máscaras, los protagonistas de las cintas se convirtieron en campeones de la justicia. En ésta época, la defensa del bien estuvo en manos de héroes que ocultaban el rostro (Florescano, Enrique, 2001). En sus aventuras se enfrentaron por igual a psicópatas asesinos que a monstruos del espacio, maléficas hechiceras, gánsters internacionales, mujeres-vampiro, momias sedientas de venganza, científicos enloquecidos o contra todos a la vez; siempre buscando el triunfo de la ley y la justicia (Áviña, 1999).

El anhelado debut cinematográfico de El Santo ocurrió en 1958, con dos películas filmadas en Cuba y producidas por los hermanos Rodríguez: *Santo contra el cerebro del mal* (1958) y *Santo contra los hombres infernales* (1958). Cintas que a pesar de la inmensa popularidad del personaje, denotan un enorme descuido e improvisación por parte de los realizadores; quienes aun no se imaginaban el éxito de taquilla que posteriormente alcanzarían dichas producciones (Áviña, 1999).

Durante la segunda etapa filmográfica de El Santo y la imagen ya a color en la televisión, se acentuaría el suspenso de corte policiaco en las tramas de sus películas, entre las que se destacan: *Operación 67* (1966) y *El tesoro de Moctezuma* (1966), *El tesoro de Drácula* (1968), entre otras. Esta período se caracterizó por sus rodajes en locaciones internacionales como: Colombia, Ecuador, Puerto Rico, Haití, España y Estados Unidos, que sirvieron de escenarios para sus films (Áviña, 1999).

El Santo involucrado con su quehacer cinematográfico, creó más argumentos y nuevas tramas para sus películas, dedicándose de lleno a la producción; hecho que contribuyó benéficamente a dar impulso y equilibrio a la industria cinematográfica nacional, que estaba dejado atrás su Época de Oro y se encontraba en declive (Canto, Eduardo, 1984).

Las aventuras de El Santo conquistaron los mercados de Centro y Sudamérica, Europa –España y Francia-, Estados Unidos, Lejano Oriente, Líbano, Marruecos, Egipto, Turquía, Beirut, Estambul, entre otros. Para finales de los 60's, la fórmula creada por las películas de El Santo funcionaba perfectamente con todos los públicos, pudiendo alternar el cine infantil de *Santo contra Capulina* (1968), con películas para adultos como *Santo en la venganza de las mujeres vampiro* (1970); o la súper-producción para todo público, que llegó a ser considerada como su testimonio y mejor película realizada *Santo vs. El Doctor Muerte* (1973) (Áviña, 1999).

El cine de luchadores se popularizó enormemente, y dado el éxito obtenido, otros luchadores lo imitarían; en poco tiempo, los nombres de El Santo, Blue Demon y Mil Máscaras, Huracán Ramírez, Blue Demon, Wolf Ruvinskis, Coloso Colosseti, Jean Safont, Murciélago Velázquez, Víctor Cortés “Lobo Negro”, se integraron a la galería de estrellas del cine mexicano (Maza, 2007), entre otros, que desde entonces han complementado su carrera como deportistas, con la proyección que brindan los medios masivos de comunicación.

Aunque para el año de 1978 superaba ya los sesenta años de edad, éste personaje se mantenía no sólo vigente, sino en la plenitud de su fama. Sin embargo, asomaba ya el ocaso de su carrera deportiva, siendo el 24 noviembre 1983 en Arena Afición de Pachuca -estado de donde era originario-, que se llevó a cabo la última, de una serie de luchas efectuadas por El Santo, a manera de despedida.

En el ámbito cinematográfico, los productores se desinteresaron de su atractivo taquillero, al descubrir que el cine de ficheras y el cine fronterizo eran en ese momento

géneros más rentables. Aun así, El Santo realizó sus últimas producciones junto a su hijo tituladas *Chanoc y el Hijo del Santo vs. los vampiros asesinos* (1981); antes de realizar su último film en *La furia de los karatecas* (1982) (Áviña, 1999).

Ya como luchador retirado, El Santo también encabezó actividades y eventos con fines altruistas –como lo hiciera durante su carrera activa de luchador-, realizó exhibiciones teatrales, caravanas artísticas, presentaciones personales, así como, exhibiciones de actos de escapismo -que concordaban con su personalidad adepta a tomar riesgos-, entre otras diligencias.

Tras el fallecimiento de “El Enmascarado de Plata”, el domingo 5 de febrero de 1984, como víctima de un infarto durante una función teatral en México D.F y una carrera de casi medio siglo (Canto, Eduardo, 1984); el cine de luchadores desapareció casi por completo, realizándose únicamente parodias, alusiones y homenajes a éste personaje. Intentos recientes por recuperar el interés del público hacia la lucha filmada como: *Octagón y Atlantis: la revancha* (1990), *Octagón y Máscara Sagrada: lucha a muerte* (1991) y *Los luchadores de las estrellas* (1992) han fracasado; mientras que films como *Infraterrestre* (2000) protagonizado por El Hijo del Santo, buscan perpetuar la imagen de dicho personaje (Áviña, 1999).

La popularidad de este género trascendió las fronteras de nuestro país, al grado de que en Francia se considera al cine de luchadores como un producto casi artístico, siendo actualmente la Cinemateca Francesa, la única en el mundo que posee la colección más grande de filmes de lucha libre fuera de México (Maza, 2007).

Las películas de El Santo forman parte de la memoria colectiva y se mantienen vigentes gracias a sus repetidas transmisiones por televisión; el video y el DVD también han contribuido a perpetuar su imagen entre el público del nuevo milenio. Como el mayor exponente de cine de luchadores, ha dando a conocer esta obra maestra de la cultura mexicana por todo el mundo durante generaciones (Áviña, 1999), un género que hasta ahora no ha tenido equivalente en la cinematografía mundial (Maza, 2007).

El Santo hizo que la verdad y la ficción se entrelazaran con la realidad, su carrera lo encumbró a la fama, a la cima, a la grandeza que todo deportista anhela, volviéndose una leyenda dentro y fuera de México (Canto, Eduardo, 1984). Actualmente, tanto este personaje, como demás ídolos de antaño, se refugian en la memoria, en las películas viejas y en las estaciones “nostálgicas” de radio; son una burbuja de pasado puro (Florescano, Enrique, 2001).

Es así como, después de indagar en aspectos concernientes a la historia, definición e impacto de la lucha libre en la cultura mexicana, nos centraremos en un universo más pequeño concentrado en la Ciudad de Puebla. Uno de los lugares en los que dicho deporte tiene actualmente mayor influencia entre sus habitantes, además de ser puntualmente la localidad donde se basó y llevó a cabo la investigación central del presente documento, así como del audiovisual que lo complementa.