

# Configuración literaria y cultural de un héroe enmascarado: El Santo, luchador, ídolo y mito

*Gerardo Castillo-Carrillo*

Universidad Iberoamericana-Puebla

**Resumen:** En el presente escrito nos disponemos a revisar las distintas representaciones que desde la ficción literaria se han hecho sobre el máximo representante de la lucha libre mexicana: Santo, el “Enmascarado de Plata”. El tratamiento narrativo que se ha realizado de este luchador es diverso; por una parte, se mitifica la figura del gladiador y héroe cinematográfico; mientras que en otros casos se desacraliza la imagen idílica que culturalmente se ha construido sobre este personaje popular en el imaginario colectivo de la afición.

**Palabras clave:** Lucha libre – El Santo – Mito – Cultura popular – Narrativa mexicana de siglo XX.

## I. Preliminar

Desde su surgimiento en el Siglo XIX, la lucha libre (*catch* o *pancracio*) siempre ha estado asociada al ámbito circense y escénico; por tal motivo, en cada combate se efectúa una representación llena de gestos, lamentos y gritos. El propio Roland Barthes, en su libro *Mitologías*, apunta que en el *catch* se personifica una verdadera Comedia Humana, en el que se entremezclan las pasiones y el éxtasis dramático. El luchador, al igual que en el teatro, interpreta un personaje que puede fungir como héroe o villano, encarnar el bien o el mal. Asimismo, el cuerpo, el vestuario y los gestos son elementos determinantes para representar el papel que ha decidido adoptar en el ring, estetas y rudos se enfrentarán de manera permanente con el propósito de evitar la humillación pública de la derrota.

Quizá Estados Unidos (*wrestling*), Japón ( *puroresu* ) y México sean los países donde la lucha libre tiene más arraigo y tradición, así como una industria económica consolidada en torno a este deporte. En cada nación se practica con un estilo específico: la fortaleza física es la característica central de los gladiadores norteamericanos; la agilidad y la destreza

acrobática son distintivos de los luchadores nipones; las máscaras<sup>1</sup>, las capas y el misterio de la identidad es el ingrediente principal del *pancracio* mexicano. En cada uno de estos espacios se entremezclan estilos, confluyen conductas, con el único propósito de perpetuar el espectáculo, así como de recrear la eterna premisa mitológica del bien contra el mal. No obstante, apunta Víctor Manuel López, la lucha libre mexicana se caracteriza por su iconografía colorida y *kitsch*, compuesta de circo, acrobacia, teatro (34). De este modo, surgen figuras emblemáticas que trascienden los encordados y se posicionan en el imaginario colectivo de manera permanente. Justo uno de estos personajes que forma parte de la cultura popular mexicana es El Santo, el “Enmascarado de plata”.

## II. Primera caída. El Santo: personaje, ídolo y mito

El Santo surge como luchador profesional en la década de los años cuarenta, en la Arena México y en el Coliseo de la Ciudad de México. El nombre es tomado precisamente de la serie literaria del escritor inglés Leslie Chartres, en el que su protagonista, Simon Templar<sup>2</sup>, presenta una clara dualidad: un lado criminal y uno justiciero. Por supuesto que en este personaje hay una evidente semejanza con Robin Hood, donde el equilibrio reside en el triunfo del bien sobre el mal. De forma similar, estos mismos elementos son retomados por el “Enmascarado de plata”. El gladiador mexicano inicialmente se presentará en los coliseos nacionales como un destacado rudo. No obstante, El Santo, tratando de ser congruente con el nombre que adopta, pronto militará en el bando técnico, hecho que lo convertirá en el ídolo de la afición, aunado a que de manera simultánea, el personaje aparecerá en historietas y posteriormente en el cine, espacio donde tendrá su mayor proyección como el héroe enmascarado más popular durante las siguientes cuatro décadas.

En conjunto, las películas de El Santo pertenecen al género de lo fantástico y de la ciencia ficción; así monstruos, extraterrestes o científicos desquiciados serán los eternos enemigos que combatirá el luchador y sus aliados. Para Carlos Monsiváis los guiones de estos filmes serán tan inverosímiles como la escenografía, la iluminación, el vestuario; sin embargo, “es el héroe irreal y convincente de los cientos de miles que aceptan solidariamente los escenarios y las situaciones que se les proponen. Los fans de El Santo

---

<sup>1</sup> Para Sergio Vázquez (cit. en Acuña Delgado) quizá el uso de las máscaras en la lucha libre mexicana tiene una directa relación con la historia y la cultura prehispánica del país. Este antecedente se remite a las máscaras olmecas, teotihuacanas, aztecas y mayas. Véase “La cultura en la Arena de la lucha libre mexicana: una visión etnográfica”.

<sup>2</sup> A la par de la saga literaria, la historia de Simone Templar también será recreada, a partir de los años cuarenta, en el cine y en la televisión con un éxito destacable. Esta tendencia delictiva, o parte oscura del personaje, tendrá una simpatía especial tanto en los lectores como en los espectadores porque combatirá a nazis, traficantes de armas y a conspiradores internacionales, aspectos que en el imaginario social de aquella época serán los principales males por exterminar.

habitados a reírse de los chistes que todavía no les cuentan, agregan el humorismo involuntario a sus reflejos condicionados” (132).

El Santo protagonizó alrededor de cincuenta películas, donde el personaje trascendió como un héroe justiciero. En todas estas cintas aparece como una estrella de la lucha libre y como un incansable vigilante que combate las fuerzas del mal. Otra cualidad del ídolo enmascarado, además de sus habilidades luchísticas, es que posee una gran capacidad para la investigación, por tal motivo, colabora en ocasiones como agente secreto con la CIA y la Interpol, pues siempre descubre los propósitos perversos de algún científico maligno o de algún agente extraño (zombies, vampiros, momias, brujas) que quieren esclavizar a la humanidad bajo un contexto distópico. En contraste, la estética narrativa de estos filmes, como señala Monsiváis, dista mucho de ser profesional, todos ellos producidos con un paupérrimo presupuesto, con escenarios improvisados, con una pésima iluminación y con un guion inverosímil, tuvieron, sin embargo, un éxito destacable en taquilla. De este modo, el “Enmascarado de plata” se convertirá en una estrella del celuloide y en el mito nacional mexicano.

De acuerdo con Raúl Criollo, José Xavier Nívar y Rafael Aviña, pese a la poca calidad de las películas, el cine de luchadores, en particular las cintas de El Santo, creó un subgénero *kitsch* y exótico que encontró resonancia en la fiel complicidad de los espectadores, así como en el doble papel que desempeñó el ídolo enmascarado, alternado su actividad como gladiador en las arenas mexicanas y, al mismo tiempo, como héroe en las salas cinematográficas (27). Estos dos elementos contribuyeron a que el “Enmascarado de plata” se erigiera como figura de culto, porque su misión justiciera traspasó los encordados y esta acción se vio reflejada en la pantalla grande, pero sin duda, un hecho que determina la mitificación de El Santo es el misterio de su identidad: un ídolo sin rostro que como única cédula de identificación tiene precisamente la máscara.

La máscara es el distintivo más emblemático de la lucha libre profesional mexicana. No solo propicia el misterio, sino el sacrificio y el cambio, aunque efímero, de personalidad. Por ello, su pérdida significa fragilidad, humillación y estar expuesto públicamente, porque también el personaje de alguna manera deja de ser representado. Asimismo, para nuestra cultura, apunta Heriberto Yépez, la máscara constituye el verdadero rostro, despojarse de ella es sucumbir; es decir, el mexicano prefiere ocultarse ante sí mismo y ante todos los demás:

Por eso El Santo era tan famoso. Los mexicanos se identificaban con él y aún hoy millones lo aclaman como nuestro máximo representante porque, como nosotros, El Santo perdió la cara. Tenía el compromiso de jamás dejar que se la destaparan. Si en el siglo XX el héroe favorito de todo el país era un luchador enmascarado, se debe a que durante muchos siglos el mexicano se acostumbró a disfrutar de su absoluto anonimato (132).

Por supuesto, como ya se expuso, en *El Santo* la máscara es un elemento imprescindible del personaje, pues el hecho de ocultar su rostro es una muestra de firmeza, porque su misión no está relacionada con lo personal, sino con lo público, con lo colectivo; por tal razón, en sus películas poco sabemos de su origen, de su vida íntima, a diferencia de otros héroes cinematográficos, *El Santo* se presenta sin pasado, solo tiene aliados y enemigos.

En la vida real, *El Santo* preservó con el mismo ahínco su identidad. En repetidas ocasiones apostó la máscara (treinta y siete veces) y siempre salió avante. Solo en el ocaso de su carrera, y a pocos días de su muerte, en una entrevista descubrió parcialmente su rostro, pues quizá presentía que pronto llegaría el fin. Es así como se develó que Rodolfo Guzmán Huerta era el hombre detrás del mito. Al respecto, Elena Trapanese apunta que un luchador puede perder su máscara en un combate de apuestas, sin embargo, nada le impide que más adelante pueda heredarla a sus hijos, demostrando con ello la relación consustancial entre máscara e identidad. Bajo esta dinámica, la máscara representa un linaje, una genealogía, como se puede observar con el Hijo del Santo, Blue Demon Jr. Tinieblas Jr., entre otros.

*El Santo* trascendió como un mito de la lucha libre mexicana y como ícono de la cultura popular. La mezcla de ficción y el misterio de su identidad produjo en sus seguidores una especie de fascinación incluso después de su muerte. Carlos Monsiváis considera que este arraigo proviene primordialmente de las clases sociales bajas, que asociaron el personaje con la “beatitud y las causas nobles”, convirtiéndolo a su vez en una fábula realista de la cultura urbana (131-2). *El Santo*, quizá a diferencia de Blue Demon, Huracán Ramírez o el Mil Máscaras, quienes también fueron gladiadores cinematográficos, quedó grabado en el imaginario colectivo como el héroe justiciero “irreal” que tanto en los encordados como en el cine simple triunfa. La ilusión de compartir socialmente un héroe nacional que combate fuerzas oscuras motiva a que *El Santo* se convierta en un símbolo representativo de lo mexicano:

Si la mitificación no concluye con su muerte en el ring, sí adquiere un cariz distinto con el paso del tiempo. Poco a poco su imagen se vuelve sinónimo de mexicanidad, referencia cultural de una colectividad que, frente al advenimiento de los procesos globalizadores, se halla cada vez más en busca de los signos identitarios perdidos. Quien no es devoto de las gestas que se desatan entre las cuerdas del ring, puede sin embargo reconocer que el héroe mitificado es parte de los suyos (Salazar 5).

*El Santo*, como mito, inicialmente comienza a ser valorado por las clases sociales populares; no obstante, de manera paulatina escritores, cineastas y artistas plásticos ven en el *pancracio* y en figuras simbólicas como el “Enmascarado de plata”, Blue Demon o Mil Máscaras, una manifestación cultural innegable. En este sentido, la antropóloga Heather Levi asevera que la lucha libre mexicana está conformada por contradicciones que oscilan entre la tradición y la modernidad, el ritual y la parodia, el machismo y el

feminismo, la política y el espectáculo. En consecuencia, si en principio a esta profesión se le consideró una actividad marginal o contracultural, de forma gradual se convierte en un símbolo de la identidad nacional, así como en objeto de estudio.

Del mismo modo, Heather Levi comenta que la transmisión televisiva fue un mecanismo determinante para que la lucha libre mexicana tuviera un mayor impacto en el contexto socio-cultural (182). Este hecho propició que los gladiadores tuvieran más conciencia de su proyección personal ante las cámaras. En consecuencia, de acuerdo con Levi, el impacto mediático profundizó todavía más los símbolos y las manifestaciones que por sí mismo produce el *catch*: la caracterización del personaje, el diseño de la máscara, el bando en el que milita. Asimismo, cada gladiador representa en el ring un papel que está asociado con su nombre e indumentaria, incluso existen luchadores que interpretan roles femeninos (denominados exóticos), quienes son objeto de burla y degradación por parte de los espectadores (145). En este sentido, Nina Hoechtl observa que con los gladiadores exóticos existe una especie de participación performativa por parte del público, en el que se establece una dinámica de colaboración que genera variaciones de orden moral, teórico y social entre este tipo de luchadores y el auditorio (235)<sup>3</sup>.

Todos estos factores contribuyen, sin lugar a dudas, a que la lucha libre se asocie con elementos teatrales y esté implícito un contrato lúdico entre luchadores y auditorio. Al respecto, Janina Möbuis puntualiza: “La Lucha Libre oscila entre la teatralidad, el deporte, el ritual, el show televisivo. Presenta, representa, negocia y pone en tela de juicio diferentes discursos y aspectos de la sociedad mexicana, y puede ser vista como una práctica cultural polivalente” (36). Sin embargo, la lucha libre, asevera Barthes, es un espectáculo más eficiente que el teatral, pues el gladiador no requiere de elementos escenográficos, todo en él se da de manera natural: gestos, castigos, sufrimiento. El deporte en sí mismo es una perfecta coreografía de llaves y contrallaves que tienen como propósito causar dolor y minar la fuerza del oponente, pero precisamente en ello reside su virtud: en la plasticidad iconográfica que generan estos movimientos (9-10).

En principio, esta actividad deportiva fue objeto de manifestaciones populares como el cómic. José G. Cruz crea la primera historieta que toma como figura central a El Santo; será precisamente en esta serie donde surgirá el sobrenombre de el “Enmascarado de plata”, planteando como premisa que si el luchador pierde su máscara tendrá una muerte violenta. El gladiador azteca en estas fotonovelas combate a seres sobrenaturales (vampiros, hombres lobo, sirenas, monstruos lunares, duendes, zombies, etc.) que irrumpen y trasgreden el espacio social. Esta historieta, como ya se mencionó, será determinante en el itinerario cinematográfico del personaje, ya que propiciará el

---

<sup>3</sup> Como antecedente, Salvador Novo realiza una radiografía homoerótica de la lucha libre mexicana de los años treinta-cuarenta, al considerar que el *pancaracio* representa de manera simbólica un encuentro sexual entre los gladiadores y la afición, en la que las jerarquías de masculinidad son momentáneamente desafiadas porque cada combate constituye un deseo del mismo sexo. Para Novo, el luchador rudo, al romper con todas las reglas, motiva una fascinación particular en los espectadores, ya que los libera de los roles heteronormativos, causando una relación sexualizada entre los atletas y auditorio.

surgimiento de un ídolo popular, quien además sostiene como argumento central pelear contra las fuerzas oscuras del mal<sup>4</sup>.

La literatura mexicana con escasa regularidad ha tratado la temática de la lucha libre. Paco Ignacio Taibo II, por ejemplo, la aborda en su novela *Amorosos fantasmas* (1989). En este relato, el detective privado Héctor Balascoarán Shayne indaga el asesinato de su amigo, un viejo gladiador retirado: El Ángel. Con la ayuda del hijo de la víctima, el investigador descubre que el homicida es Zamudio, un ex compañero luchador, quien por celos y resentimiento decide ejecutarlo. El texto, apegado al género neopolicial, retrata un ambiente hostil, donde los personajes transitan en un espacio de constante confrontación. La lucha libre es descrita como un deporte marginal, conformado por atletas de variable talento y con diversas destrezas físicas.

Por su parte, José Emilio Pacheco refiere la decepción que sufre el narrador del cuento “El principio del placer” al descubrir que su ídolo luchístico, Bill Montenegro, y su odiado rival, el Verdugo Rojo, se embrigan y conviven como los mejores amigos. En este relato, el protagonista sufre una doble decepción: la amorosa y la deportiva. En primera instancia, descubre que su novia se besa en plena playa con otro y al mismo tiempo atestigua una escena que lo abruma y desconcierta: “Al volver la vista quedé paralizado: eran Bill Montenegro y El Verdugo Rojo —sin máscara pero lo reconocí por su estatura. ¿De modo que también la lucha libre es mentira y los enemigos mortales del ring son como hermanos en la vida privada?” (Pacheco 20). La comparación que se realiza de ambas situaciones quedan en el mismo plano: la desilusión sentimental y su desengaño como fiel aficionado al espectáculo de la lucha libre.

La literatura se ha ocupado con menos frecuencia del ídolo enmascarado; no obstante, el tratamiento narrativo que se hace tanto de la lucha libre como del personaje, generalmente ha tratado de romper con la inercia idílica que se ha reproducido de manera cultural. Por tal motivo, a continuación se analizará el procedimiento literario que en particular se realiza de este personaje en cuatro obras narrativas. En primera instancia, evaluaremos la novela *Xanto*, escrita por José Luis Zárate. De manera posterior, nos ocuparemos de tres relatos que de igual modo tienen como protagonista al gladiador plateado: “Todos Santos”, de Dan Lee; “La Biblia Vaquera”, de Carlos Velázquez y “Mission imposible”, de Adolfo Vergara Trujillo. Como propósito inicial, se examinará si la construcción literaria que se realiza de esta figura coincide con la imagen socio-cultural

---

<sup>4</sup> A finales de los años ochenta, El Santo aparece en otro cómic pero ahora de manera paródica como *El Santos*. Esta tira humorística fue creada por Trino (José Trinidad Camacho) y Jis (José Ignacio Solórzano) y se publicó originalmente en el suplemento cultural de *La Jornada Semanal*. En esta historieta el protagonista es un luchador obeso que sistemáticamente pelea contra zombies, y quien además estuvo casado con una exuberante rubia que siempre anda con el torso desnudo: la “Tetona” Mendoza. Otros personajes singulares son el Peyote Asesino, las Poquianchis del Espacio, La Rata Maruca, La Perra Fiuscia, entre otros. El humor ácido expuesto en este cómic tuvo una destacable recepción, hecho que motivó la producción de un largometraje animado sobre el universo narrativo de *El Santos*.

y mediática que se ha hecho sobre este luchador mexicano. De igual forma, se revisará de qué manera se desacraliza el mito y la personalidad del “Enmascarado de plata”.

### III. Segunda caída: ídolo del ring, estrella de cine y héroe justiciero

*Xanto. Novelucha libre* se publica en en el año 1994, bajo el sello de Editorial Planeta y es reeditada en 2015 por Ediciones Castillo. La novela está clasificada dentro de la literatura fantástica; no obstante, la obra presenta una mezcla de géneros literarios que van de la ciencia ficción a la historieta. Xanto, por supuesto, está inspirado en El Santo, pues ambos poseen las mismas cualidades: son estrellas de la lucha libre, figuras cinematográficas, héroes justicieros e ídolos enmascarados. El relato principia cuando Arturo Villalobos, un anodino profesor de literatura, se transforma por una extraña razón en Xanto, el Luchador de las Multitudes, para combatir una oscura fuerza maligna que tiene como intención destruir a la humanidad. La historia se ubica principalmente en la ciudad de Puebla de los Ángeles, bajo un ambiente apocalíptico en el que se van produciendo una serie de hechos catastróficos que evidencian la presencia de criaturas demoníacas.

El planteamiento central de la novela es la eterna contienda del bien contra el mal. Los Convocantes, multiseres malignos, tienen como propósito principal terminar con el mundo. Ante este panorama, Geffé, un esoterista experto en controlar fuerzas oscuras, decide invocar a Xanto, el legendario héroe de la lucha libre: “Así pues, ignoraba todo del Xanto, sólo sabía un hecho: podía llamarlo, convocarlo, traerlo aquí. ¿Qué más podía hacer? Nada, pero disgámoslo de esta manera. ¿Qué se hace al comprender que algún horror se encuentra al otro lado de la puerta esperando que llegue la noche para atacar? Simple: llamar al Xanto” (Zárate 26). De esta manera, con la presencia del Luchador de las Multitudes, el fin de la humanidad no será tarea fácil para los denominados asesinos de mundos.

Dispuestos todos los elementos para emprender la batalla final contra estos multiseres insanos, Xanto se enfrentará a una fuerza mayor: el *Visitante*, una entidad ultradimensional, la cual generará un caos absoluto en toda la Angelópolis: “La ciudad ardía. Las llamas giraban sobre sí mismas, crepitando, hablando su idioma de fuego. El cielo estaba a punto de ser incendiado por el calor. Los automóviles habían decidido que era el momento de contribuir al caos general y estallaban elevándose como si algo gigantesco les hubiera dado una patada en la cajueta” (Zárate 8). Además de este escenario apocalíptico, la metrópoli comienza a ser habitada por seres aberrantes de tres dientes, hormigas albinas y arañas que piden sopa. La irrupción de todos estos agentes extraños es el preámbulo y la estrategia que los Convocantes han ideado para anunciar la destrucción y el cataclismo de la humanidad.

Xanto, el Luchador de las Multitudes, para enfrentarse a estos multiseres malignos contará con la ayuda de su colega luchador, La Amenaza Roja, de Conchita (la curandera), de Acevedo (el reportero) y Aurora (la novia del ídolo enmascarado). Todos ellos, a pesar

de no tener más cualidades que su propio oficio o profesión, serán los héroes anónimos que tendrán un papel determinante para vencer a los Convocantes. En conjunto, la principal cualidad que tendrán cada uno de estos personajes es el valor, pues confrontarán con el mismo ímpetu a zombies, vampiros y a las criaturas insanas que invaden la ciudad de manera multitudinaria, anunciando el fin del mundo.

Las fuerzas oscuras del universo tienen plena conciencia de que el principal enemigo a vencer es el Xanto. De primera mano sabrán que su poder está en su máscara, en las llaves que aplica, en respetar los acuerdos y las leyes, pero ante todo, porque el gladiador representa el bien. Por tal razón, en principio, buscarán desprestigiar al héroe justiciero, acusándolo de distintos actos criminales, difamándolo socialmente; en consecuencia, César Augusto —el líder de los Convocantes— en complicidad con las corporaciones policiacas, ordena:

—Capturen al Xanto, persigan al Xanto, destruyan al Enmascarado, acaben con el luchador de las Multitudes. Narcoluchador. Capo enmascarado de la droga libre. Técnico de los estupefacientes. Traficante encubierto y enmascarado. Luchador de la mota. Luchador de las Multitudes de la coca. Máscaradogradicto. Jefe del cartel de la Arena por la droga. LSD (Luchador Siempre Drogado) (Zárate 35).

Ante esta sentencia, Xanto será objeto de persecución de las autoridades, pero sobre todo de los Convocantes del fin. No obstante esta adversidad y las distintas estrategias para asesinarlo y destruir al mundo, el héroe enmascarado saldrá avante en su propósito de aniquilar estos multiseres insanos, no sin antes eliminar a un ejército de zombies, extraídos del panteón municipal de la ciudad, hormigas explosivas, arañas, mujeres vampiro. Solo después de vencer estos obstáculos podrá enfrentarse a la verdadera amenaza: el Asesino de mundos, el destructor de la Realidad, al Ser indescriptible, surgido de los estudios del saber oculto: el *Visitante*.

El hotel El Mesón del Alba será el escenario donde por vez primera se enfrentan el Xanto y el *Visitante*. En esta lucha de opuestos, el bien contra el mal, el luchador y sus aliados se percatarán que la fuerza bruta no es la opción más viable para vencer al Asesino de mundos, su poder es invencible; por ello, en esta primera caída es mejor retirarse, recomienda Gaffé, para contraatacar con una mejor estrategia. La contienda final tendrá cabida en distintos espacios de la capital poblana: el Parque Ecológico, el Cine Variedades, el Zócalo de la ciudad, pero el desenlace y la destrucción de este demonio infinito se llevará a cabo en el Umbral del Tiempo, justo en el momento en el que el Luchador de las Multitudes acepta su rendición como parte de un plan para vencer a su oponente, así, el *Visitante* se quedará sin rival. Esta acción motivará a que se rompa el equilibrio de fuerzas, pues ocurrió que:



El *Visitante* no gritó, no podía hacerlo atrapado en el terrible Tiempo Humano, simplemente experimentó en sí mismo el dolor que había infringido en mil mundos, pudo sentir aquello que él llamaba carne la terrible mordedura de la nada. La montaña sobrenatural que era, se llenó de grietas, de polvo milenario, cada segundo pesaba sobre él, cada instante. En cada era hubo un atisbo de su silueta, un miedo ancestral hacia lo desconocido, pero se disolvió en los evos, sin dejar rastro alguno (Zárate 133).

Con la disolución de este ente ultradimensional, Xanto evita la destrucción de la humanidad y logra salvaguardar la paz del mundo, convirtiéndose en el héroe justiciero que logra vencer a fuerzas oscuras de la maldad. La novela termina justo con la vacilación y la extrañeza por parte del protagonista, Arturo Villalobos, ante los hechos referidos, pues se pone en duda la veracidad de los acontecimientos, considerando que quizá todo fue parte de un trance onírico.

Por supuesto que todos los elementos dispuestos en la obra *Xanto* son un evidente homenaje a la representación mítica del “Enmascarado de plata” en su faceta cinematográfica. La novela tiene la misma lógica narrativa que las películas del Santo: monstruos, amenazas extraterrestres, mujeres vampiro, escenas apocalípticas que, sin más propósito que la destrucción de la humanidad, aparecen de manera absurda para ser vencidas por el gladiador justiciero. De manera inverosímil estas fuerzas malignas, no importando su condición o poderes particulares, siempre terminan siendo exterminadas mediante un artilugio, conjuro o hechizo misterioso. En ambos casos, el héroe-luchador siempre cumple su objetivo, pese a la adversidad que se presente, porque: “El catch engloba una heroización totalmente distinta, de orden ético y no político. Lo que busca el público, aquí, es la construcción progresiva de una imagen eminentemente moral” (Barthes 13).

En la novela también hay una clara alusión a H.P. Lovecraft; particularmente, se hace referencia a su mitología de monstruos del horror cósmico y a la transgresión maligna. Zárate toma como base las premisas de seres maléficos que propone Lovecraft en su tratado del *Necronomicón*, para transformarlos en criaturas multiformes que han sido convocadas mediante poderes esotéricos, con la intención de generar caos en la ciudad de Puebla, espacio en el que los Convocantes del fin han decidido reunirse. En la novela *Xanto*, la construcción de estos seres sobrenaturales sirven para reproducir la dicotomía característica de las películas del Santo: el bien contra el mal.

El punto central de la novela es la valoración que se realiza sobre El Santo como mito popular. En el relato, la construcción mitológica del personaje se produce a partir de tres elementos: el ídolo del ring, la estrella cinematográfica y el héroe justiciero. Estos rasgos presentes en el texto tienen completa consonancia con el contexto sociocultural real del gladiador mexicano. De esta manera, se establece una idealización en torno a la figura del luchador enmascarado. Esta visión es compartida no solo en el plano social-

colectivo, sino también en la configuración literaria de *Xanto*. En sentido, Joseph Campbell, en su libro *El héroe de las mil caras*, considera que el héroe es aquel hombre que traspasa sus propios límites históricos-personales para transformarse en un ser con más vitalidad, porque en esencia, agrega Campbell, está constituido por un sistema de ideales y virtudes (40).

El Santo, como héroe justiciero, representa una fuerza redentora porque en todas sus acciones manifiesta una disposición de sacrificio por la comunidad, así como perseverancia y liderazgo. En la novela *Xanto*, el luchador es representado con una serie de atributos excepcionales: “Bueno, justo, correcto, noble, derecho. Sigue las reglas aunque nadie más las siga, respeta los acuerdos aunque estos sean un desventaja, puede enfurecerse y generalmente lo hace pero siempre brinda una digna oportunidad a su contrincante” (Zárate 33). Estas características describen la esencia heroica del personaje. Bajo estos rasgos se establece una identidad ideal que, a diferencia de otros gladiadores, posee virtudes extraordinarias fuera del orden común.

No obstante, El Santo, como figura histórica está enmarcado dentro en un periodo de decadencia y vacío existencial, en el que los héroes no tienen sentido ni condición para existir. En este contexto, el luchador mexicano e ídolo del ring, adquiere valores cotidianos pero significativos para el imaginario colectivo, pues en él:

intervienen sus méritos y de manera notable, las aportaciones de la máscara (no ocultadora, sino creadora de su identidad) y del “seudónimo” que implica religiosidad y misterio, fuerzas ultraterrenas y técnicas de defensa personal que, de paso, protegen a la Humanidad. El Santo es un rito de la pobreza de los consuelos peleoneros dentro del Gran Descosuelo que- es- la- Vida, la mezcla de exacta tragedia clásica, circo, deporte olímpico, comedia, teatro de variedad y catarsis laboral (Monsiváis 128).

Esta pluralidad de características constituyen aspectos indisociables en la construcción mítica del Santo. El misterio de su identidad, la ejecución de sus llaves, así como su proximidad con el pueblo y su espíritu heroico serán rasgos que también estarán presentes en su filmografía. Precisamente, tal como se mencionó antes, en la novela *Xanto* se hará énfasis en estas circunstancias: “El Xanto fue protagonista de un montón de cintas en que se enfrentaba contra todo tipo de enemigos, desde momias aztecas, hombres lobo y robots asesinos, los cuales buscaban pasar inadvertidos disfrazándose de enanos siniestros y fenómenos de circo. Fue el luchador que se enfrentó con el Abominable Hombre de las Nieves. Aquel que nunca filmó la cinta *Xanto* contra los Fantasmas Nazis” (Zárate 13). De este modo, se puede observar que la estrella cinematográfica, al igual que como el ídolo del ring y héroe justiciero, será un elemento indispensable en la construcción del mito, y por supuesto del personaje. En consecuencia, tanto los medios masivos como la industria cultural han propiciado que personajes reales como El Santo sean caracterizados

con elementos de orden mítico, convirtiéndolos en modelos arquetípicos a seguir, ya que representan el ideal de justicia.

Asimismo, el ambiente distópico que refiere la novela *Xanto* encierra una crítica a la degradación y a la decadencia de la época, pero también una posición pseudocientífica (la curandera, Gaffé, César Augusto) que busca comprender el mundo sobrenatural, mientras que la alusión al universo literario de H. P. Lovecraft evidencia una intención paródica que intenta subvertir de alguna manera tanto a la mitología lovecraftiana como al propio gladiador enmascarado.

No obstante, tal como se observó con antelación, El Santo, en su carácter de héroe justiciero, es el resultado de la proyección que tuvo, en principio, como luchador, después como personaje de cómic y finalmente como actor de cine. En este sentido, no se debe dejar de considerar que el gladiador mexicano forma parte de una industria cultural y de un mercado de masas que contribuyó a que tanto máscaras, historietas, películas, así como la propia figura del luchador se posicionara como un producto popular de alto consumo que llegó a constituirse como una marca registrada. Del mismo modo, el mito se fue conformando paulatinamente, hecho que motivó a que desde distintas disciplinas y perspectivas estéticas, como la novela *Xanto*, se enaltecieran las cualidades del ídolo enmascarado.

Se debe apuntar que si bien es cierto, de acuerdo con Lévi-Strauss, el mito tiene un origen de carácter individual, su circulación está determinada por un plano colectivo, y a su vez manifiesta un sentido de pertenencia por el grupo social que lo transmite (230). En este caso, El Santo trasciende porque en el imaginario social convergen múltiples relatos que lo redimensionan como héroe y gladiador.

A continuación analizaremos tres cuentos (“Todos Santos”, “La Biblia Vaquera”, “Mission imposible”) en los que la figura del Santo es desacralizada y parodiada. Cada uno de ellos trata de manera particular los elementos que, de acuerdo a nuestra consideración, han conformado la figura mítica del gladiador, el ídolo del ring, la leyenda y la estrella de cine. Iniciaremos con el relato titulado “Todos Santos”, del escritor Dan Lee (Ciudad de México, 1978). El cuento forma parte del libro *Mentiras bien contadas* (2014), que obtuvo mención honorífica en el Premio Internacional de Narrativa “Ignacio Manuel Altamirano”, organizado por la Universidad Autónoma del Estado de México. En conjunto, el texto se compone de diez historias sobre la lucha libre, teniendo como escenario las distintas arenas del país y como protagonistas a luchadores, aficionados, réferis y empresarios, entre otros.

El personaje principal del relato “Todos Santos” es el luchador que tiene por mote el “Santo veracruzano”. Este gladiador es contratado para luchar en la arena de la ciudad de Orizaba; sin embargo, al llegar al coliseo se percata que compartirá cartel con el “Santo orizabeño”, provocando su desconcierto y enojo porque El Santo, según su experiencia, no permitía usar su nombre a cualquier improvisado:

Las que me hizo pasar el Profe, con todo y que es mi compadre de grado, para autorizarme el mote: que si el gimnasio, el físico, el uniforme de primera, entrenar con los instructores más caros, no arriesgar la incógnita, no pasarme de rudo, no pelear con el público, no andar sin máscara por ahí, no esto, no lo otro... no chinguen con su Santo orizabeño (Lee 163).

Esta circunstancia motiva al protagonista-narrador a buscar vía telefónica al Santo, con el fin de informarle sobre tales acontecimientos, pero no logra encontrarlo. Sin embargo, ocurre que después de discutir con el empresario y estar decidido a denunciar al impostor con el público asistente, de forma inesperada, en su automóvil último modelo, aparece en persona El Santo para esclarecer el embrollo.

A pesar del conflicto, El Santo logra negociar con el promotor y luchar con sus discípulos, pero sobre todo quedarse con las ganancias de la taquilla: “Santo y el viejo se sentaron al escritorio con cuaderno, lápices y billetes de por medio. Mucho número, mucha cara larga del viejo. Así lo habían pactado: el Profe no haría argüende, nomás que don Pedro le iba a dar toda la ganancia, lo que sobrara después de restar insumos, sueldos, garantías y gastos corrientes” (Lee 174). Paradójicamente, en este relato observamos a un Santo materialista, más preocupado por atender asuntos de carácter monetario y por cobrar los derechos por el uso de su nombre.

A diferencia de la novela *Xanto*, en el cuento “Todos Santos” el mito y la figura heroica del ídolo enmascarado son desarticulados. El luchador es caracterizado como un hombre terrenal que autoriza copias de su personaje para obtener beneficios económicos. Bajo esta dinámica de producción en serie, El Santo se presenta como un producto estrictamente comercial que considera oportuno tener en cada ciudad una copia, si es posible, con el propósito de que su marca también esté presente en los coliseos de provincia, comprobando con ello que la originalidad e identidad del personaje pasa a segundo plano: “Me dio mil pesos y me felicitó por haber llamado a tiempo. Al otro lo amenazó con bloquearlo en todo el país si seguía de chanchullero, el muchacho casi se le hinca, choto como buen orizabeño. El Profe metió sus maletas, la de entrenar y las del dinero, en la cajuela y se arrancó” (Lee 174). La actitud pragmática del luchador contraviene los valores de honestidad o justicia que son símbolo del ídolo plateado. La máscara y el nombre del gladiador son utilizados como un intercambio lucrativo.

No obstante, la presencia del Santo en la ciudad de Orizaba produce una catarsis colectiva entre la afición, pues el personaje genera un sentido de pertenencia y paroxismo en el espectador y la arena representa un espacio de liberación e identidad:

Al otro día leí en el Mundo de Orizaba que la multitud se desparramaba hasta la Calle Real y que los de adentro de la arena les platicaban a los de afuera lo que pasaba en la batalla. Nos sacaron a los tres en hombros hasta la Calle Real y fuimos a dar al Hotel Trueba, el mejor de la ciudad, pues la raza supuso que allí se hospedaba el Santo (Lee 173).

Pero más allá de estos hechos y de la idealización del personaje, es importante subrayar la relación de poder que ejerce El Santo sobre sus colegas luchadores (Santo veracruzano y Santo orizabeño) y particularmente sobre el empresario, a quien le impone tarifas y un alto porcentaje de la taquilla, demostrando con ello que las habilidades de negociación del ídolo enmascarado son más por imposición que por equidad. Es así como el relato “Todos Santos” desmitifica los valores intrínsecos del gladiador plateado expuestos con antelación, pues plantea que la lucha libre es un *entertainment business* que construye relatos novelados de luchadores con el firme propósito de crear mitos para que el aficionado al deporte-espectáculo se identifique y tenga interacción y proximidad con sus ídolos, aspecto que en otras disciplinas deportivas no es posible.

Si el cine, las historietas, las crónicas deportivas y el imaginario popular han creado un mito en la figura del Santo, la industria cultural, precisamente, rompe con esta ilusión colectiva; el luchador, tal como lo relata el narrador en “Todos Santos”, está expuesto a la mercantilización de artículos en serie que reproducen el nombre, la máscara y hasta la identidad; ante estas circunstancias, el carácter simbólico de la lucha libre se va diluyendo hasta quedar reducida a un simple espectáculo administrado por empresarios ambiciosos e integrado por luchadores que solo se preocupan por el ingreso de la taquilla y por obtener una mayor rentabilidad económica. Daniel Téllez, a propósito de las arenas de provincia, puntualiza que en dichos recintos las condiciones para practicar el deporte son deplorables debido a los escasos recursos y a las inexistentes regulaciones por parte de la Comisión de Box y Lucha, con todo, en estos coliseos marginales se presentan los gladiadores, sabedores de que exponen la vida, pero conscientes de que no hay alternativa: es la única manera de que una función de lucha libre se efectúe (2-3).

Ahora revisaremos el cuento “La Biblia Vaquera” del escritor Carlos Velázquez (Torreón Coahuila, México, 1978). El relato forma parte de los siete textos y los dos epílogos del libro titulado de manera homónima. La historia, narrada en primera persona, expone las peripecias del gladiador enmascarado Espanto Jr. (luchador, diyei, pintor y santero), quien enfrenta a sus rivales acompañado de su objeto fetiche: una vieja Biblia forrada con mezcilla deslavada, obsequio de su progenitor: “la Biblia que me regaló cuando derrotó al Santo, el Enmascarado de Plata. Latinoamericana y de bolsillo, forrada de mezcilla. Una lindura de color que oscilaba entre el intenso azul Blue Demon y el de los pantalones Levis 501 sin deslavar. Mi padre la bautizó como La Biblia Vaquera y ya no pude separarme de ella” (Velázquez 15).

La Biblia Vaquera funciona como amuleto y como instrumento desacralizador que maneja una parte litúrgica y otra emanada absolutamente de la cultura popular: *El libro vaquero*. Bajo estos dos elementos contrapuestos, el Espanto Jr. cada vez que lucha realiza una ceremonia de santería con el propósito de sacrificar discos compactos de música *pop* para vencer a sus rivales; en cada encuentro que sostiene está presente una forma de teatralización, conformada por un conjunto de signos rituales, corporales y audiovisuales. En palabras de Roland Barthes, para el aficionado lo que importa no es lo

que cree, sino lo que ve, porque en el arte del *catch* no tiene trascendencia si el enfrentamiento entre gladiadores es falso o no, pues el público solo confía en lo que observa, tal y como sucede cuando el Espanto Jr. pierde la máscara frente al descendiente de la leyenda: El hijo del Santo:

No fue una lucha ni cardíaca ni dramática. Mi oponente arrasó conmigo. Era un hijo de papi. Su colección de viniles europeos marcó la superioridad. Era inmensa. Amplísima. Más de dos mil quinientos listos para disponer de ellos y animar una noche entera a la multitud rave. Yo me esforcé por extraer lo mejor de mi material. Por más yuxtaposiciones malabares de género que realicé, sampleos, programación, efectos, el repertorio del enano y sus habilidades me opacaron de manera rampante. Todo su equipo era del primer nivel. Las agujas, los audífonos, todo importado (Velázquez 23).

En este encuentro el Espanto Jr. pierde la máscara en un duelo de *disc jockey*. Por supuesto, este combate es una alegoría de la lucha libre, en la que los contrincantes, más allá de sus recursos técnicos-luchísticos, escenifican una representación teatral: el esteta desenmascara al villano, quien al ser despojado de su personaje, también revela su identidad, por lo que su papel pierde significado. El Espanto Jr. es sacrificado ante la afición, en un espectáculo catártico donde “es esencial la idea de ‘saldar cuentas’; el ‘Hazlo sufrir’ de la multitud significa, ante todo, ‘Haz que las pague’”. Se trata, por supuesto, de una justicia inmanente” (Barthes 11-12).

A diferencia del Espanto I (padre del Espanto Jr.) que teniendo como talismán la Biblia Vaquera logra vencer al Santo, entre los júniores el amuleto pierde su efecto. Sin embargo, para el narrador El hijo del Santo no es más que un producto comercial que no tiene las aptitudes del “Enmascarado de Plata”; por tal motivo, los encuentros entre ambos contrincantes siempre serán estrictamente espectáculo; de hecho, la rivalidad es solo una estrategia de entretenimiento para la televisión: “Como ya era de rigor aparecí en el entarimado con la Biblia Vaquera en alto. De música ambiente sonaba Amor de la calle en versión de Juan Salazar. La bronca fue capturada para la televisión. El pleitazo alcanzó raitin de programa de diyéis fanáticosrreligiosos” (Velázquez 19). De este modo, tanto el mito como el heredero del ídolo plateado quedan reducidos al concepto de *business show*; su valor ha sido desplazado por el entretenimiento, por el juego escénico propio de la representación teatral.

En síntesis, en el cuento “La Biblia Vaquera” el mito y la leyenda que constituye El Santo, ahora representada en su hijo, son una construcción del pasado; la lucha libre del presente se caracteriza por la fusión de elementos contradictorios: la liturgia, la santería, la superstición, la fe, el deporte, la farsa, confluyen en el relato de manera indistinta, con el propósito de desarticular la tradición, de negar el conjunto de símbolos que conforman el legado del Enmascarado de Plata. En consecuencia, los fetiches, la

música, la pintura, el tele-espectáculo, la nigromancia, son mecanismos que tienen más trascendencia en el ideario luchístico del Espanto Jr.

Finalmente, analizaremos el cuento “Mission imposible”, de Adolfo Vergara Trujillo (Ciudad de México, 1975). El texto fue antologado en la revista *Tierra Adentro*, como parte de un dossier sobre Lucha Libre y Literatura. En este relato, El Santo es recreado en su faceta de estrella del cine mexicano. El narrador, quien además es el representante del luchador, de manera sarcástica refiere la personalidad, actividades y el modo de vida del ídolo enmascarado. De entrada descalifica su labor como actor y su figura física: “Era un luchador, no un actor. No daré detalles, pero estaba bien feo. Por eso usaba la máscara plateada. Se hacía llamar el Santos. La gente lo aclamaba, pero tenía gastos varios y eso de ser superhéroe no era rentable. Le molestaba mucho la crítica a sus películas” (Vergara Trujillo 69). Contrario a la conducta ecuaníme que cinematográficamente se comparte sobre el ídolo enmascarado, acorde con la voz narradora, el gladiador también se muestra intolerante en relación a los comentarios sobre su físico, en particular, los referidos acerca de su barriga. De igual modo, le resulta fastidioso atender a sus admiradores o que las locaciones de filmación queden alejadas de la ciudad.

Por supuesto que el Santos tiene plena correspondencia con el Enmascarado de Plata. Sin embargo, en todo el relato, Nelson, el narrador, irá contraviniendo todas las cualidades del ídolo enmascarado, pues aquí al personaje le gusta visitar congaes y cortejar a prostitutas:

Me quedé sentado con mi güisquito y mis cigarros a la mano. El Dos Naciones estaba muerto prácticamente, bien tranquilo. El Santos tenía toda la pista para pasear chingón a la Lesly y sacaba sus pasitos especiales, luciendo sus botines verdes de piel de cocodrilo. Las muchachas recargadas en la barra empezaron a mover sus piecitos cuando lo vieron [...] El Santos volteó de lejos, dándole vueltas a la Lesly bien contentota, y clarito vi el júbilo embarrado en toda su pinche carota tan fea (Vergara Trujillo 71).

En este relato, la conducta egocéntrica y parrandera del ídolo enmascarado contrasta con los valores de justicia, rectitud y humildad del gladiador. Otro elemento que destaca en “Mission imposible” es la ruptura de la solemnidad, pues el temperamento e indumentaria del Santos son descritos de manera humorística; estos aspectos desmitifican la figura del personaje, sin embargo, lo vuelven más humano y cercano al lector. El propio narrador enfatiza que posee una simpatía singular pese a su fealdad, característica que en todo el cuento es constantemente referida como una distinción particular del luchador.

Asimismo, el narrador puntualiza en repetidas ocasiones que el Santos realiza su vida social sin máscara, hecho que desarticula la leyenda de que el ídolo plateado nunca se despojaba de ella, motivando a que su identidad siempre fuera un misterio. En cambio, en “Mission imposible” todos los elementos que constituyen el mito son transgredidos,

porque en el relato existe una clara intención de representar al personaje de forma ordinaria, como se observa al final de la historia, cuando las momias invaden la ciudad:

Agarró su saco y bajó volando las escaleras. Se metió derechito al baño. Cuando salió, cinco- seis segundos después, iba como alma que lleva el diablo. Ya nomás vi su capa desaparecer para fuera de la entrada del Dos Naciones, pero estoy seguro que ya traía la máscara puesta. Ya no lo volví a ver. Nunca filmó la película donde se suponía que rapaba al Cavernario Galindo y le quitaba la máscara al Black Shadow (Vergara Trujillo 71).

Por supuesto que el Santos no evade su responsabilidad de héroe justiciero y de manera inmediata acude al llamado para combatir la invasión de las momias, pero una vez más el mito es vulnerado: el ídolo enmascarado desaparece, no logra vencer a los agentes malignos, y en consecuencia el paradero del personaje se desconoce. Con todos estos elementos, la figura mítica del luchador se va desvaneciendo en cada uno de los rubros que han conformado su leyenda; en cambio, sobresale su imagen egocéntrica como estrella cinematográfica, su galanteo con prostitutas, su despreocupación por cuidar su identidad y sobre todo, su fallida incursión como héroe.

De esta forma, podemos afirmar que el conjunto de atributos y valores del Santo son parodiados en el relato “Mission imposible”. En repetidas ocasiones se describe al personaje como un hombre poco agraciado físicamente, regordete y cero tolerante a la crítica de sus películas, que gusta de visitar burdeles sin portar máscara, dejando al descubierto su identidad. El aspecto más irónico del cuento es que el protagonista decide defender a la ciudad de la invasión de las momias, fracasa y desde entonces se desconoce su destino. Todas estas acciones rompen con el mito del ídolo enmascarado y del héroe invencible del cine; no obstante, el tono humorístico de la narración da pie a la configuración lúdica del personaje.

#### IV. Tercera caída. Conclusiones

A la luz de las consideraciones expuestas con antelación, se debe considerar que El Santo es un producto cultural que tuvo su mayor proyección en el cine, que a pesar de los pésimos e inverosímiles argumentos de las películas creó un género fílmico, en el que la ciencia ficción, lo fantástico y lo *kitsch* se fusionaron generando un punto de encuentro entre luchadores, mujeres vampiro, momias y una multitud de seres extraños. De manera semejante, bajo estos elementos, José Luis Zárate en la novela *Xanto* representa un espacio distópico, donde el “ídolo de las Multitudes” se erige como el héroe justiciero que logra salvar al mundo de una inquietante amenaza que tiene como objetivo exterminar a la humanidad.

La novela *Xanto* es un claro homenaje a la construcción mítica del personaje y del héroe cinematográfico, la cual establece consonancia con las aspiraciones personales que



los seguidores del luchador desean. De este modo, el imaginario popular proyecta de manera idílica la figura heroica del gladiador plateado con el propósito de resaltar sus virtudes y distintas proezas, solo de esta manera se puede escapar del anonimato, así como de la eterna frustración cotidiana. Por tal motivo, no es coincidencia que El Santo, además del cine, el cómic y las artes gráficas, también sea parte de la literatura.

De manera contraria, la novela *Xanto*, los relatos “Todos Santos”, “La Biblia Vaquera” y “Mission imposible” desacralizan la figura del ídolo enmascarado, presentándolo en diferentes facetas: como luchador que cuida sus intereses económicos, como producto comercial y televisivo, perpetuando su nombre a través de su hijo, como galán de burdel y como héroe fallido. En conjunto, estos cuentos realizan, desde la ficción, un acercamiento más íntimo y personal del gladiador, cuestionando a través del humor la figura mítica del personaje. No obstante, en todos los relatos analizados El Santo siempre es tratado como un símbolo popular que tiene una fuerte presencia en el imaginario cultural del mexicano.

Es pertinente reconocer que El Santo es una construcción que nace de la cultura de masas: la lucha libre, las historietas, el cine y la televisión ayudaron a que desde sus primeros años de aparición el personaje tuviera una penetración masiva, sobre todo entre las clases sociales bajas, pues al igual que el béisbol y el fútbol, *el pancraccio* es un deporte de fuerte arraigo popular, que concentra a una afición marginal en términos educativos y económicos. Entre esta población desplazada, en muchas ocasiones analfabeta, se consumieron por más de cuatro décadas revistas, películas y funciones televisadas, motivando una iconografía cultural alrededor del mítico luchador enmascarado.

#### OBRAS CITADAS

- Acuña Delgado, Ángel. “La cultura en la Arena de la lucha libre mexicana: una visión etnográfica”. *Revista Española de Antropología Americana*, 47, 2017, pp. 143-160.
- Barthes, Roland. *Mitologías*. Trad. H. Schumueler, Siglo XXI Editores, 1999.
- Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Trad. Luisa Josefina Hernández, Fondo de Cultura Económica, 1982.
- Criollo, Raúl, Nívar, José Xavier, y Aviña, Rafael. *¡Quiero ver sangre! Historia ilustrada del cine de luchadores*. Universidad Nacional Autónoma de México, 2013.
- Dan, Lee. “Todos Santos”. *Mentiras bien contadas*, Universidad Autónoma del Estado de México, 2014, pp.161-174.
- Hoechtl, Nina. “Lucha libre: un espacio liminal. Lis exóticos “juntopuestas” a las categorías clasificadoras, unívocas y fija”. *La memoria y el deseo. Estudios gay y queer en México*, R. Parrini (coord.), PUEG-UNAM, 2014, pp. 223-251.
- Levi, Heahter. *The World of Lucha Libre: Secrets, Revelations, and Mexican National Identity*. Duke University Press, 2008.

- Lévi-Strauss, Claude. "La estructura de los mitos". *Antropología estructural*, Paidós, 1987a, pp. 229-252.
- López, Víctor Manuel. "Mexican Wrestling: Its Compensatory Function in Relation to Cultural Trauma". *Jung Journal: Culture & Psyche*, Vol. 4, No. 4, 2010, pp. 33-45.
- Möbius, Janina. *Y detrás de la máscara...el pueblo. Lucha Libre; un espectáculo popular mexicano entre la tradición y la modernidad*. UNAM, 2007.
- Monsiváis, Carlos. "La hora de la máscara protagónica". *Los rituales del Caos*, Biblioteca Era, 1995.
- Novo, Salvador. "Mi Lucha (Libre)". *La vida en México en el periodo presidencial de Lázaro Cárdenas*, Empresas Editoriales, 1964.
- Pacheco, José Emilio. *El principio del placer*. Joaquín Mortiz, 1997.
- Salazar, Jezreel. "El Santo: el mito como estatus". *Confabulario-El Universal*, 30 de septiembre de 2017. Consultado el 17 de mayo de 2021.
- Sánchez Valdez, José Agustín. "Máscaras de la memoria: industria y ritual en la lucha libre mexicana". *Los mundos simbólicos: estudios de la cultura y las religiones*, COMECOSO, 2018.
- Téllez, Daniel. "Códigos de la lucha llanera". *Letras Libres*, 10 Dic. 2015. Consultado el 17 de mayo de 2021.
- Trapanese, Elena. "¿(Des)enmascando indentidades? Una aproximación a la lucha libre mexicana". *Bajo Palabra. Revista de Filosofía*, No. 16, 2017, pp. 103-111.
- Velázquez, Carlos. "La Biblia Vaquera. Ficha biobibliográfica de un luchador". *La Biblia Vaquera: Un triunfo del corrido sobre la lógica*, Sexto Piso, 2011, pp. 15-24.
- Vergara Trujillo, Adolfo. "Mission Imposible". *Tierra Adentro*, 2003, pp. 69-71.
- Yépez, Heriberto. "El Santo desenmascarado". *La increíble hazaña de ser mexicano*, Editorial Planeta, 2010.
- Zárate, José Luis. *Xanto. Noveluba libre*. Ediciones Castillo, 2015.