

Blue Demon, entre el héroe y el villano

Escrito por : Ariadna Acosta



RESUMEN

Durante seis décadas, la imagen del luchador mexicano Blue Demon ha logrado mantenerse viva. El artículo analiza la figura del antihéroe en el personaje de Blue Demon en una década donde la identidad es dividida entre lo bueno y lo malo, el héroe y el villano. El personaje ejerce una dualidad expuesta en la lucha libre dentro del cuadrilátero y en las películas. El análisis se aplica a la selección de seis escenas del filme *El mundo de los muertos* (Martínez Solares Gilberto, 1969), utilizando el modelo propuesto por Vladimir Propp para los cuentos rusos y para encontrar al antihéroe. Exploraremos la repercusión de la imagen de Blue Demon, de acuerdo a los referentes visuales de la época, al aplicar las propuestas de la antropología de la imagen de Hans Belting.

PALABRAS CLAVE: Antihéroe, Blue Demon, dualidad, antropología, cine de luchadores

ABSTRACT

For around six decades, the image of the Mexican wrestler Blue Demon has managed to stay alive. This article analyzes the figure of the antihero in the character of Blue Demon in a decade where the identity is rigidly divided between good and bad, hero and villain. The character has a duality exposed in wrestling in the ring and the movies. The analysis is applied in a selection of six scenes of the film *El mundo de los muertos* (Gilberto Martínez Solares, 1969) using the model proposed by Vladimir Propp for Russian tales to find the antihero. We will explore the impact of the Blue Demon image, according to the visual references of his time, applying the proposals in the anthropology of image by Hans Belting.

KEYWORDS: Antihero, Blue demon, duality, anthropology, lucha films.

El pancracio

La lucha libre es un espectáculo lleno de color, luz y sonido. El espectador que asiste a una arena lo vive desde el primer momento en que se presenta en la taquilla para elegir en qué lugar le gustaría estar, a cuál bando desea apoyar. El espectáculo que abarca todo el ambiente es un performance⁽ⁱ⁾ cultural que desemboca en consideraciones a partir de los estudios de culturas populares⁽ⁱⁱ⁾ en el contexto de las actuales tendencias de modernización: “La lucha libre es un «mundo» predominantemente masculino, en torno al cual se forma un círculo cerrado con secretos que le son inherentes, por ejemplo, el anonimato lícito de los luchadores y la «negación» de su carácter escenográfico.”[1]



Blue Demon en acción, Centro de Colecciones Arturo Ortega Navarrete

La lucha libre es un combate acrobático con categorías que, por un lado, se asignan a los luchadores que son los representantes de esta batalla ritual donde se lucha como “técnico” (bueno) o como “rudo” (malo). Se gana con dos de tres caídas, sin límite de tiempo. En todo momento el público permanece activo con gritos, abucheos y aplausos para los luchadores, creando un diálogo colectivo con el luchador con el que se identifica, en donde todo se fusiona para crear este performance, ya que en cada función siempre hay elementos únicos. “La lucha libre como fuente lúdica fundamental para el surgimiento de peculiares personajes; como espacio acondicionado para la puesta en escena de mitologías que encarnan la aparente lucha eterna del bien contra el mal; lugar donde participan espectadores de diversas clases sociales, edades, sexo y preferencia.”[2]

En la mitología, el héroe es un personaje que posee habilidades sobrehumanas o rasgos de personalidad idealizados que le permiten llevar a cabo hazañas extraordinarias y beneficiosas («actos heroicos») por las que es reconocido. Al contrario, el villano es catalogado como el antagonista del héroe: “En la lucha libre tradicional se escenifica un tipo de héroe colectivo, específico de una clase social, cuya recepción es polivalente: la exaltación de los luchadores hasta convertirlos en figuras luchísticas imaginarias surge de la vinculación de luchadores reales, físicos y presentes, con imágenes y personajes creados por el «inconsciente colectivo de 1952.”⁽ⁱⁱⁱ⁾ [3]

El villano desarrolla todo tipo de comportamientos que difieren de lo que dictan las normas sociales dentro del entorno, creen que están haciendo lo necesario, e incluso, que es bueno. Cada tirano de la historia estaba convencido de que tenía que hacer las cosas que hizo por su propio bien y el bien de la gente a su alrededor.

La imagen del personaje del villano de la lucha libre es todo un enigma, entre cabelleras y máscaras de múltiples formas y colores que ocultan la identidad, pero reflejan algunos rasgos fundamentales de la personalidad del luchador, que desea ser reconocido por sus hazañas en el cuadrilátero. Hay máscaras que dejan en libertad la boca, terminando a la altura de la nariz; otras le proporcionan al enmascarado el orgullo de cubrir completamente su rostro, pero todas revisten un significado mítico que le ofrece la posibilidad de transformarse en un ídolo de la lucha.

A lo largo del tiempo, las máscaras presentan variaciones que potencian su función como encubridoras faciales, también las agujetas que sujetan la máscara poseen un papel importante; algunas simulan o recuerdan la cresta de los cascos romanos, otras caretas poseen caireles o flecos aludiendo al mito en torno a la fuerza de Sansón: “La construcción de ídolos por medio del lenguaje visual es un componente esencial del modo de funcionamiento de estos «héroes acrobáticos ». Estos ídolos deportivos reciben su vida de “historias” contadas, escritas, filmadas y transpuestas, y con un orden propio.” [4]

Al dar fin a la lucha, se escuchan los aplausos del público y se encienden las luces, como indicador que las batallas han terminado; la gente abandona la arena y aquellos que han portado la máscara durante el espectáculo salen con una singular sonrisa después de haber formado parte de esta experiencia única. En este mundo es donde nace Blue Demon, encarnado por Alejandro Muñoz Moreno.

La leyenda

En una rancharía del estado de Nuevo León, un lunes 24 de abril de 1922, nació Alejandro Muñoz, el quinto de doce hijos de un matrimonio de campesinos. Antes de cumplir la mayoría de edad decidió ir a vivir a la ciudad de Monterrey con sus tíos, que lo acogieron hasta que encontró trabajo como garrotero de patio en los ferrocarriles. Al igual que Rolando Vera, quien

se distinguió por su físico atlético, fue un luchador reconocido en Monterrey. Alejandro se sintió atraído por el deporte y le pidió que lo entrenara, con la ilusión de llegar a ser un luchador.^(iv)

El 31 de marzo de 1948, en Laredo Texas, Alejandro se presentó como luchador profesional, con un espectáculo extraordinario. El resultado de la pelea no se hizo esperar: el representante de la Arena Monterrey llamó a Rolando para promover al nuevo: “[A] Rolando se le vino la idea de mandarme con antifaz y con un nuevo nombre. Imposible olvidar aquel momento, histórico para mí. Se acercó y me señaló: - Vas a utilizar una máscara azul con antifaz plateado, mallas azules y zapatos azules. Y te vas a llamar Blue Demon.”[5]

Mientras tanto, en la ciudad de México, el luchador Santo, el Enmascarado de Plata, ya tenía posicionado su lugar como uno de los ídolos del ring. Rodolfo Guzmán Huerta encarnó al más famoso de los luchadores en México, su trayectoria en la lucha libre lo consolidó como una leyenda. Santo ganó varios títulos, entre ellos el cinturón del campeonato mundial peso Welter y el cinturón del campeonato mundial peso Medio: “El Santo, fue considerado el mejor luchador de México en 1943, 1944, 1945 y 1946; posteriormente sería en 1954, 1955 y 1957. También fue el primer mexicano que logró conquistar el Campeonato Mundial Welter. En total obtuvo dos cetros mundiales: Welter y Medio; tres títulos nacionales Welter, Medio y Semicompleto.”[6]

El 7 de noviembre de 1953 se llevó a cabo una de las peleas más esperadas: máscara contra máscara, donde se enfrentaron el Santo contra Black Shadow, un luchador consolidado y difícil de vencer. La pelea fue uno de los encuentros más memorable para el mundo de la lucha libre, ya que en tres caídas con una duración de más de 70 minutos, Santo resultó ser el vencedor. En un arrebato de júbilo, intentó de mala manera arrancarle la máscara a Black Shadow, este hecho hizo explotar al *second* Blue Demon, quien dio un golpe a Santo, sacándolo del ring, lo cual marcaría una rivalidad entre ambos dentro y fuera de la lucha libre.^(v)

La suerte estaba echada. El 25 de septiembre de 1953 se presentó la pelea en la Arena Coliseo, justo diez años después de que Santo la inauguró con una presentación espectacular. Ahora se disputaba el cinturón del campeonato contra Blue Demon; en el enfrentamiento quedó demostrado, por demás, quién peleaba como representante del bando técnico y quién del rudo.



Blue Demon gana el Campeonato Mundial Welter (1953), Centro de Colecciones Arturo Ortega Navarrete

Al ganar la pelea y el cinturón, Blue Demon obtuvo el reconocimiento del público como un rudo campeón. Este momento fue clave para la lucha y la carrera de Blue Demon, ya que durante muchos años el público tenía preferencia por el bando de los técnicos y con este hecho comenzaron a voltear a ver la otra cara de la moneda: “A partir de aquella victoria, hubo un cambio en el público para conmigo. En lugar de odiarme como rudo, como en los viejos tiempos, comenzó a encantarse, a admirar mi estilo de luchar.”[7]

Hacia 1964, el productor Enrique Vergara envió un joven a visitar a Blue Demon con la propuesta de realizar una película.

Cine y lucha libre

El cine de luchadores tuvo sus inicios con la primera película llamada *La bestia magnífica* (Chano Urueta, 1952), que se filmó en enero de 1952 y se estrenó el 22 de mayo. En el mismo

año se inició el rodaje de la película llamada *El enmascarado de plata* (René Cardona, 1954), donde aparece el luchador “El médico asesino” (Cesáreo Manríquez González) como personaje antagonista: “Irónicamente quien comienza el mito – por falta de presupuesto – es El médico asesino.”[8]

El Santo realizó la transición como luchador del ring a héroe en la pantalla grande. Los títulos de las películas, que lo enunciaban como un noble caballero, fueron reforzado con su imagen de pulcritud, donde resaltan: la máscara, la capa y un crucifijo culminando con su nombre, “Santo”:^(vi) “En una de sus siguientes luchas contra el Lobo Negro, Santo al subir al ring se hincó y comenzó a rezar antes de dar una paliza a su oponente, obteniendo la simpatía del público porque contrastaba completamente con su nombre.”[9] La asociación entre su imagen, su nombre y su acción, lo posicionó como un santo del ring.



Vuelven los campeones justicieros

(Federico Curiel, 1972), Centro de Colecciones Arturo Ortega Navarrete

Blue Demon hizo su primera aparición en la pantalla cinematográfica en el año de 1964,^(vii) con *Blue Demon, el demonio azul* (Chano Urueta, 1964). Aparece como héroe y su imagen sigue la fórmula del cine de luchadores que se había aplicado a la figura del Santo: “Con el inicio de los 60, el cine de luchadores llegaría a la edad adulta a pesar de sus tramas infantiles y el Santo protagonizara 21 de los filmes realizados en esa década, superando a todas luces el surgimiento de otros justicieros enmascarados o imitadores, llámese Blue Demon, Mil Máscaras o el ridículo Superzán.”[10]

Las primeras cuatro películas de Blue Demon fueron del género de terror y tuvo que enfrentarse a licántropos, arañas infernales, científicos locos y a seductoras mujeres zombis. Tuvo un papel protagónico de héroe que salva a la sociedad.

En 1966 Blue Demon protagonizó el filme *Blue Demon contras las diabólicas* (Chano Urueta, 1966). Es a partir de éste filme que Blue Demon empezó a jugar con los roles de héroe y villano: "No basta que la acción tenga un carácter determinado para que la conducta sea justa o buena; es preciso también que el hombre actúe de un modo determinado ante todo, que actúe a sabiendas; en segundo lugar, que proceda en razón de una decisión consciente y que prefiera esa acción por sí misma; finalmente, que actúe desde una posición firme e inquebrantable."^[11] En realidad no hay villanos, nadie se dispone a hacer el mal, son solo personas con problemas tratando de resolverlos. Al igual que el protagonista se esfuerza por resolver sus problemas, el antagonista está luchando para resolver los suyos, todo depende del ángulo en el que se mira y la noción del bien siempre está del lado que gana: "...la noción de justicia, el esquema de la separación tajante entre el bien y el mal, posee la primacía y colorea sentimentalmente toda la conciencia del soñador."^[12]

La dualidad se presenta en la naturaleza, el día y la noche, la vida y la muerte, el cielo y la tierra. Tomando este ejemplo del entorno natural, nos hemos apegado a conceptos y acuerdos sociales como parte de los fenómenos duales, por ejemplo: amor y odio, bueno y malo, héroe y villano, son las dos facetas de una misma identidad pero con valores opuestos.

En nombre del "bien y del mal" se lucha, la gente ha castigado o educado, se han formado o roto amistades. Las obras dramáticas de ordinario contienen una persona –el héroe – al que se pinta de blanco, con alas invisibles y su contrapartida, el Villano de negro, con cuernos. Cielo e infierno. Elevados honores y prisión. Premios y castigos. Alabanza y condenación. Virtud y vicio. Bien y mal; bien y mal... este "bien y mal", como al interminable traqueteo de un tren, nunca cesa de permear los pensamientos y acciones humanas. ^[13]

El hombre inicia su recorrido en busca del camino correcto que lo lleva a convertirse en un héroe al hallar el objeto perdido, enfrentar diversas pruebas y regresar a casa. La forma en que cada persona enfrenta sus dificultades es distinta, de acuerdo a sus motivos, por lo cual puede tomar otra decisión que lo convierta en el villano del momento. Existe algún elemento que hace recapacitar al personaje sobre sus acciones, teniendo un acto de redención. Justo es este acto que da paso a la formación de un antihéroe (dualidad) que tiene un recorrido único, enfrentándose a una doble lucha: primero, por haber tomado un camino distinto y segundo para encontrar de vuelta ese camino.

El escritor ruso Vladimir Propp, en su libro *Morfología del cuento*, describe las posibles causas que llevan al individuo a iniciar el recorrido para ser considerado como un héroe; él debe de enfrentarse al instante decisivo sobre la elección de un camino, que se ve afectada por las circunstancias directas que revelan el motivo; en ese instante de elección, el camino es

perturbador, poco claro o impensable, dando paso a la figura del antihéroe. Propp plantea que no existen los villanos sino héroes que por algún motivo han truncado su camino. ^(viii)

De esta forma, la propuesta de Propp para el análisis de los cuentos rusos, permite leer al personaje por sus acciones, de la misma forma leeremos al personaje en la obra cinematográfica. En la figura de Blue Demon se considerara una estructura funcional para profundizar en el rol del antihéroe, que trasciende la dialéctica de bien y mal para generar un tercer concepto que se constituye como un ser complejo y multifacético: “La imagen fílmica es la mejor prueba para la fundamentación antropológica de la cuestión de la imagen, pues no surge ni en un lienzo ni en un espacio fílmico de la voz en off, sino el espectador, mediante asociaciones y recuerdos.”[14]

El mundo de los muertos ^(ix)

Ya emprendida su faceta cinematográfica, Blue Demon participó en *El mundo de los muertos* (Gilberto Martínez Solares, 1969). Para 1969, los acontecimientos en México del 2 de octubre de 1968 marcaron una profunda huella en el panorama nacional dejando, literalmente, el mundo de los muertos, aunque la historia del filme no tenga relación con el acontecimiento histórico.

En el filme, Blue Demon ha sido puesto al servicio del mal en contra de su voluntad ¿Cuáles fueron las circunstancias que lo llevaron a convertirse en un antihéroe? ¿En qué momento retomó el camino para cumplir con la función del héroe? Revisaremos los momentos clave en la selección de escenas en que el héroe truncó su camino para convertirse en el antihéroe.

En la cinta se ilustra cómo la forma asociativa nos confronta con imágenes evocativas, al mismo tiempo genera una impresión de valores morales y religiosos en el espectador. Gilberto Martínez toma un enfoque ideológico centrado en la eterna lucha del bien contra el mal, que es representado por la figura del héroe “Santo” y del villano “Blue Demon”. La historia inicia en la época de la Inquisición de la Nueva España del siglo XVI y concluye en el México moderno de mediados del siglo XX. En este filme nos centraremos en el personaje de Blue Demon y su dualidad héroe/villano (a lo que Propp denomina antihéroe), analizaremos la selección de seis segmentos de la película, las cuales están relacionadas con dicha dualidad.

1. Información



Doña Damiana en *El mundo de los muertos* (1968)



Presidente Gustavo Díaz Ordaz (1964-1970)

Un grupo de personas se reúnen en el cementerio para escuchar las palabras de doña Damiana Velázquez, quien se distingue por su atuendo de color negro que incluye una capa medieval. El lugar está iluminado por antorchas y una fogata en el centro, donde se encuentra un altar compuesto por una mesa de piedra sobre la que descansa un libro negro con un símbolo (un triángulo rojo apuntando hacia abajo) sobre un soporte de hueso, una vela blanca y otra roja encendidas, un cráneo color negro y un caldero triangular también en color negro. Frente a estos elementos, doña Damiana invoca la presencia de un espíritu vengador. En un arco de piedra que simula una puerta aparece, entre cortinas de humo, el Espíritu Vengador (Blue Demon), quien confiesa que ha sido atrapado por las fuerzas ocultas del más allá, que ha perdido la voluntad y es el enviado para satisfacer la venganza de doña Damiana en contra del caballero,^(x) el Enmascarado de Plata. Esta declaración nos antecede que el Espíritu Vengador tiene una historia tras fondo.

En la sociedad de la Nueva España del siglo XVI los valores, las reglas y las conductas eran regulados por la Santa Iglesia con la intención de instruir en la adoración de un único Dios, en conformidad con lo dictado con la monarquía Española. El tribunal de la Santa Inquisición fue un organismo que dictaba lo bueno y lo malo, la fe y normas sociales. En 1968, estas acciones se volvieron a ver replicadas con los enfrentamientos directos de los estudiantes contra un gobierno totalitario que veía en el ejército un organismo de control social.

2. Aceptación



Sacerdote Francisco y el Santo

El sacerdote Francisco recibe al caballero Enmascarado de Plata para contarle los últimos acontecimientos dentro del tribunal de la Santa Inquisición. La postura solemne y reflexiva que toma el sacerdote nos dirige a seguirlo en su relato sobre la perdición del Caballero Azul (el Espíritu Vengador), que sucumbe ante las fuerzas de Satanás. El sacerdote le advierte al caballero tener cuidado ante la tentación.

Aunque no especifica cuáles fueron las causas que lo llevaron al Caballero Azul a ponerse al servicio de Satanás, pues en algún momento luchó para combatir a las fuerzas del mal, al igual que su homólogo el caballero Enmascarado de Plata, es un héroe que ha desviado su camino y se ha convertido en el antihéroe: el Espíritu Vengador.

La escena mantiene una baja iluminación que permite ver entre sombras los diversos elementos que componen el lugar, iniciando por la estructura en forma de arco en el fondo, se logra distinguir una ventana de madera del lado izquierdo, a un costado se encuentra un armario y sobre él una pintura donde solo se ven siluetas, enfrente del armario un escritorio con una silla de respaldo rojo, del lado izquierdo se ve la estatua de un santo y del lado derecho, sobre el escritorio, una cruz; en el primer plano encontramos al sacerdote de perfil, que forma una diagonal con el caballero, quien resalta por su atuendo en color blanco. El caballero Enmascarado de Plata porta a la altura de la cintura una espada y una capa con fondo rojo.

El immaculado traje blanco, como símbolo de pureza, es portado por el noble caballero, también una espada que lo identifica como defensor de la luz, el cuadro de la escena contrasta con una paleta predominantemente en color café con unos tonos de gris, justamente es el color que nos enmarca entre líneas la relación entre la estatua, la cruz y el sacerdote, con esto se refuerza visualmente la postura del héroe aprobado por la iglesia. ^(xi)

3. Prueba



El heraldo anuncia la llegada del caballero Enmascarado de Plata, doña Damiana lo espera usando un vestido de color azul. Al verlo llegar, lo seduce con una dulce voz hasta el punto de hacerlo dudar al ofrecerle riqueza y poder. El Enmascarado de Plata rechaza el ofrecimiento al escuchar el origen de estas dotes; doña Damiana, al ser rechazada, intenta matar al caballero con una daga, pero es desarmada. La daga desaparece al caer al suelo, no sin antes dejar una marca con el símbolo de triángulo invertido en la mano del caballero.

El sacerdote Francisco escucha la historia de lo sucedido con doña Damiana. El caballero Enmascarado de Plata lleva la insignia del triángulo invertido en su mano y se la muestra al sacerdote, quien le coloca un crucifijo que sana instantáneamente la herida, curándolo milagrosamente.

Los acontecimientos vividos por el caballero Enmascarado de Plata nos dan la pauta para deducir que pudo haber sido seducido de la misma manera el Caballero Azul (al tener la insignia sobre su pecho un triángulo de invertido de color rojo).

El acto de seducción lo hemos visto repetirse en más de una ocasión en pinturas, novelas, teatro, películas etc. Tiene su origen en la Biblia, cuando Eva toma del fruto prohibido, la manzana, e incita a Adán al pecado. En este caso retomamos la acción de doña Damiana, como sucesora de Eva, al cometer el acto de seducción e incitar al caballero Enmascarado de Plata al pecado: “Lo que pasa es que Dios sabe que el día que comáis de su fruto se os abrirán los ojos y seréis como dioses, conocedores del bien y del mal. Miró, pues, la mujer la fruta de aquel árbol, fruta buena para comer, bonita y apetecible; cortó aquella fruta, comió, y le dio a su marido y éste comió también.”[15]

4. Lucha



Santo domina a Blue Demon



Pintura de “San Miguel Arcángel venciendo al demonio” (Francesco Maffei)

Al oscurecer, doña Damiana y el Espíritu Vengador planean asesinar a sus enemigos antes del amanecer. Cada uno toma su camino: doña Damiana va con doña Aurora, el Espíritu Vengador con el caballero Enmascarado de Plata.

El enfrentamiento se presenta con una pelea cuerpo a cuerpo en un duelo a muerte, donde no existen reglas. El Espíritu Vengador muestra mejores habilidades al tomar ventaja sobre su enemigo. Sin embargo, el tiempo se pone en su contra, la luz de día lo debilita por pertenecer al mundo de las tinieblas. Al escuchar al gallo cantar, la luz de un nuevo día es anunciado. El caballero Enmascarado de Plata aprovecha el amanecer, se apodera del crucifijo con sus manos, y lo muestra frente al Espíritu Vengador, quien se doblaba ante dicha combinación.

Finalmente se escucha una voz con una advertencia. Doña Damiana cumple su cometido y asesina a doña Aurora, la prometida del Enmascarado de Plata. La representación de la eterna lucha nos remite a uno de los pasajes del Nuevo Testamento donde el arcángel Miguel combate al dragón hasta derrotarlo y se le considera como uno de los guardianes de la iglesia: “Entonces se entabló una batalla en el cielo: Miguel y sus Ángeles combatieron con el dragón. También el dragón y sus ángeles combatieron pero no prevalecieron y no hubo ya en el cielo lugar para ellos. Y fue arrojado el gran Dragón, la serpiente antigua, el llamado Diablo y Satanás, el seductor del mundo entero.”**[16]**

El Espíritu Vengador aparece en medio de dos símbolos colocados sobre la pared de color blanco: del lado derecho encontramos un triángulo con seis velas encendidas y del lado izquierdo un escudo de armas en el cual se sostienen espadas; en el centro se enmarca la aparición del Espíritu Vengador que contrasta visualmente por el color rojo de la cortina en el estudio del caballero Enmascarado de Plata, el azul oscuro usado por Espíritu Vengador contrasta con el blanco en una pelea sin tregua.

En el siglo XVI el pintor italiano Francesco Maffei hace la representación de la eterna lucha en el cuadro “San Miguel Arcángel venciendo al demonio”. La pintura resalta la figura del arcángel con su traje blanco, con algunos partes de color dorados y sobre él recae un lienzo rojo que vuela sobre su espalda enmarcando unas alas que apenas se distinguen entre los tonos ocres que se contrastan en el fondo del paisaje.^(xii)

La posición que tiene el cuerpo del arcángel Miguel nos direcciona la mirada hacia dos puntos: el primero es una ligera línea diagonal que nace de la suave inclinación de la cabeza, dirigiendo la mirada en especial a la cabeza del cuerpo oscuro que se encuentra tendido sobre el piso; la cabeza nos dirige a su vez a ver unas cortas alas de murciélago en color negro que son contrastadas por la tonalidad del fondo en una gama de colores ocres. El segundo punto es una línea diagonal formada por la lanza sujetada por el arcángel. Ambas líneas nos direccionan la mirada hacia el mismo punto, el demonio al que no se le distinguen detalles por la tonalidad, sin embargo es contrastado por la combinación de los colores, amarillo, rojo y naranja, creando la sensación de llamas, mismas que se ven del lado izquierdo.

Por la postura que mantiene el arcángel al sostener su pie sobre el cuerpo del demonio, nos indica el triunfo en la batalla, ya que la imagen del demonio es colocada en la parte inferior de la pintura; el contraste entre los colores de los personajes principales denota los opuestos, el blanco por el arcángel y negro para el demonio. Estas asociaciones de colores y formas las vemos representadas en el segmento de la eterna lucha, donde el caballero Enmascarado de Plata representa al guardián de la iglesia y Blue Demon, al servicio de Lucifer, en el enfrentamiento el caballero Enmascarado de Plata vence al Espíritu Vengador de la misma forma, La representación en la escena muestra al Enmascarado de Plata de pie con una cruz en la mano, mostrándola como símbolo de superioridad y al Espíritu Vengador inclinado en la parte inferior ocultando su rostro con su capa azul.

5. Victoria



Alicia se encuentra en el umbral entre la vida y la muerte

Damiana Velázquez es capturada y presentada al tribunal de la Santa Inquisición, que está conformado por el inquisidor general, dos jueces inquisidores, los fiscales y testigos que se encuentran sentados en una mesa con un mantel rojo; sobre la mesa están los pergaminos acusatorios y una cruz. Frente al tribunal, Damiana es sujeta por dos guardias mientras lanza una maldición. Este hecho la condena a la hoguera: “la maldición se cumplirá en 300 años con la última de sus descendientes”.

Santo, el descendiente del caballero Enmascarado de Plata, al revisar el libro que ha escrito su antepasado, es advertido de la maldición de doña Damiana Velázquez. Alicia es la descendiente de doña Damiana. Después de 300 años, ella es poseída para cumplir con la maldición y realizar la venganza jurada, sin embargo, cae inconsciente.

El alma de Alicia se encuentra en un umbral entre la vida y la muerte; su cabeza se mueve de lado a lado, pero ella no responde. En las cuatro esquinas de la mesa hay cuatro cirios encendidos, en la cabecera se encuentra el sacerdote, del lado derecho está Santo y del lado izquierdo su padre. La iluminación tenue sugiere la atmósfera de misterio que se encierra en la sacristía. El sacerdote le indica a Santo a dónde debe ir para rescatarla y le advierte que puede fallar en esa empresa. La descripción que hace el sacerdote es muy semejante al canto primero de la Divina Comedia: “A mitad del camino de la vida, en una selva oscura me

encontraba porque mi ruta había extraviado. ¡Cuán dura cosa es decir cuál era esta salvaje selva, áspera y fuerte que me vuelve el temor al pensamiento! Es tan amarga casi cual la muerte...” [17]

6. Transfiguración



Santo cruza la vida para llegar al umbral; es un lugar laberíntico entre la maleza y árboles, la penumbra es permanente, semejante a un bosque creando una sensación de extravío total, todo parece cambiar constantemente y al mismo tiempo se ve todo igual. Santo encuentra a Alicia en estas tierras extrañas pero es atacado por los entes del ejército del infierno, el Caballero Azul que ha estado encerrado hace 300 años, corre a su rescate y combate al ejército del mal para salvarlos. Finalmente, el caballero azul y Santo terminan con los entes del ejército del infierno. Una vez reunidos los tres, el Caballero Azul les indica el camino para regresar a la vida.

En este segmento el color rojo genera la sensación de un ambiente distinto, donde se observan diversos elementos que nos dan la impresión de estar en un bosque, con un río y un puente. El puente representa el símbolo del umbral entre la vida y la muerte, las sensaciones y sentimientos que se respiran en él son descritos por Dante: “Entonces se calmó aquel miedo un poco, que en el lago del alma había entrado la noche que pasé con tanta angustia.” [18]

El Caballero Azul tiene un acto de redención al decidir ayudar al Santo a combatir y rescatar a su novia Alicia. Con ello, resurge su voluntad y les muestra el camino de regreso a la vida. Retoma el camino, que en un inicio se conoció como héroe, nombrado el Caballero Azul. Por su comportamiento excepcional y su auto-sacrificio en el umbral, según la tradición cristiana, puede ingresar al cielo.

Conclusión

La película no expone de forma abierta todos los acontecimientos que llevaron al Caballero Azul (Blue Demon) a convertirse en el Espíritu Vengador, que es el antihéroe. Sin embargo, durante el desarrollo de la historia se dosifica la información sobre este personaje y ésta permite configurar el concepto de antihéroe. Blue Demon cumple con los parámetros establecidos para representar este rol que oscila entre el héroe y villano, y deja al descubierto la dualidad que posee el personaje, comenzando por su nombre, seguido por su atuendo, que recae en la máscara como un ícono. El espacio fílmico brinda la pauta para que el espectador se involucre haciendo las conexiones con sus referentes, que son expuestos entre la fantasía y la realidad de la creación de héroes y villanos mexicanos.

La idolatría hacia la figura del antihéroe se encuentra relacionada, hasta cierto punto, con la pérdida de credibilidad de los héroes; su muerte paulatina entre los sectores populares, que no veían más en las diferentes instancias político-sociales, de hombres justos, ni ejemplares. La fe y la patria formaron parte del relato heroico que consolida la idea del bien, reflejada en imágenes y textos como parte de la identidad nacional, la cual hasta nuestros días permanece en formación. Sin embargo, la imagen, casi siempre asumida sin cuestionamientos, se mimetiza con los acontecimientos del momento, por lo que se actualiza agregando un signo de contemporaneidad para dar paso a la creación de nuevos mitos que trascienden fronteras y construyen un discurso que se modifica con cada generación.

LINKS

Segmentos de la película *El mundo de los muertos*: http://youtu.be/Rqhk4_Y9WA8.

NOTAS

(i) Espectáculo representado en directo ante un público, en el que se combinan diferentes formas de expresión como la danza, el teatro, la música, el cine y las artes plásticas; se realiza con espontaneidad e improvisación y pretende provocar. Fuente: *Diccionario Manual de la Lengua Española Vox*, Barcelona: Larousse Editorial, 2007.

(ii) Para Canclini, las culturas populares (más que la cultura popular) se configuran por un proceso de apropiación desigual de los bienes económicos y culturales de una nación o etnia por parte de sus sectores subalternos y por la comprensión, reproducción y transformación, real y simbólica, de las condiciones generales y propias de trabajo y de vida. Fuente: *Culturas populares en el capitalismo*, Ciudad de México: Grijalbo, 2007, 6ª edición, pág. 90.

(iii) En referencia de C.G. Jung del “inconsciente colectivo”, los personajes de la lucha libre podrían ser leídos como expresiones de las imágenes inconsciente que integran el contenido del inconsciente colectivo. En el caso de la lucha libre, para analizar a su personaje se debería de partir de una noción restrictiva de lo colectivo: en la lucha libre se trata de la transmisión de imaginarios simbólicos y fantasías de clases sociales bajas de México, que en ella han

encontrado un modo para proyectarse. Por este motivo, en la presente investigación – de manera distinta a Jung – se habla del “inconsciente colectivo” del que surgió la inspiración para concebir a los personajes de la lucha libre. Véase acerca de los estereotipos de los personajes a Jung, *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Barcelona: Paidós, 1970, 1ra edición.

(iv) Para más detalle de la vida de Alejandro Muñoz véase: Mauricio Mejía, “Blue Demon. Memorias de una máscara”, *Clío*, Ciudad de México: Editorial Clío, 1999, pág. 9-29.

(v) La narración de esta pelea se encuentra en el sitio de superluchas.net y otros sitios en internet: <http://superluchas.net/2011/12/28/superretrospeccion-el-santo-vs-black-shadow>.

(vi) Puesto que todo lo psíquico es preformado, también lo son sus cuestiones particulares, en especial aquellas que provienen directamente de predisposiciones inconscientes. A ese campo pertenece ante todo la fantasía creadora. En los productos de la fantasía se hacen visibles las “imágenes primordiales” y es aquí donde encuentra su aplicación específica el concepto de arquetipo. Fuente: C. G. Jung, *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Barcelona: Paidós, 1970, 1ra edición.

(vii) Santo había realizado 10 películas hasta 1964, véase: http://cinemexicano.mty.itesm.mx/estrellas/el_santo.html

(viii) En el libro *Morfología del Cuento*, Propp nos revela 31 funciones recurrentes en los cuentos rusos; al analizar los cuentos se encontró que un cuento podría tener todas o solo algunas funciones, pero éstas siempre aparecían en el mismo orden.

(ix) Producción: Cinematográfica Sotomayor; dirección: Gilberto Martínez Solares; guión: Rafael García Travesí y Jesús Sotomayor; fotografía: Raúl Martínez Solares; edición: José Bustos. Música: Gustavo César Carreón. Reparto: Santo, Blue Demon, Pilar Pellicer. México, 1969.

(x) El caballero, a diferencia de los soldados, se distingue por su carácter moralmente elevado. Lucha contra todas las fuerzas del mal, comprendiendo las instituciones de la sociedad, cuando éstas le parecen violar sus exigencias interiores. Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, *Diccionario de los símbolos*, Barcelona: Herder, 1986, 2da edición.

(xi) En la edad Media el tema de la muerte era tratado con frecuencia, y el ideal de caballero medieval no se abandona ahora, sino que se transforma y se sigue representando a lo largo del siglo XVI. Ver a Ana Moreno, *Durero y Cranash. Arte y Humanismo en la Alemania del Renacimiento*. Madrid: Museo Thyssen-Bornemisza, 2007, pág. 8.

http://www.educathyssen.org/fileadmin/plantilla/recursos/Secuencias/Guia_Durero_Cranach.pdf

(xii) Pintura de Francesco Maffei, "San Miguel arcángel venciendo a Lucifer", 1640-1660. Óleo sobre piedra. 80x75 cm. Museo Thyssen-Bornemisza.

CITAS

[1] Janina Möbius, *Y detrás de la máscara... El pueblo: lucha libre, un espectáculo popular mexicano entre la tradición y la modernidad*, Ciudad de México: UNAM, pág. 31.

[2] Álvaro A. Fernández Reyes, *Santo el enmascarado de plata: mito y realidad de un héroe mexicano moderno*, Zamora: El Colegio de Michoacán, pág. 84.

[3] Möbius, op. cit., pág. 105.

[4] Op. cit., pág. 100.

[5] Mauricio Mejía, "Blue Demon, Memorias de una máscara", en *Clío*, Ciudad de México: Editorial Clío, 1999, pág. 29.

[6] Fernández Reyes, op. cit., pág. 99.

[7] Mejía, op. cit., pág. 47.

[8] Fernández Reyes, op. cit., pág. 123.

[9] Op. cit., pág. 102.

[10] Rafael Aviña, *Una Mirada insólita, temas y géneros del cine mexicano*, Ciudad de México: Océano, 2004, pág. 193.

[11] Aristóteles, "*Ética a Nicómaco*".

[12] Gilbert Durand, *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, pág. 166.

[13] Fritz Perls, *Yo hambre y agresión*, Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, pág. 66.

[14] Hans Belting, *Antropología de la imagen*. Buenos Aires: Katz Editores, pág. 41.

[15] Génesis 3, 5 y 6.

[16] Apocalipsis 12,7-9.

[17] Dante Alighieri, *La divina comedia*, Canto I. Ciudad de México: Instituto Cultural Quetzalcoatl de Antropología Psicoanalítica, A.C.

http://www.mxgo.net/e-booksfree180511/1arteyentretenimiento/divina_comedia.pdf

[18] *Ídem.*

BIBLIOGRAFÍA

1968 *Un archivo inédito*, Ciudad de México: CONACULTA/El Universal, 2008, 1ª edición.

ANÓNIMO, *La sagrada Biblia*, Ciudad de México: Editorial San Pablo, 2003, primera edición.

ALIGHIERI, Dante, *La divina comedia*, Ciudad de México: Instituto Cultural Quetzalcóatl de Antropología Psicoanalítica, A.C.

http://www.mxgo.net/e-booksfree180511/1arteyentretenimiento/divina_comedia.pdf

ARANA, Federico y Paniagua, Mario, *Máscaras y luchadores*, tomo I. Ciudad de México: Centro Charro Matías de Nostálgicos Descarriados, 2007.

AVIÑA, Rafael, *Una Mirada insólita, temas y géneros del cine mexicano*, Ciudad de México: Océano, 2004.

BARTHES, Roland. *Mitologías*, Ciudad de México: Siglo XXI, 2006, 14ª edición.

BATAILLE, George, *Teoría de las religiones*, Ciudad de México: Taurus, 1989.

BELTING, Hans, *Antropología de la imagen*, Buenos Aires: Katz Editores, 2007.

CAMPBELL, Joseph. *El héroe de las mil caras*, Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2001, 8ª reimpresión.

CROWLEY, Aleister, *El libro de la ley*, Barcelona: Editorial Humanitas, 1992.

CHEVALIER Jean y Gheerbrant, Alain, *Diccionario de los símbolos*, Barcelona: Herder, 1986, 2ª edición.

DFRIEDLANDER, Ludwig, *La sociedad romana: historia de las costumbres en Roma desde Augusto hasta los Antoninos*, Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 1947.

Diccionario Manual de la Lengua Española Vox, Barcelona: Larousse Editorial, 2007.

DURAND, Gilbert, *Las Estructuras antropológicas del imaginario*, Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2004.

ECO, Umberto, *Apocalípticos e integrados*, Ciudad de México: TusQuets, 2005, 6ª reimpresión.

FERNANDEZ Reyes, Álvaro A., *Santo el enmascarado de plata: mito y realidad de un héroe mexicano moderno*, Zamora: El Colegio de Michoacán, 2004.

GARCÍA CANCLINI, Néstor,

-----*Culturas populares en el capitalismo*, Ciudad de México: Grijalbo, 2007, 6ª edición.

-----*Culturas híbridas*, Ciudad de México: Debolsillo, 2009.

GROBET, Lourdes, *Espectacular de lucha libre*, Ciudad de México: Trilce, 2008, 3ª edición.

JUNG, C. G., *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Barcelona: Paidós, 1970, 1ra edición.

LEVI, Heather, *The World of the Lucha Libre*, Durham: Duke University Press, 2008.

LÉVI-STRAUSS, Claude, *La vía de las máscaras*, Ciudad de México: Siglo XXI, 1989, 4ª edición.

MEJÍA, Mauricio, "Blue Demon. Memorias de una máscara", *Clío*, Ciudad de México: Editorial Clío, 1999.

MÖBIUS, Janina, *Y de tras de la máscara... El pueblo: lucha libre, un espectáculo popular mexicano entre la tradición y la modernidad*, Ciudad de México: UNAM, 2007, 1ª edición.

MORENO, Ana, *Durero y Cranach. Arte y Humanismo en la Alemania del Renacimiento*. Madrid: Museo Thyssen-Bornemisza, 2007, pág. 8.
http://www.educathyssen.org/fileadmin/plantilla/recursos/Secuencias/Guia_Durero_Cranach.pdf

OCAMPO, Ernesto, "In Memoriam Carlos Monsiváis", *Súper Luchas* No. 371, Ciudad de México, 2010-07-05.

PAZ, Octavio, *El laberinto de la soledad*, Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2007

PERLS, Fritz, *Yo hambre y agresión*, Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 1975.

PROPP, Vladimir, *Morfología del cuento*, Madrid: Akal, 2009, 4ª edición.

RODRÍGUEZ Abelardo, *Logo ¿qué?*, Ciudad de México: Siglo XXI, 2007, 2ª edición.

SCHOBEL, Heinz, *Olimpiada y sus juegos*, Ciudad de México: Editorial Hispanoamericana (U.T.E.H.A.), 1968.

PAGINAS WEB CONSULTADAS

Codex Gigas, *Devil portrait*, [En línea], [Consultado: 3 octubre 2012]. Disponible en: <http://www.kb.se/codex-gigas/eng/highlights/devil/>.

Glosarios, *Estereotipo cinematográfico*, [En línea], [Consultado: 15 abril 2013]. Disponible: <http://glosarios.servidor-alicante.com/lenguaje-cine/estereotipo-cinematografico>.

Cine mexicano, Estrellas del cine mexicano, *Santo, el Enmascarado de Plata*, [En línea], [Consultado: 21 mayo 2013] Disponible en: http://cinemexicano.mty.itesm.mx/estrellas/el_santo.html.

Superluchas.net, "Superretrospección": el Santo VS. Black Shadow, [En línea], 28 diciembre 2012, [Consultado: 2 junio 2013] Disponible en: <http://superluchas.net/2011/12/28/superretrospeccion-el-santo-vs-black-shadow>.

Museo Nacional del Prado, Galeria online, *Adán y Eva* (P.P. Rubens) [En línea], [Consultado: 2 junio 2013] Disponible en: <http://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/galeria-on-line/obra/adan-y-eva-2/>.

Museo Thyssen-Bornemisza, Colección Thyssen-Bornemisza, *San Miguel Arcángel venciendo a Lucifer* ([Francesco Maffei](#)), [En línea], [Consultado: 2 junio 2013] Disponible en: http://www.museothyssen.org/thyssen/ficha_obra/78.

FICHA FÍLMICA

El mundo de los muertos

Producción: Cinematográfica Sotomayor; dirección: Gilberto Martínez Solares; guión: Rafael García Travesí y Jesús Sotomayor; fotografía: Raúl Martínez Solares; edición: José Bustos. Música: Gustavo César Carreón. Reparto: Santo, Blue Demon, Pilar Pellicer. México, 1969.