

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Matheus de Arruda Morais

**CORPO SACRO:
EL SANTO, O CINE DE LUCHA E A CULTURA MEXICANA**

Recife
2021

Matheus de Arruda Morais

CORPO SACRO:

EL SANTO, O CINE DE LUCHA E A CULTURA MEXICANA

Dissertação de Mestrado submetida à Universidade Federal de Pernambuco como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Grau de Mestre em Comunicação.

Área de Concentração: Comunicação.

Orientador: Professor Doutor Rodrigo Octávio D'Azevedo Carreiro.

Recife

2021

M827c Morais, Matheus de Arruda.
Corpo sacro: El santo, o Cine de Lucha e a cultura mexicana / Matheus de Arruda Morais. – Recife, 2021.
117f.: il. fig.

Sob orientação de Rodrigo Octávio D'Azevedo Carreiro.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2021.

Inclui referências.

1. Comunicação. 2. Corpo. 3. Lucha libre. 4. Cultura pop. 5. México. 6. Sincretismo cultural. I. Carreiro, Rodrigo Octávio D'Azevedo. (Orientação). II. Título.

302.23 CDD (22. ed.)

UFPE (CAC 2022-37)

MATHEUS DE ARRUDA MORAIS

TÍTULO DO TRABALHO: “CORPO SACRO: EL SANTO, O CINE DE LUCHA E A CULTURA MEXICANA.”.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Aprovada em: 23.08.2021

BANCA EXAMINADORA

Participação via Videoconferência

PROF. RODRIGO OCTÁVIO D’AZEVEDO CARREIRO
Orientador /UFPE

Participação via Videoconferência

PROFA. ÂNGELA FREIRE PRYTHON
Membro Interno/UFPE

Participação via Videoconferência

PROF. FERNANDO WELLER
Membro Externo/UFPE

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente mãe e ao meu irmão acima de tudo, por ficarem ao meu lado durante tempos sombrios e tempos de felicidade em igual medida e me apoiarem durante toda minha jornada. Não teria chegado a lugar algum sem o apoio de vocês. Em particular para a minha mãe, que insiste em afirmar que eu sou o indivíduo mais inteligente que ela conhece, apesar dela ser muito mais inteligente do que eu jamais poderia ser. E para meu irmão, cuja perseverança e espírito de cineasta me inspiram (e cuja culinária me alimenta bem).

Agradeço a meu orientador e amigo Rodrigo Carreiro que me guiou nesta jornada adentro dos ringues da Lucha Libre e de burocracias acadêmicas, me fazendo um escritor melhor ao longo do caminho. Similarmente, o valoroso grupo LAPIS liderado por ele levou a ótimas discussões e ótimas amizades que ajudaram tanto na pesquisa quanto na sobrevivência durante os anos sombrios que vivemos. Similarmente, agradeço aos meus caros professores, amigos e companheiros acadêmicos Fernando Weller e Ângela Prysthon, que felizmente aceitaram meu convite de integrar a banca de qualificação e a subsequente banca de defesa desta dissertação de mestrado. Os autores Heather Levi, Lourdes Grobet, Doyle Greene e David Wilt também foram de extrema ajuda ao me fornecer material e discussões para a pesquisa.

É importante lembrar-se dos amigos, principalmente vivendo em uma era entre o Fascismo e a Peste em que amigos são poucos e esses poucos podem sempre sumir/fugir do país/morrer. Dentre esses que ainda perduram nesse plano de realidade condenado por Deus, se destaca meu grande grupo de RPG: Victória, Mayra, Felipe, Marcela e todos os outros que se investiram nas causas do Oitavo Mar. Relacionado a este grupo estão os bons amigos do curso de cinema (alguns que foram meus alunos de uma forma ou de outra) como Nathália, Thiago Calmon, Eduarda Brucker, Isadora. E é claro, saudações a minha psicóloga Dani que me manteve são até aqui mesmo na supracitada ponta de faca entre o Fascismo e a Peste.

Como costureiro, saúdo a Companhia da Meia Noite: Lucas Alvarez Nunes (“Buse”) e Marcus Vinícius Andrade (“Shad”), que junto comigo formam uma irmandade inquebrável pela espada ou pelo tempo. Sem a ajuda de vocês nunca teria conseguido.

Não posso deixar de agradecer em um sentido mais metafísico o próprio mascarado de prata El Santo que permitiu que essa pesquisa existisse e me levou nesta bizarra aventura na Lucha Libre que continuo mesmo fora da pesquisa. Jornada essa que me levou a figuras transcendentais do ringue como Pentagón Jr, Rey Fenix, Thunder Rosa, Kenny Omega, e.t.c. Sem mais delonga, que continuemos a jornada tal qual Pentagón: com *cero miedo*.

“Nada sou além de um operário da Lucha Libre.”

El Santo.

RESUMO

Esta dissertação investiga as conexões entre o corpo, as artes do Cinema e da Lucha Libre, por meio da filmografia do ator e ícone cultural mexicano, o Luchador El Santo, interpretado por Rodolfo Guzmán Huerta. Analisa a obra de El Santo principalmente a partir de quatro filmes: *El Santo Contra los Zombies* (1961), *El Santo, el enmascarado de plata*, *Vs. la Invasión de los Marciano* (1966), *El Santo Contra Las Lobas* (1973), e *Mistério en las Bermudas* (1977). Considera para essa análise o Cinema e a cultura do México entre as décadas de 1960 e 1980, compreendendo os hibridismos, apropriações e conflitos da filmografia com os contextos culturais em pauta. A pesquisa evidencia como este cinema mobiliza o imaginário nacional do México, num olhar atravessado por conceitos como os de miscigenação, apropriação, sincretismo religioso e colonização.

Palavras-chave: corpo; lucha libre; cultura pop; México; sincretismo cultural.

ABSTRACT

This essay investigates the connections between the body and the arts of Cinema and Lucha Libre through the filmography of the actor and cultural icon, the Luchador El Santo, played by Rodolfo Guzmán Huerta. It analyzes El Santo's work through four main films: *El Santo Contra los Zombies* (1961), *El Santo, el enmascarado de plata, Vs. la Invasión de los Marciano* (1966), *El Santo Contra Las Lobas* (1973), e *Mistério en las Bermudas* (1977). The Cinema and culture of Mexico between the decades of 1960 and 1980 are considered for this analysis, understanding amalgamation, appropriation and conflict in the filmography as well as the cultural contexts in question. The research highlights how this cinema mobilizes Mexico's national imagery, in an outlook colored by concepts such as miscegenation, religious syncretism and colonization.

Keywords: body; lucha libre; pop culture; Mexico; cultural syncretism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – El Santo antes da filmagem.....	10
Figura 2 – Lucha Libre.	16
Figura 3 — General Diaz (no cavalo) ‘estrelando’ em um dos primeiros filmes do México.	24
Figura 4 — Pancho Villa em “The Life of General Villa” (1914).	27
Figura 5 – Zapata morto.	28
Figura 6 – Cantinflas, durante a filmagem de Ahi Está El Detalle (1940).....	31
Figura 7 — Santo batalha um crocodilo gigante em fotomontaje.....	43
Figura 8 – El Santo Vs Black Shadow	44
Figura 9 – Santo (esquerda) luta contra um Zumbi (direita).	55
Figura 10 – El Santo executa A Caballa no Luchador Espanto (1963).	61
Figura 11 – El Santo executa Tope de Cristo em um luchador desconhecido.....	61
Figura 12 – Os Marcianos confabulam seu plano de ataque.	69
Figura 13 – O líder dos Marcianos (esquerda) confronta El Santo (direita).	70
Figura 14 – Santo (esquerda) e a Rainha (direita) se confrontam.	76
Figura 15 – Lícán (esquerda) e El Santo (direita) lutam sob o céu escarlate.	89
Figura 16 – Da esquerda para a direita – Santo, Mil Máscaras e Blue Demon.....	93
Figura 17 – El Santo se olha no espelho.	99
Figura 18 – Subcomandante Marcos em Chiapas, 1994.	104
Figura 19 – Pentagón Jr, vulgo Penta 0M.	109

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
1.1	A História da luta livre, de acordo com Kayfabe.....	13
1.2	Mi Lucha Libre: luta livre no México.....	16
1.3	A História do Cinema mexicano, de acordo com Kayfabe.....	22
2	REFLEXOS DE UMA MÁSCARA DE PRATA: O MITO MODERNO DE EL SANTO.....	33
2.1	Imagem Sacra: A simbologia de El Santo.....	33
2.2	Fotografando um santo: El Santo, quadrinhos e fotomontaje.....	40
2.3	Filmando um Santo: Lucha Libre, Santo e o Cinema.....	47
2.4	A ascensão de um Santo.....	49
3	OS FILMES DE EL SANTO.....	54
3.1	“Uma lenda, uma quimera”: El Santo Contra los Zombies (1961).....	54
3.2	“A raça humana está a salvo... momentaneamente.”: El Santo, El Enmascarado de Plata, Vs la Invasión de Los Marcianos (1966).....	67
3.3	“E se fará o início do reinado eterno dos licantropos”: El Santo Contra Las Lobas (1972).....	74
3.4	“Coisas aconteceram há muito atrás que agora parecem difíceis de acreditar.”: Misterio en las Bermudas (1977).....	90
4	CONCLUSÃO.....	99
	REFERÊNCIAS.....	111

1 INTRODUÇÃO

Figura 1 – El Santo antes da filmagem.



Fonte – Acervo Lourdes Grobet, 2021.

Em seu livro *Apocalípticos e Integrados*, Umberto Eco observa que a globalização e modernidade levam à cristalização dos conceitos narrativos anteriormente contidos em narrativas mitológicas em imagens simplificadas, construídas para pluralizar e ao mesmo tempo individualizar essas narrativas universais para uma audiência cada vez maior e mais globalizada. Como exemplo central disso, Eco ergue o super-herói americano Superman, detalhando como para um mundo onde cada indivíduo se reduz cada vez mais a um pedaço insignificante de um todo, apenas um personagem de proporções super-humanas e exageradas como o Superman pode servir como mito (ECO, 1991, P. 239-246). Se para o público americano havia Superman, no México havia El Santo. Um personagem de proporções igualmente lendárias, uma imagem representativa da mitopeia mexicana na mesma medida que a imagem do Superman se configura como símbolo do mito americano.

Mas antes de abordar a imagem de El Santo como imagem mitificada, é necessário olhar para a mídia que a gerou, a Lucha Libre, e para seus próprios códigos, da mesma forma que Eco repensa a própria mídia dos quadrinhos americanos antes de entrar no próprio Superman (p. 240).

O foco desta pesquisa é um corpo no qual habitam duas identidades e centenas de significados para a cultura mexicana e a mexicanidade. Por um lado este corpo é Rodolfo Guzmán Huerta, nascido em 23 de Setembro de 1917 na cidade de Tulancingo, México, dos pais Jesus Guzmán Campuzano e Josefina Huerta, o quinto de sete filhos do casal. A família se mudou para a Cidade do México na sua infância, seguindo um largo êxodo rural na direção da crescente metrópole. Rodolfo Guzmán Huerta seguiu os irmãos em uma carreira esportiva, praticando Jiu-jitsu até encontrar-se na Luta Livre como um atleta onde se tornaria o maior astro da história do esporte.

No auge de sua carreira como astro de Lucha durante as décadas de 60 e 70 estrelou em cerca de cinquenta longas-metragens de extremo sucesso cruzando uma variedade de gêneros fílmicos. Esta filmografia se configurou como um pilar do cinema mexicano durante seu maior momento de crise entre 50-60, com o último sendo lançado em 1982. Rodolfo Guzmán Huerta se aposentou dos ringues em 1982, aos 65 anos de idade, e faleceu de um ataque cardíaco pouco mais de um ano depois em 1984. Seu funeral foi um dos maiores do México do século 20, com a presença de milhares de figuras incluindo líderes de estado.

Por outro lado, este corpo está inscrito com os entalhes de uma lenda e coberto por uma máscara prateada que lhe nomeia e lhe dá forma como um receptáculo da identidade mexicana: El Santo, a sua identidade nos ringues e ao público. No regime da Lucha Libre, a máscara do Luchador se torna sua identidade, então quando Rodolfo Guzmán Huerta adotou a emblemática máscara prateada, todos os detalhes sobre seu nome e biografia eram efetivamente segredo de estado, ainda mais do que os outros luchadores. O maior astro da Lucha Libre era, para o adorado público ao longo de suas décadas de carreira, apenas El Santo, o mascarado de prata. Com a máscara veio um personagem heroico, um Superman mexicano de atletismo extraordinário e paragono da virtude e de tudo de bom que enfrenta os males da sociedade no ringue de Lucha.

Um personagem a ser interpretado mas também a ser vivido: fora do ringue El Santo ainda perambulava as cidades com sua máscara, sendo inclusive permitido um documento de identidade alternativo pelo governo mexicano que o identificava apenas como El Santo e contendo uma foto sua, mascarado. Quem era o homem por trás da máscara? Um completo mistério. Ou, pelo menos, assim era até que em 1984, poucas semanas antes da morte de

Rodolfo Guzmán Huerta, ele removeu sua máscara em um programa da TV e revelou ao público quem era. Rodolfo Guzmán Huerta foi enterrado usando a máscara de prata, mas ela vive pelo seu filho, cujo nome verdadeiro ainda existe em sigilo, mas é conhecido apenas como Hijo del Santo ou El Santo II. El Santo está morto: vida-longa a El Santo.

Dos ringues El Santo partiu para os quadrinhos e se tornou um herói genuinamente trans midiático, habitando tanto a lona quanto a página. Deste ponto foi um pulo para as telas de cinema no final da década de 50.

Ao longo da carreira. El Santo estreou como personagem principal em cerca de cinquenta filmes: *Santo contra el cerebro del mal* (1958), *Santo contra los hombres infernales* (1958), *Santo contra los zombies* (1961), *Santo contra el rey del crimen* (1961), *Santo en el hotel de la muerte* (1961), *Santo contra el cerebro diabolico* (1962), *Santo contra las mujeres vampiro* (1962), *Santo en el museo de cera* (1963), *Santo vs. el estrangulador* (1963), *Santo contra el espectro del estrangulador* (1963), *Santo en Atacan las brujas* (1964), *Santo en el hacha diabólica* (1964), *Santo en los profanadores de tumbas* (1965), *Santo en el Barón Brakola* (1965), *Santo, el enmascarado de plata, vs. la invasión de los marcianos* (1966), *Santo contra los villanos del ring* (1966), *Santo en Operación 67* (1966), *Santo en el tesoro de Moctezuma* (1967), *Santo en el tesoro de Drácula* (1968), *Santo contra Capulina* (1968), *Santo contra Blue Demon en la Atlántida* (1969), *Santo y Blue Demon contra los monstruos* (1969), *Santo y Blue Demon en el mundo de los muertos* (1969), *Santo contra los cazadores de cabezas* (1969), *Santo frente a la muerte* (1969), *Santo contra los jinetes del terror* (1970), *Santo en la venganza de las mujeres vampiro* (1970), *Santo contra la mafia del vicio* (1970), *Santo en la venganza de la momia* (1970), *Las momias de Guanajuato* (1970), *Santo en el misterio de la perla negra* (1971), *Santo contra la hija de Frankenstein* (1971), *Santo en misión suicida* (1971), *Santo contra los asesinos de otros mundos* (1971), *Santo y el tigresa en el aguila real* (1971), *Santo y Blue Demon contra Drácula y el Hombre Lobo* (1972), *Santo contra los secuestradores* (1972), *Santo contra la magia negra* (1972), *Santo y Blue Demon en las bestias del terror* (1972), *Santo contra las lobas* (1972), *Santo en Anónimo mortal* (1972), *Santo y Blue Demon contra el doctor Frankenstein* (1973), *Santo contra el doctor Muerte* (1973), *Santo en la venganza de la llorona* (1974), *Santo en Oro negro* (1975), *Santo en el Misterio en las Bermudas* (1977), *Santo en la frontera del terror* (1979), *Santo contra el asesino de televisión* (1981), *Santo en el puño de la muerte* (1982), *Santo en la furia de los karatekas* (1982).

Desta extensa obra cruzando quatro décadas diferentes e inúmeros gêneros, um processo de curadoria foi feito para selecionar os filmes que, na minha visão, melhor

encapsulam a natureza de El Santo como figura paradigmática para a cultura do México na segunda metade do século 20 (e talvez como figura paradigmática para a própria área da comunicação). Os filmes escolhidos são quatro: *Santo contra los zombies* (1961, dir: Benito Alazakri), *Santo contra la invasión de los marcianos* (1966, dir: Alfredo B. Crevenna), *Santo contra las lobas* (1972, dir: Rubén Galindo e Jaime Jimenez Pons), *Santo en el Misterio en las Bermudas* (1977, dir: Gilberto Martinez Solares).

Durante sua carreira, Santo tradicionalmente tinha sua voz dublada por outra pessoa e dublês eram utilizados em qualquer cena que sequer ameaçasse mostrar o rosto por trás da máscara. Então El Santo era nem tanto um ator ou um personagem quanto um corpo e sua máscara. Um fruto corporificado da identidade mexicana e um dínamo para a mesma. Mas para entender a mecânica do personagem de El Santo, é necessário entender o sistema que o produziu: o regime do Kayfabe, o regime da Lucha Libre.

1.1 A História da luta livre, de acordo com Kayfabe.

Etimologicamente, Lucha Libre apenas significa “luta livre”, e é um termo historicamente generalizado para qualquer maneira de luta fora dos padrões de artes marciais comuns, como uma espécie de precursor para a definição de Vale-Tudo ou de MMA, da sigla Mixed Martial Arts (i.e artes marciais mistas) na concepção moderna (ALLEN, 2017, p.2-3). É apenas retroativamente que o termo luta livre se tornou identificado com a específica definição de uma específica manifestação cultural atlética encenada. Por motivos de clareza, os termos Lucha Libre, Wrestling e Puroresu serão utilizados para distinguir respectivamente as escolas de Lucha Libre mexicana, o Wrestling americano e o Puroresu japonês, três termos que tecnicamente se referem ao mesmo conceito de performance atlética que são retroativamente utilizados como rótulos para as variações deste mesmo conceito em culturas diferentes. Em português, esta performance atlética é chamada de luta livre ou popularmente de “telecatch”, em referência ao programa de televisão de luta livre brasileiro epônimo. “Luta livre” será então usado como termo geral encapsulando a arte como um todo, incluindo Lucha Libre, Wrestling e Puroresu.

A história da Lucha Libre em si é um assunto difícil de discernir em termos firmes e academicamente aprovados. Trata-se de uma história folclórica, uma história que se narra e reinterpreta acima de tudo, contada mais por lendas do que por historiadores. Isso vem, é claro, da natureza fundamental da luta livre moderna: o conceito de Kayfabe. O aspecto

encenado da Luta Livre é por si só um desenvolvimento mais complexo de regime de realidade suspensa entre encenação e realidade que é resumido pelo termo “Kayfabe”, que encapsula todo o regime de realidade suspensa da luta livre. “Kayfabe” é, gramaticamente, um fruto do Caezarnie, uma língua bastarda desenvolvida pelas populações circenses no século 19, feita para que os artistas de circo das mais variadas origens pudessem se comunicar de maneira secreta sem alertar o público (BEEKMAN, 2006, p. 51).

Seguindo este princípio de língua codificada, o significado etimológico de “Kayfabe” é tão incerto quanto sua origem, mas desde pelo menos o final do século 19 tem sido o termo mais importante para a história da luta livre moderna. Kayfabe, simplesmente, significa a tênue linha entre o falso e o real em que a luta livre funciona, onde a natureza encenada do espetáculo deve ser escondida de todas as possíveis formas e a melhor forma de fazê-lo é injetando realidade na encenação. O esforço atlético de cada Lutador é parcialmente encenado e parcialmente genuíno, tal qual a dor; as inimizades encenadas no ringue devem ser carregadas fora dele e as inimizades fora do ringue devem ser encenadas nele em todos os momentos durante toda a vida dos Lutadores, golpes inofensivos e golpes legítimos são misturados durante a luta. Quando a encenação do combate, por exemplo, pede que alguém sangre por quaisquer motivos um dos lutadores sorrateiramente retalha a própria carne com uma navalha escondida de maneira que a plateia não perceba. Este exemplo fornece uma moldura ao funcionamento do Kayfabe: O gesto é uma encenação, mas o sangue é sempre real, a encenação e a realidade operando em conjunto. Um espetáculo que existe entre realidade e mito.

Tal qual os praticantes de Lucha Libre se destacaram pelo seu uso de máscaras para redefinir uma mítica identidade, a Lucha Libre também se caracterizou por uma mítica identidade em constante fluxo. Uma narrativa definida pelo seu status como observada por uma audiência, e subsequentemente sendo moldada para confrontar e/ou aclimatizar aquela audiência de alguma forma.

A luta livre pode então ser classificada historicamente como pré e pós Kayfabe. A raiz da luta livre “pré-Kayfabe”, ou seja, antes da performance que mistura e ficção e realidade ser o centro do conceito, é como estilo de combate no esporte de competições físicas gregas conhecidas como “Palé” no período anterior a Cristo (MILLER, 2016, p. 2-4). De certa forma, os primeiros “teóricos de Lucha” nascem nestes primórdios, como Sócrates e Platão que ambos praticavam luta greco-romana e possivelmente se conheceram no ginásio de Lyceum, usado tanto para luta livre quanto para debates filosóficos (p. 157-158).

O exemplo mais proeminente é de Platão, que de acordo com Diogenes Laertius nasceu com o nome de Aristócles e foi um lutador profissional de luta livre grega durante sua vida, com o nome “Platão” (ou Platon, no Grego) sendo um nome de guerra de sua época como lutador, em referência ao seu largo tronco. Ainda de acordo com Diogenes Laertius, Platão chegou a ser campeão regional de luta-livre duas vezes (LAERTIUS, 1927, p. 1-5). Talvez não seja coincidência que Platão famosamente contribuiu para a filosofia clássica uma ideia de alma corporificada, com a alma sendo especificamente encontrada em partes do corpo: com a inteligência na cabeça, o espírito no torso e o apetite no estômago (JONES, 2009, p. 33-35).

O Kayfabe chega à luta livre quando a luta livre greco-romana se mistura às tradições circenses Europa do século 19. Os primórdios da arte se dão largamente como extensões de performances circenses *strongman* de feitos de força extraordinários no século 19, envolvendo homens capazes de levantar pesos descomunais, derrotar qualquer desafiante da plateia e se enfrentarem em épicos duelos de força física (ALLEN, 2017, p. 1).

Seguindo a natureza circense, tudo sempre foi uma performance: os feitos de força quase sempre maquiados com o uso de truques e as lutas encenadas entre os participantes. Mesmo o conceito de estes *strongmen* enfrentarem qualquer desafiante da plateia era maquiado, com o primeiro desafiante tradicionalmente sendo um infiltrado na plateia que travaria um duelo encenado com o *strongman* para incentivar os outros membros da plateia e fazê-lo parecer derrotável. O *strongman* então dosaria sua força com os desafiantes para fazer parecer com que cada um deles tinha uma chance de derrotá-lo, assim incentivando outros a participarem (BEEKMAN, 2006, p.39-40).

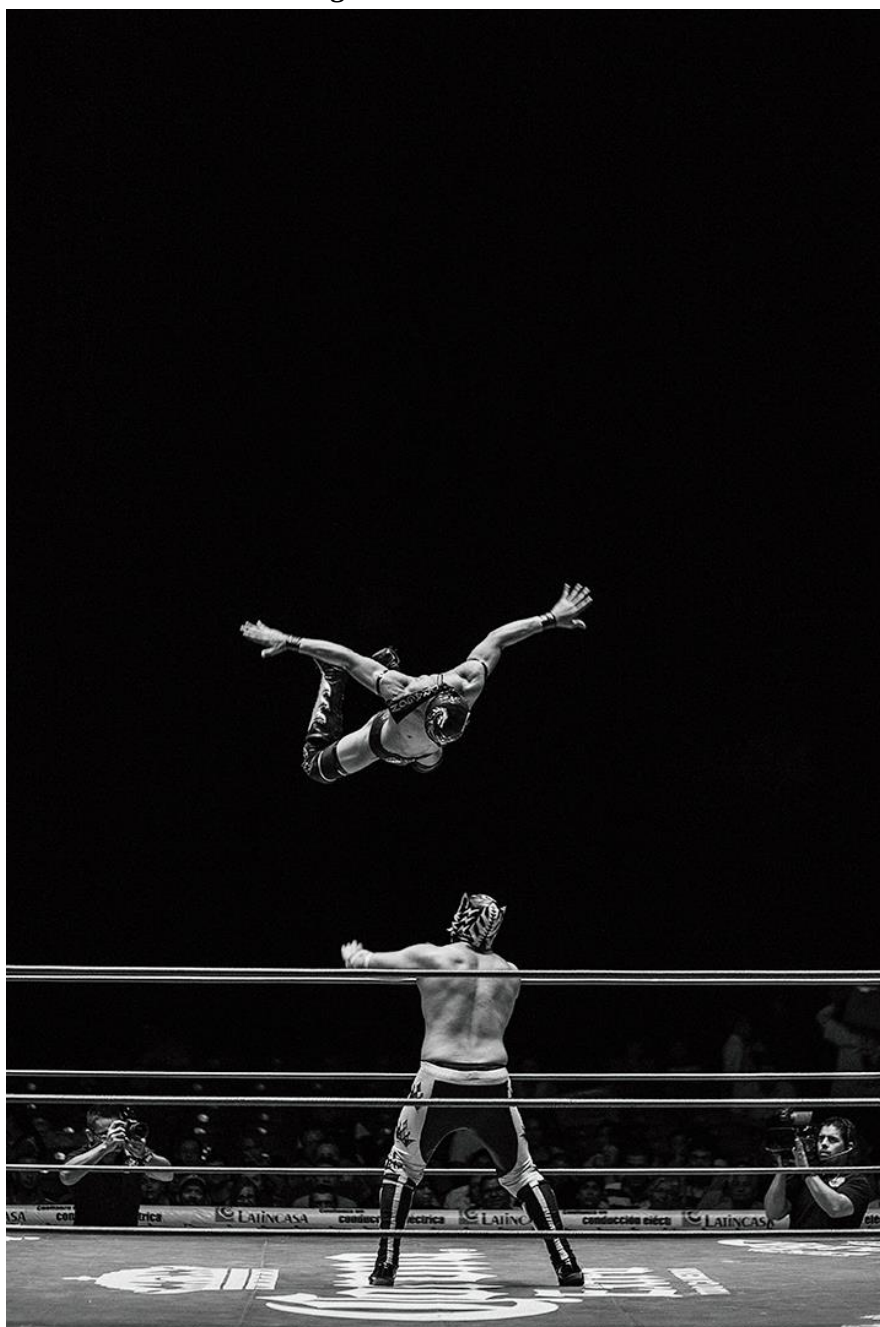
A luta livre como um todo então evoluiu desta tradição em combates completamente encenados entre dois *strongmen* atléticos como atração de circos na Europa e na América, sempre com a preocupação de fazer com que a audiência não percebesse a encenação conscientemente ao mesmo tempo em que tentava garantir que a encenação seguisse as expectativas: os bons ganham, os maus perdem. Trata-se então de uma performance atlética definida pela sua verossimilhança, não pelo seu realismo, e subsequentemente construída na base de um grau de obscuração da verdade similar ao de um show de mágica (e com similares raízes circenses).

Esta natureza de uma performance atlética construída em truques de ilusionismo levou a luta livre se tornar uma performance tão (ou até mais) insular quanto o ilusionismo profissional, com o desenvolvimento de jargões e um dialeto próprio relacionado ao supracitado Ceazarnie e Polari, linguagens em código que misturam palavras de várias línguas

em algo propositalmente incompreensível, usado por circenses como forma de mascarar suas atividades do “público civil” com códigos que só aqueles “dentro” da área saberiam em meio a uma comunicação (BEEKMAN, 2006, p. 51). Em resumo, o Kayfabe toma conta da luta livre e as duas se tornam efetivamente indistintas deste ponto em diante.

1.2 Mi Lucha Libre: luta livre no México.

Figura 2 – Lucha Libre.



Fonte – Coleção Cucho Jimenez, 2016.

Como delineado anteriormente, a luta livre é uma arte historicamente europeia, então se suscita a pergunta: como a Lucha Libre se tornou parte do caráter mexicano? Em alguma medida, esse processo foi mediado pelo Kayfabe, pelo misto oscilante de ficção e realidade que o compõe, tanto na própria arte quanto na forma que a história dela é contada. O México é uma terra de histórias mutantes, como Salvador Novo observa em seu seminal texto *El Jován*, sobre a cultura da Cidade do México em meados da década de 20: “Nós descobrimos o presente, tão estrangeiro a nossa vida, tão casualmente quanto eles (os americanos) descobrem a história.” (p. 42, 1928). Existem fontes tanto importadas quanto nativas que se relacionam à história da Lucha Libre no México. De fato, talvez como toda a história da arte do México pós-Revolução na concepção de Novo, esta seja uma história de mestiços e mestiçagem (p. 37, 1928).

Afinal de contas o Kayfabe, antes de ter esse nome, já tinha seu lugar na cultura pré-colombiana do México. Como notado por Heather Levi, combates rituais de violência simultaneamente simulada e real (ou seja, “Kayfabe”) sempre foram aspectos das culturas nativas pré-colombianas do México. Ambos são inclusive conectados pelo uso ritualístico de máscaras como maneira de acessar formas maiores do místico e transcendental (LEVI, 2005, p. 102-103). Mistos de performance e combate, não seria a Lucha Libre a versão (comparativamente) secular destas tradições? Parece-me que sim.

É claro, no outro lado da moeda, o estrangeirismo também esteve presente nesta história. Paradoxalmente, Novo também define o México como uma nação “sobretudo culturalmente francesa” (p. 42, 1982), tanto por causa quanto como reação a longa história de conflitos entre o México e a França no século 19. Talvez fortuitamente, o primeiro lutador greco-romano mexicano Antonio Pérez de Prían, “El Alcides Mexicano”, foi supostamente tutelado por um soldado francês anônimo durante uma das guerras de independência do México em meados do século 19. Em uma de suas primeiras exposições atléticas, Prían utilizou a luta livre para derrotar um norte-americano em uma demonstração patriótica, prefigurando o papel identitário da forma de arte (ALLEN, 2017, p.2)

Posterior mais proeminente em termos de sucesso é a história do *strongman* e lutador greco-romano mexicano Enrique Ugartechea, pioneiro da luta greco-romana no México inspirado por Prían e ativo no final do século 19 e começo do século 20 em exposições atléticas que popularizaram o conceito de luta livre na região, resultando em Ugartechea alcançando o legítimo papel de primeira estrela da Lucha Libre mexicana (ALLEN, 2017, p.1).

Da sombra das intervenções francesas no México do século 19, vamos à Revolução Mexicana (1910-1920) que radicalmente alterou toda a cultura da nação. Falando do México

imediatamente pós-revolucionário, Salvador Novo comenta como na sua perspectiva o México ainda sofre da ausência de arte verdadeiramente mexicana, verdadeiramente latina, uma ausência que consome o próprio Novo (p. 36, 1928).

Coincidentemente é outro Salvador que tenta responder esse anseio: Salvador Lutteroth, um veterano militar da Revolução Mexicana, com sua empresa conhecida atualmente como Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL) e anteriormente como Empresa mexicana de Lucha Libre (EMLL), fundada em 1933 e ativa até os dias de hoje, se configurando como a mais antiga organização de luta livre do mundo ainda em atividade. Já envolvido em empreendimentos de esportes e entretenimento circense em geral, supostamente Lutteroth concebeu a ideia de começar sua própria companhia de luta livre após se tornar um fã dos shows de luta livre/wrestling apresentados no Texas próximos à fronteira com o México (GROBET, 2005, p. 20-27). Para Novo, nada mais natural que o México recompor e reinterpretar influências estrangeiras para si, notando como os europeus fizeram o mesmo (NOVO, p. 43-44). Lutteroth parece estar de acordo.

Mantendo em mente o passado de veterano militar da Revolução mexicana, o objetivo de Lutteroth parecia ser, além de um empreendimento lucrativo, fornecer um esporte para saciar as ânsias de um México ainda devastado e dividido fortemente pelos conflitos de classe da então recente supracitada Revolução Mexicana. De fato, entre 1926 e 1929 o México sofreu com a subsequente Revolta do Cristero, uma insurreição agrária causada por divisões religiosas e sociais entre o governo revolucionário urbano e as elites rurais (JOES, 2006, p. 4).

Neste contexto Salvador Lutteroth organizou a atual CMLL pela construção da Arena México (anteriormente conhecida como Arena Modelo), que é conhecida como “A Catedral da Lucha Libre” ou apenas como “A Catedral” no México, um prédio de importância praticamente sacra para o desenvolvimento do esporte. Entre 1933 e 1934 Lutteroth formou e apresentou os primeiros Luchadores da história do México, como Tarzán Lopes, o primeiro astro da Lucha Libre que lotou arenas entre as décadas de 1930 e 1940.

A audiência das arenas sempre foi, desde seu começo, largamente composta por trabalhadores das camadas populares, mas também se tornou uma atividade de lazer para a classe média e até alguns das classes mais altas, como o próprio escritor e teórico Salvador Novo. Em termos de gênero, as primeiras audiências da Lucha Libre também eram intensamente mistas entre homens e mulheres, algo que se manteve ao longo dos anos até a atualidade (LEVI, 2001, p. 343-337).

Como observado por Heather Levi, em 1934 surge o primeiro Luchador mascarado, “La Maravilla Mascarada”, na verdade um estrangeiro americano utilizando uma máscara

para ocultar sua identidade no México e poder lutar tanto no México quanto em identidades diferentes, citando como inspiração “as máscaras da Ku Klu Klan”, algo sinistro e intimidador. A ideia de usar uma máscara curiosamente então veio de um americano, mas a máscara em si foi manufaturada pelo sapateiro mexicano Antonio Martinez, que a fez com pele de bode e em um design em nada semelhante a uma máscara da KKK, com uma inspiração mais forte pela parte de Martinez pelas máscaras tradicionais astecas e mexicanas. Antonio Martinez evoluiu de um sapateiro para o primeiro e maior fabricante de máscaras do México, com seus filhos até hoje sendo os principais fornecedores de máscaras no México (2005 p. 99-101).

O conceito de máscaras na Lucha Libre se espalhou em princípio e em popularidade entre a Lucha Libre mexicana, com o nascimento de vários Luchadores mascarados e identidades secretas entre eles. Os motivos dessa proliferação e fixação das máscaras exclusivamente na Lucha Libre é uma questão aberta, com teorias antropológicas que serão exploradas mais à frente, mas o fato é que máscaras se tornaram o símbolo supremo do esporte e foram talvez o principal fator para fornecer a lucha libre com uma identidade própria.

Por sua parte, Salvador Novo abraça a Lucha Libre como ferramenta artística, política e social para a sociedade mexicana pouco após sua criação. Em 1940, o escritor compõe um seminal texto que funda o que pode se chamar de “Teoria de Lucha”, o renomado (apesar de breve) *Mi Lucha (Libre)*:

“Muito mais sintético que o cinema, porém dotado de uma igual noção sobre uma modernidade sincera que admite o princípio da luta pela vida e da sobrevivência do mais apto, as luchas libres prescindem o que os cineastas chamam de *building up* a história. Desprovidos de roupagens como situações preliminares e personagens secundários, o vilão e o herói se põe em uma cena de clímax (...).” (NOVO, 1934, p.1).

No mesmo texto Salvador Novo comenta, em seu tradicional misto de ironia e sinceridade, que a Lucha Libre não está muito longe da luta de classes e das lutas políticas, e que ambas sairiam muito melhor para a sociedade se fossem travadas dentro do espaço de um ringue de Lucha e aderindo às suas regras específicas.

Claro, as regras tradicionais da Lucha Libre são largamente as mesmas que as regras presentes na luta livre em geral e no Wrestling americano e o Puroresu Japonês: os dois Luchadores devem lutar em condições mutualmente aceitas, tradicionalmente em um ringue, sem o uso de quaisquer armas ou artifícios externos e sob a vigília de um árbitro. A vitória é primariamente obtida por dois meios: rendição explícita (*rendición* ou *tap out*, no jargão) ou caída, chamada de *pinfall* ou *pin* no Wrestling americano. A caída trata-se de um Luchador

imobilizar o outro no ringue, mantendo os dois ombros do oponente encostados na lona durante uma contagem de três segundos por parte do árbitro. Se o luchador imobilizado levantar um ou os dois ombros da lona antes do término da contagem, ela é interrompida.

Na Lucha Libre em específico, existe o conceito de “tres caídas”, onde um Luchador deve imobilizar o outro pelo menos duas vezes, levando a uma tradicional estrutura de três atos em muitos embates: ou seja, cada Luchador submete o outro durante três segundos uma vez, ficando empatados até a terceira caída desempatar. Existem os meios incomuns de vitória, como o árbitro julgar um Luchador incapaz de continuar (knockout) ou um dos Luchadores passar 20 segundos fora do ringue (10 segundos no wrestling americano), mas estes são considerados menos emocionantes e então comparativamente raros. Luchadores lutam tradicionalmente um contra um, em duplas ou em trios. Nas Luchas de mais de uma pessoa, tradicionalmente apenas uma de cada time fica no ringue enquanto os seus parceiros ficam na esquina do ringue, aguardando que o Luchador no ringue toque sua mão para sinalizar a troca. Estas regras não valem para a Lucha Tornado, na qual todos os Luchadores disputam no ringue simultaneamente. Golpes nos olhos ou nas partes genitais e remoção da máscara de um inimigo são estritamente proibidos e podem levar à desclassificação.

No entanto, é claro que na natureza do Kayfabe, o quebrar das regras consiste em um aspecto tão importante quanto mantê-las. Heather Levi destaca que a linha moral definida da Lucha Libre é tradicionalmente delineada entre dois tipos de Luchadores: Técnicos e Rudos. Como os nomes indicam, os Técnicos são definidos pela sua maestria das técnicas da Lucha Libre, enquanto os Rudos são definidos pela sua forma bruta e rude de lutar, frequentemente forçando as regras ou ativamente quebrando-as sem o árbitro perceber ou ativamente intimidando/machucando o árbitro para que ele não interfira (LEVI, 2008, p. 131). . Mas esses termos não apenas indicam afiliação moral quanto também um estilo de comunicação na linguagem da Lucha, com o técnico sendo definido por sua maestria da arte da Lucha e forma honrada de lutar, enquanto o Rudo é definido por descomedida força bruta e tendência a trapacear. Tradicionalmente, o Rudo entra primeiro no ringue e é anunciado primeiro pelo anunciador, com o técnico entrando depois e sendo introduzido pelo anunciador depois.

Enquanto existem casos de Técnicos vilões e Rudos heroicos, a linha entre ambos é quase sempre moral, com os Técnicos sendo heroicos e os Rudos vilanescos. Os árbitros que mantêm as regras da Lucha Libre, então, são largamente incompetentes e os Técnicos se tornam ainda mais heroicos pela sua aderência honrada a regras que o inimigo está quebrando em flagrante. As categorias não são exatamente fixas, e Luchadores tendem a ir de Técnico a Rudo pelo menos uma vez em suas carreiras. Um exemplo é o próprio El Santo, que começou

como um Rudo antes de se tornar um técnico devido a seu apelo popular. Um rudo que atraia mais amor admiração do que ódio e desdém não é um bom rudo, afinal.

Muitas comparações com a ética sociopolítica mexicana já foram feitas a partir disso, particularmente dado que o Wrestling americano e o Puroresu Japonês não tem essa delineação explícita nas suas definições morais entre “o bom lutador”, denominado Face em Wrestling/Puroresu, e “o mau lutador”, denominado Heel em Wrestling/Puroresu (ALLEN, 2012, p. 1). A distinção mais única em termos de regras da Lucha Libre comparado ao Puroresu e ao Wrestling, no entanto, é o conceito de Lucha de Apuestas, uma extensão direta da predominância das máscaras na identidade da Lucha Libre.

A Lucha de Apuestas tem sua origem em 1940 quando um Luchador Rudo mascarado conhecido como Murcielago Mascarado (Morcego Mascarado) se encontrou em uma intensa rivalidade com o Técnico Octavio Gaona, resultando em Murcielago apostando sua máscara enquanto Octavio Gaona apostou seu cabelo, ou seja: se Murcielago vencesse, Gaona teria o cabelo raspado no ringue, e se Gaona vencesse, Murcielago seria desmascarado no ringue e teria sua identidade revelada ao público. Gaona triunfou e Murcielago foi revelado ao mundo como Jesús Velasquez Quintero (GROBET, 2005, p. 115).

Desde então, estabeleceu-se a tradição da Lucha de Apuestas, onde Luchadores apostam suas máscaras em combate, com o perdedor sendo desmascarado no ringue e no mundo. Como indicado no exemplo que originou o conceito, existem variações envolvendo apostas de cabelo, onde o perdedor deve ter o cabelo brutalmente raspado após o término da luta, ou carreira, onde o perdedor deve se aposentar para sempre. De uma forma ou de outra, a aposta na Lucha de Apuestas é acima de tudo uma de identidade, com o perdedor sofrendo uma morte metafórica de sua identidade na perda da máscara/aposentadoria ou ao menos uma injúria metafórica da mesma com o raspar do cabelo, como Levi afirma (LEVI, 2008, p. 30). Uma morte proverbial, de certa forma, e como um guerreiro asteca coletando sacrifícios em nome de seus deuses, Luchadores ganharam o hábito de coletar máscaras dos oponentes mais do que cinturões.

Rodolfo Guzmán Huerta, posteriormente conhecido como El Santo, começa a configurar na narrativa histórica da Lucha Libre na década de 40, envolvido exatamente com Murcielago Velasquez. Antes de ser o lendário El Santo, Rodolfo usou vários personagens mascarados diferentes sem conseguir se destacar em nenhum deles: El Hombre Rojo (Homem Vermelho), Demonio Negro e eventualmente Murcielago Mascarado II. Esta última sem a aprovação do supracitado Murcielago Velasquez, que o proibiu de usar o nome (MADIGAN, 2006, p. 71-78).

Durante a década de 40, em uma encruzilhada de sua carreira, surge a ideia de renomear-se El Santo e trajar-se em vestes prateadas, como forma de contrastar o nome e a imagem com seu aspecto firmemente vilanesco de brutamontes Rudo no ringue. De quem exatamente surgiu a ideia é um assunto de alguma disputa, mas as admitidas inspirações são ditas por alguns como sendo literárias: o personagem de livros de mistério pulp Simon Templar, vulgo “O Santo”, e o Homem da Máscara de Ferro de Alexandre Dumas, este último referenciado na alcunha de Santo como “O Homem da máscara de prata” (WILT, 2007, p. 200-201). Talvez o comentário de Novo sobre a natureza eminentemente francesa da cultura mexicana tenha mais peso para El Santo do que para muitos.

El Santo fez sua estreia propriamente dita em Julho de 1942 e ao longo da década de 40 se tornou um dos vilões mais odiados da Lucha Libre, obtendo títulos mundiais e vencendo Luchas de Apuestas, uma delas contra Murcielago Velasquez em uma Lucha de Apuestas de Cabellera na qual Murcielago teve o cabelo raspado, no que poderia ser considerada uma mudança geracional simbólica do velho vilão da Lucha ao novo vilão. Criou uma parceria com outro lendário Luchador (este sem máscara), Gory Guerrero, em uma dupla conhecida como La Pareja Atômica que causou uma onda de terror aos Técnicos ao longo das décadas de 40 e 50 (MADIGAN, 2006, p. 71-78).

Ao longo de sua carreira, devido a uma multitude de fatores a serem explorados mais à frente na dissertação, se ergueu de um Rudo odiado a um Técnico amado e o maior Luchador de todos os tempos, além de um dos maiores heróis midiáticos da história do México nos ringues em mais de 37 Luchas de Apuestas (a qual ele todas ganhou), nos quadrinhos em uma série que seria a mais duradoura da história do México e finalmente no cinema em mais de cinquenta filmes que encabeçaram a indústria cinematográfica do México em um dos períodos mais sombrios do Cinema mexicano. Mesmo após sua aposentadoria dos ringues e do cinema no começo da década de 80, sua máscara e legado foram passados para Hijo del Santo, seu filho Luchador mascarado e astro da Lucha Libre e é possível que seu filho, El Nieto del Santo, adquira o manto após ele.

Ou pelo menos é isso que é dito em Kayfabe.

1.3 A História do Cinema mexicano, de acordo com Kayfabe.

Quando se trata de verdade e história no Cinema mexicano, a discussão talvez opere em um nível tão complexo quanto no que se trata de Lucha Libre. As duas histórias perambulam por um campo entre ficção e realidade, algo que na Lucha Libre seria chamado

de “Kayfabe”. O historiador e pesquisador Maurício Bragança especifica em seu artigo “Registros documentais no cinema da Revolução Mexicana” como o cinema é uma importante ferramenta de entendimento histórico, mas complexa e multifacetada em seu relacionamento com o conceito de “verdade” (2007, p. 144-145). Como o nome do artigo indica, Bragança utiliza justamente a história cinematográfica do México em relação à Revolução Mexicana para ilustrar essa “história escrita em filme”. História escrita em Kayfabe.

Seguindo o artigo, Bragança elabora como a chegada do cinema no México data da era da Presidência de Porfirio Díaz, o “*el presidente*” que governou o México durante sete termos e um período contínuo de 30 anos como ditador e líder supremo (BRAGANÇA, 2007, p. 147). Com um interesse em modernizar o México contra a ameaça econômica e militar dos Estados Unidos, o regime de Díaz trouxe tecnologias da Europa para a Cidade do México, dentre elas o cinema. Os primórdios do cinema no México então datam de exibições na Cidade do México por parte dos pioneiros Irmãos Lumière e Thomas Edison, aproximadamente sete meses depois da primeira exibição cinematográfica na França em 1895 (BRAGANÇA, 2007, p. 148). Nestes primeiros anos o cinema era visto no México como uma forma de registrar e evidenciar a verdade, um registro científico verídico que capta a realidade ao seu redor (p. 150).

Figura 3 — General Diaz (no cavalo) ‘estrelando’ em um dos primeiros filmes do México.



Fonte – *El General Diaz paseando a caballo en el bosque de Chapultepec* (00:06)

Mas essa realidade científica sempre foi um assunto em cheque desde seus primórdios. Gabriel Veyre, pioneiro francês ligado aos irmãos Lumiere, realiza o que é conhecido como o mais antigo filme de ficção do México, *Duelo a pistola en el bosque de Chapultepec* (1986), disponível no Youtube (GODOY-ALVARADO, 2008, p. 118). Curiosamente para o assunto de Lucha Libre e encenação de violência para fins de entretenimento; trata-se de um curta-metragem encenando um duelo, apesar de se tratar um duelo de pistolas e não um de punhos, ocorrido no México. Também se trata de um agouro para o papel central que combate (encenado ou não) teria na historiografia do cinema mexicano em anos vindouros, particularmente com o advento da Revolução.

Com a proliferação dos cinemas ocorrendo de maneira relativamente rápida na Cidade do México, o cinema passa a ser usado primariamente para fins científicos, jornalísticos e propagandistas por parte do governo do Presidente Diaz, mas Bragança afirma que os avanços econômicos trazidos pela economia do governo Diaz populariza o cinema para as massas. Quase de imediato Porfirio Diaz então adota a arte do cinema como uma ferramenta para uma moldação da identidade nacional, uma identidade modernista que coloca o próprio Diaz como o primeiro astro do cinema mexicano, o símbolo de uma nação “civilizada” e mais Europeia. Supostamente, o público mexicano passou então a reagir à imagem de Diaz na tela como se fosse o próprio Diaz, transformando as exibições dos seus filmes em verdadeiros comícios

políticos. Desta forma, Diaz foi o primeiro astro do cinema mexicano, o corpo cinematográfico da própria nação (p. 247-249). Estaria longe de ser o último, no entanto: Bragança observa que o culto de personalidade político-social iniciado e personificado por Porfírio Diaz se fincaria como modelo para o governo do México após sua queda (p. 154), e também se fincaria como perfil para os “astros” do cinema mexicano.

O que acontece com o Presidente Porfirio Diaz é uma manifestação mais propagandística do que é determinado pela autora Laura Marks como a sensorialidade háptica do cinema, o seu status como corpo vivido que dialoga com a audiência e de “toque” em oposição apenas a visão, do cinema como uma experiência física e corporificada em vez de puramente cerebral (MARKS, 2000, p. 12-15). Para Jennifer Barker, o Cinema Háptico se encontra em um campo entre a ficção e a realidade:

“Ao contrário de sonhos, então, a experiência do Cinema envolve uma delicada oscilação entre proximidade e distância, ilusionismo e realidade, e talvez mais importantemente, entre experiência sensorial e intelecto” (2009, p. 106).

Esse sentimento também descreve, precisamente, o termo *Kayfabe* no campo da *Lucha Libre*.

Na lógica delineada pelo Cinema Háptico, o papel de Porfírio Diaz como o estandarte do primeiro cinema mexicano, com suas metas ufanistas para o seu projeto de nação, o torna o corpo localizado que personificou para a audiência o México que Diaz almejava construir. Na linha de um monarca, de um déspota esclarecido, Porfírio Diaz fez de seu corpo a imagem do México. Em poses altivas, militares, de peito estufado, roupas finas e afiado bigode. Um México definido por Salvador Novo como eurocêntrico e predominantemente francês (1928, p. 42) e por Bragança como desdenhoso às culturas pré-colombianas (2007, p. 149). Esse era o México que audiências aplaudiam e vaiavam nos filmes “estrelados” pelo Presidente, em cujo corpo cabia sua sonhada.

Talvez não por coincidência, a queda do supracitado Presidente Diaz também termina sendo a causa indireta da verdadeira explosão do cinema no México por meio da Revolução mexicana. Após o Presidente Diaz tentar se manter no poder por um oitavo termo presidencial e com um crescente movimento de combate à desigualdade social no México, eclode a Revolução mexicana e uma era de ouro para documentaristas de guerra em meio aos conflitos armados (BRAGANÇA, 2007, p. 151).

A disrupção da sociedade causada pela larga escala da guerra, é claro, causou uma interrupção firme ao consumo tradicional de cinema e uma onda de censura por ambas as

facções da Revolução, mas mesmo assim se pode dizer que é durante a Revolução que o cinema mexicano começa a se estabelecer propriamente, com o fim do período trazendo alguns relativamente diversos filmes longa-metragem de ficção como *Topeyac* (1917) e *El Automóvil Gris* (1919), o primeiro sendo um drama religioso e o segundo, como é recorrente, um filme de ação e crime que se tornou um dos primeiros grandes sucessos de bilheteria do México apesar (ou talvez por causa) do seu conteúdo violento (NATIVISKI, 2014, p. 133-135)

A Revolução traz consigo seus próprios astros e suas próprias buscas por verdade. Para Bragança o guerrilheiro líder dos exércitos do Norte Pancho Villa é, de longe, o mais famoso (p. 153). Com sua personalidade carismática e feitos militares, Villa se tornou notório por utilizar e contatar variados grupos de fotógrafos e jornalistas em seu campo de guerrilha para moldar sua própria imagem midiática, adquirindo nos EUA uma imagem de Robin Hood mexicano, o bandido romântico. Uma das maiores reclamações do governo institucional do México contra Villa foi que sua onda midiática evidenciava estereótipos mexicanos popularizados nos EUA: aqueles do mexicano selvagem, violento e trapaceiro (BRAGANÇA, p. 154). Inegavelmente, a imagem de Pancho Villa com suas bandoleiras ao redor do peito, pistolas na cintura e guerrilheiros em batalha, era o dinâmico oposto da imagem de Porfírio Díaz. Tratava-se da imagem do mexicano mestiço, guerrilheiro e de sangue agressivo. No seu corpo cabia o corpo do México Revolucionário e na tela o público entrava em contato com ele, sendo parte da Revolução ou não.

Figura 4 — Pancho Villa em “*The Life of General Villa*” (1914).



Fonte – Still recuperado pela Revista Smithsonian. Acesso 2021.

Isto é evidenciado pelo experimento “*The Life of General Villa*”, considerado perdido à exceção de stills e alguns segundos de material bruto, onde o General guerrilheiro Pancho Villa se juntou ao diretor Christy Cabanne e o roteirista/ator Raoul Walsh em um misto de genuínas batalhas filmadas e batalhas encenadas, onde Pancho Villa interpretaria a si mesmo enquanto Raoul Walsh interpretaria sua versão mais jovem (MCNEARNEY, 2020). Um documentário e ficção em linha tênue entre ficção e a realidade. Enquanto o Kayfabe como um todo se mantém presente na história do cinema do México, nenhum caso anterior ao Cine Lucha é mais firme do que “*The Life Of General Villa*”, com seu misto de ficção e realidade de maneira limítrofe e misturada.

Apesar da importância de Pancho Villa, é outro corpo guerrilheiro da Revolução Mexicana que é utilizado para encerrar essa era: Emiliano Zapata, o guerrilheiro do sul do México em contraste a Pancho Villa no Norte. Similar a Pancho Villa, sua imagem de guerrilheiro com bandoleiras e espadas em riste era a imagem do México nativo em plena revolução. Enquanto Zapata teve seus contatos com a cinematografia com documentaristas em vida (BRAGANÇA, 2007, p. 152), é na morte que ele interpreta seu papel imagético mais crucial: a imagem de Zapata morto, crivado por balas após uma emboscada, se torna a tampa do caixão imagético da Revolução Mexicana. Um processo deliberado pelo governo da época para transformar a Revolução em uma memória a ser manipulada na construção do “novo México”. No corpo fuzilado de Zapata, que foi tanto fotografado quanto filmado, as populações

Indígenas e sem-terra tinham um aviso: o seu projeto de nação estava morto. Nas palavras de Maurício de Bragança:

O apagamento do conflito, projeto político da vitoriosa classe média que acabou por assumir o controle e o destino do processo revolucionário, se materializa sobre a emblemática imagem do corpo de Zapata assassinado. Essa imagem, que percorreu o território e a consciência da Nação, logrou domesticar o brado libertário dos indígenas aviltados que não conseguiram fazer valer seu projeto agrário. Emiliano Zapata, emblema maior do projeto fracassado de revolução social, já poderia, então, ocupar seu assento no panteão dos heróis da Revolução Mexicana por conta de uma memória que se institucionaliza através do esquecimento promovido pela grande narrativa sustentadora da “coesão social nacional.” (BRAGANÇA, Maurício. 2007, p. 156).

Figura 5 – Zapata morto.



Fonte – Acervo Fine Art America.

A Revolução estava morta, vida-longa à Revolução. E acima de tudo vida-longa a eclosão imagética da era de Pancho Villa. Da Revolução e seus símbolos nasceu um tempestuoso debate sobre o que se configura como “autêntica cultura Mexicana” mobilizando as fileiras do intelectualismo mexicano na busca por uma arte verdadeiramente nacional, um debate que envolveu figuras como o muralista Diego Rivera, o jornalista e dramaturgo Salvador Novo e figuras internacionais como Leon Trotsky e Sergei Eisenstein (BRAGANÇA, 2007, p. 47).

Sergei Eisenstein, por sua parte, tem um impacto mais direto. Ao chegar no México em 1930, Eisenstein buscou fazer um ambicioso épico sobre a história do México desde tempos pré-colombianos a Revolução Mexicana chamado “*¡Que Viva México!*”. Por variados problemas de produção o filme foi abandonado e nunca completado, mas os meses de Eisenstein no México causaram um impacto na indústria local e inspirou cineastas locais. Como afirmado por Bragança (p. 57) “Ao elaborar sua obra, inacabada, *¡Que Viva México!*, o diretor soviético ajudou a fundar uma imagem da mexicanidade que dialogava de maneira decisiva com as ideias colocadas pela vanguarda artística revolucionária de então.”.

Esse movimento de vanguarda ganha força na década de 30. Neste período, o governo do Presidente Lázaro Cardenas impulsiona o mercado nacional de Cinema por meio de várias leis de nacionalização e apoio a cultura por meio de um crescimento do próprio Cinema, impulsionado por uma crescente estabilização social pós-Revolucionária (BRAGANÇA, 2007, p. 48). Somado a isso, as indústrias da Europa e da América do Norte passam a sofrer uma evidente disrupção e mudança de foco com a aproximação e eclosão da Segunda Guerra Mundial (WILT, 2013).

O cenário está então montado para a chamada Era de Ouro do Cinema mexicano entre as décadas de 30-40, um período sem igual em termos de preponderância do Cinema Latino no mundo. Sem a competição direta, o Cinema mexicano permitiu se expandir na maior indústria do Cinema Latino-americano e uma das maiores das Américas, com uma produção diversa desde melodramas na linha italiana, a épicos de guerra como é claro um campo do surrealismo avant garde. Nomes como Ismael Rodriguez, Fernando de Fuentes e o mais famoso Luis Buñuel povoam este período, além de atores como o galã Pedro Infante e a cantora Maria Estela Pavón.

De muitas formas, A Era de Ouro definiu o conceito de mexicanidade para o cinema e a sociedade pós-revolucionária. Para esta nova era de dominação mexicana do cinema das Américas, este novo projeto de nação, é necessário outro corpo, outra face para representar. Eis que surge Cantinflas, o alter ego do comediante Mario Moreno e interpretado pelo próprio.

Um personagem que representa em si mesmo todo este momento de reestabelecimento político pós-revolucionário e “era de ouro vanguardista” da cultura mexicana. Um personagem cômico, pobre, franzino e de baixa escolaridade que sobrevive a peripécias por meio de sua sagacidade e bom coração. Um personagem similar ao famoso Carlitos de Charlie Chaplin e, posteriormente, ao personagem de Mazaroppi no Brasil. De uma forma ou de outra, era um personagem completamente diferente do altivo “europeu mexicano” de Porfirio Diaz ou do carismático revolucionário Pancho Villa, mas não mais longe da realidade do que ambos os supracitados.

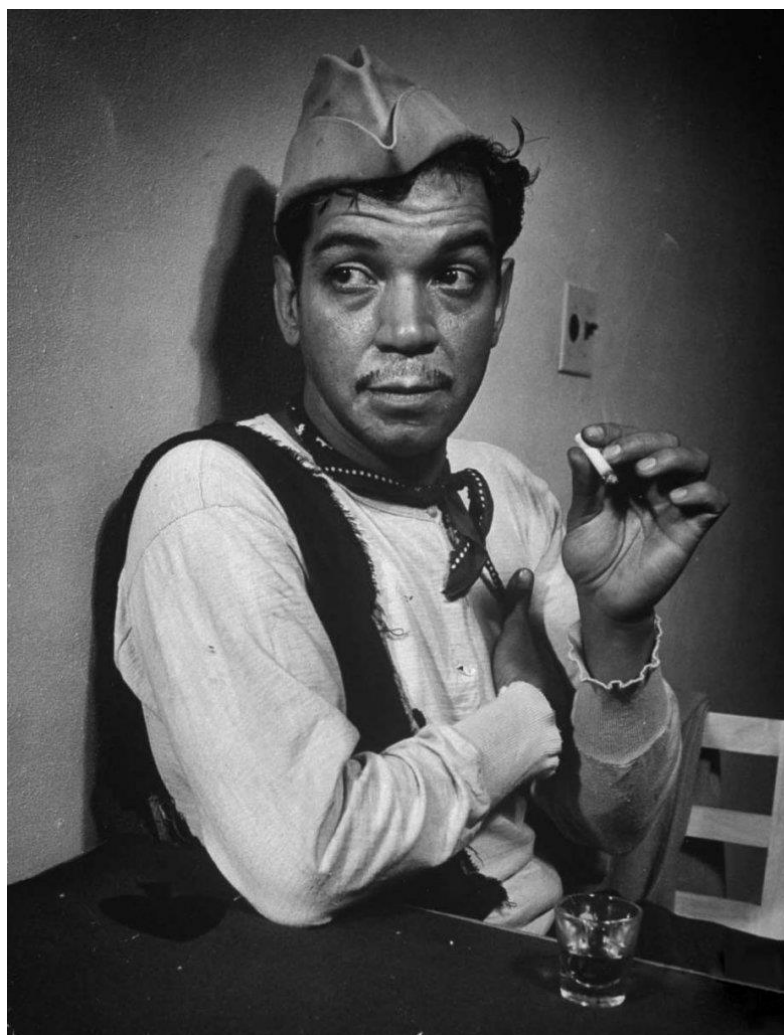
Para o pesquisador Maurício de Bragança, Cantinflas é a nova configuração de um ancestral arquétipo que impacta o imaginário mexicano: o peladito. O arquétipo se trata de um trabalhador rural, pobre, sem escolaridade, magro e maltrapilho, que nada tem para sobreviver além de seu trabalho braçal e suas emoções autênticas (2007, p. 53). Um representante da classe trabalhadora rural e largamente indígena do México, que pela primeira vez tinha uma espécie de legítimo lugar no projeto de nação.

Cantinflas captura a imaginação do México em uma longa e prolífica carreira por meio de um personagem que reflete no corpo e na alma a luta pela criação de um novo México pós-revolucionário. Bragança elabora:

O bigodinho ralo no canto da boca provavelmente indicava sua origem indígena, o que seguramente poderia criar laços de identificação entre a personagem e um público popular do cinema mexicano daquelas décadas, marcadamente originário de uma extração social indígena. As calças, sempre caindo pela cintura, faziam menção de uma forma debochada à inversão da ideia do macho, modelo de masculinidade reproduzida na cultura popular mexicana nos anos pós-revolucionários, especialmente trabalhado pelas comédias rancheiras do cinema, onde os sinais de hombridade e valor viril se reproduziam nos códigos de honra do comportamento do macho mexicano. (2007, p. 54).

O corpo de Cantinflas era um corpo que tanto desconstruía quanto reforçava “o corpo mexicano” estabelecido anteriormente. Seu corpo era um reflexo do México pós-revolucionário nascido da incerteza e da adaptação. O discurso de Cantinflas, em igual medida, era um discurso zombeteiro, que desafiava e brincava com as normas da sociedade mexicana na época, como se para testar seus limites por baixo da cortina de um tolo brincalhão. Nas palavras de Maurício Bragança, é um discurso de escárnio e embate (p. 55) em uma tentativa de descobrir o que era o “velho México” pré-revolucionário e o que viria a ser o “novo México” pós-revolucionário.

Figura 6 – Cantinflas, durante a filmagem de Ahi Está El Detalle (1940)



Fonte – Acervo Peter Stackpole, revista Life.

Mas mesmo com o reinado da “cantinflada” durante as décadas de 30 e 40 (e até além), a situação evidentemente muda para o México com a chegada de década de 50. Com o fim da Segunda Guerra e o retorno das indústrias europeias e americanas à plena ação na década de 50 chegam também inovações tecnológicas que o cinema mexicano não foi capaz de alcançar. Mais proeminentemente, a chegada da televisão na mesma década gera uma forte disputa com o cinema que muda o cenário midiático do México para sempre. Sofrendo sobre o peso da renovada competição estrangeira e da recém-chegada televisão, o cinema mexicano entra em crise do final da década de 50 para o começo dos anos 60, resultando em um forte barateamento das produções e no fechamento de vários grandes estúdios (GREENE, 2005, p. 5-7). A presidência de Adolfo Luiz Cortines (1952-1958) traz consigo um novo México, um México em busca da modernização a qualquer custo. Já não era mais “pós-revolucionário”, mas agora “apenas México”, um México que buscava desesperadamente lugar em meio a crescente Guerra Fria e uma nova ordem mundial.

A chegada da televisão, de fato, não só abala o cinema quanto também todos os níveis da sociedade do México, incluindo a Lucha Libre. Evidentemente a TV leva à Lucha Libre televisionada, um conceito extremamente popular em sua breve existência, mas que sofreu com tanto uma censura moral por parte dos órgãos governamentais quanto uma desaprovação por parte dos Luchadores, que viam na nova tecnologia uma força corruptora contra a pureza da arte da Lucha Libre e um risco ao financeiro das arenas, temendo que a televisão fizesse a audiência das arenas despencar. O resultado foi o banimento da Lucha Libre da televisão mexicana na década de 50, algo que duraria até o começo dos anos 90 onde a Lucha Libre finalmente voltaria para a televisão com a queda do decreto governamental de censura (LEVI, 2001, p. 339-342).

Mas, até lá, tanto a Lucha Libre quanto o Cinema se encontravam em um compartilhado momento de inimizade a nova mídia da televisão. A solução óbvia foi uma união de forças, tal qual Gory Guerrero e El Santo uniram forças na Pareja Atomica. Em 1952 vem o primeiro filme de Lucha, *Hurricane Ramirez*, um melodrama de esportes sobre um fictício Luchador. *Hurricane Ramirez* se provou um sucesso, ao ponto que Huracán Ramirez migrou das telas de cinema para os ringues de Lucha, marcando o começo do Cine de Lucha (também conhecido como Luchasploitation) na cinematografia mexicana (GREENE, 2005, p. 51). Huracán Ramirez não seria a figura central deste gênero do futuro no entanto, mas sim o maior astro dos ringues da Lucha Libre: El Santo.

O Kayfabe atinge as telas e o Cinema entra no ringue: Nasce o Cinema de Lucha.

2 REFLEXOS DE UMA MÁSCARA DE PRATA: O MITO MODERNO DE EL SANTO

2.1 Imagem Sacra: A simbologia de El Santo.

Na mitologia da Lucha Libre existe a simbologia do número três. O número três é recorrente na forma mexicana de expressão artística atlética conhecida como Lucha Libre de variadas formas: um Luchador precisa submeter o outro três vezes para ganhar um duelo, cada submissão por sua vez é qualificada por contagens de três segundos, apenas sendo validas se durarem os três segundos completos, e os times de Luchadores são tradicionalmente compostos por um trio de Luchadores (LUTTEROTH, 2016). Subsequentemente, é apenas lógico que então a noção imagética da Lucha Libre e seus Luchadores se defina por uma trindade de elementos imagéticos: a arena, a máscara, e o corpo e se relacione mais diretamente com uma trindade midiática: a fotografia, a TV e o Cinema.

Em relação à fotografia e Lucha Libre, existe a fotógrafa mexicana Lourdes Grobet, considerada talvez a maior fotógrafa da Lucha desde seus primórdios. Mas Grobet surge na década de oitenta, e antes dela a situação da fotografia na Lucha Libre e vice-versa parece se particularmente incerta. Isto não significa que não existe fotografia de Lucha antes de Lourdes Grobet, é claro, mas o fato que Grobet só surge nos anos 80 indica uma contradição que jaz no coração da própria Lucha Libre; uma oposição entre essa forma de arte baseada em comunicação imagética por meio de acrobáticas manobras e máscaras coloridas, e as formas de comunicação de imagem tradicionais. Apesar da esperada proximidade, a lucha libre sempre se encontrou em um relacionamento tenso com meios de comunicação, perpassado por uma dificuldade intrínseca de captar a aura da arte da Lucha.

Evidentemente, imagens da Lucha Libre sempre existiram de uma forma ou de outra. Pôsteres de Lucha desde os seus primórdios nos anos 30 sempre tiveram fotos dos Luchadores em questão, particularmente fotos dos campeões posando com seus cinturões, mas estranhamente nunca das lutas ou mesmo dos luchadores nas arenas. A fotografia parecia desaparecer uma vez que entrasse nos confins das arenas da Cidade do México.

Curiosamente, as fotografias começam a aumentar com o surgimento e popularização das Máscaras em 1933 com a chegada do Luchador americano Cícron McKay, o primeiro Luchador mascarado do México (LEVI, 2001, p. 99-100). Paradoxalmente o rosto escondido parece atrair mais olhares do que o rosto a plena mostra. Forja-se assim o relacionamento

complexo da Lucha Libre com a exibição e a ocultação, simultâneas, de uma mesma imagem. As fotos dos mascarados os exibem a um público maior a mesma medida que a máscara oculta a imagem de seu rosto para eles. Mesmo assim, fotos de Luchadores em duelo no ringue ainda são desconhecidas neste período.

É nesse ponto cronológico onde surge, enfim, o paradigmático El Santo. O paradoxo e a popularidade do Luchador mascarado se erguem a um novo patamar com a estreia de El Santo (nascido Rodolfo Guzman Huerta), o mascarado de prata, em 1942. Sua popularidade e identificação com o espírito nacional do México levam a Lucha Libre a outros níveis, sua imagem se torna a primeira verdadeiramente nacionalmente difundida na Lucha Libre mexicana, e sua máscara prateada ascende a um símbolo a ser vendido e revendido pelo mercado e cristalizado no imaginário mexicano (REYES, 2004, p. 15-18). Em pouco tempo, El Santo passa de um Luchador à própria representação imagética de toda a Lucha Libre, um ícone religioso que representa toda uma cosmologia.

Durante a década de 50, a massificação da imagem de El Santo (e subsequentemente da Lucha Libre) ergueu-se a outro nível com o lançamento da revista *Box y Lucha*, a maior e mais antiga revista semanal de Lucha Libre desde 1955, e o começo da Lucha Libre televisionada, com personagens como Santo e El Médico Asaseno se tornando figuras da televisão de massa (LEVI, 2008, p. 338-340).

Curiosamente, o encontro da Lucha Libre com a TV demonstra o exato paradoxo do esforço de capturar a lucha libre em uma mídia de imagem. Como a teórica Heather Levi observa em seu artigo *Masked Media: The Adventures of Lucha Libre in the small screen*, o resultado foi um movimento de repudição à Lucha na TV tanto por parte do governo em uma censura à suposta violência do esporte quanto dos próprios Luchadores, que acreditavam que a televisão corromperia a arte da Lucha, fazendo-a perder seu aspecto genuíno para se corromper em uma forma menor de arte, Americanizada e reduzida. O argumento dos Luchadores protestando a Lucha na TV era bifurcado, argumentando tanto que a experiência da Lucha só poderia ser verdadeiramente captada em uma arena, das arquibancadas, quanto defendendo que o estilo televisionado corromperia um aspecto estético do esporte (p. 336-337).

Levi justamente observa em seu texto que enquanto as outras mais proeminentes escolas de luta livre na América (Wrestling) e no Japão (Puroresu) abraçaram a televisão, a Lucha Libre se opôs, tendo construído um acrobático estilo não para apelar para a câmera, mas para a bancada superior da arena (p. 343). O modelo americano, caracterizada por um estilo mais estático feito para ser mostrado por câmeras, então se contrapõe à Lucha Libre

mexicana, que “escapa dos limites” das câmeras, ultrapassa a lente. A dissociação entre Lucha Libre e TV se manteve durante cerca de quarenta anos até a década de 1990, onde a proibição foi aliviada e a Lucha entrou de vez para a TV aberta mexicana (p. 348). Durante este período, a Lucha Libre só foi permitida nas grandes mídias por meio do Cine de Lucha, que exibia o esporte por meio de uma combinação dele próprio com narrativas de gênero como horror e ficção científica.

O mesmo debate nunca foi travado com o mesmo nível de intensidade com fotografia, mas apesar de a Lucha Libre ter sido estabelecida como conhecemos em meados dos anos 30, a primeira fotografia conhecida possivelmente retratando uma partida data de 1943, e a primeira confirmada a se tratar de uma partida do começo dos anos 50. Os primeiros fotógrafos de renome a se envolverem com o hábito de capturar Lucha Libre são os Hermanos Mayo, nos anos 50, mas a primeira a operar fotografias de Lucha em exposições fotográficas é Lourdes Grobet, nos anos 80. Um no momento inicial da associação de Lucha e TV nos anos 50 e outro no momento de retomada desta associação nos anos 80/90, incidentalmente.

Em meio a essa jornada imagética, se evidencia que a Lucha Libre se posiciona imageticamente firmemente fincada em torno de três conceitos: autenticidade, movimento e mexicanidade, todos os três intrinsecamente conectados e posicionados (na perspectiva da comunidade Lucha) como anátema à fotografia e à TV, mas não ao cinema. Ao que parece a comunidade da Lucha via, até meados dos anos 80, ambas as formas de arte como insuficientes em relação aos três conceitos.

Algo que conecta esta trajetória paralela e oposta entre estas três mídias e estes três conceitos fundamentais ao imaginário imagético da Lucha Libre é justamente o paradigma El Santo. Na fotografia, tanto os Hermanos Mayo quanto Lourdes Grobet se debruçaram primariamente sobre sua imagem, no breve momento de Lucha Libre televisionada nos anos 50 ele foi seu maior expoente (perdendo a retomada da televisão da década de 90 por ter falecido em 1984), e no cinema se configurou como seu maior astro, além de ter sua imagem imortalizada na arte popular (REYES, 2004, p. 20). De uma forma ou de outra, El Santo era a máscara que a própria Lucha Libre usava para se mostrar para o mundo, e em sua figura se encontram cristalizadas as três raízes imagéticas da Lucha Libre: autenticidade, movimento, e mexicanidade. Estes três aspectos são refletidos por sua vez em três elementos imagéticos da Lucha em si: a arena, a máscara, e o corpo do Luchador.

Não é surpresa que a Lucha Libre se associe com movimento dada sua natureza atlética, mas há alguma ironia no fato que a Lucha Libre, uma forma de combate roteirizado que apenas simula a verdade, apenas se tornar verdadeiramente midiática após adotar o uso

em massa de máscaras que cobrem a identidade dos luchadores e mesmo assim ser associada tão fortemente associada com a ideia de autenticidade.

Mas esta ironia é apenas superficial, pois a autenticidade não se limita apenas a máscara, mas jaz exatamente na natureza profundamente interativa da forma de arte, de sua interação com o público pagante da arena. Como Salvador Novo já afirmou em seu seminal texto *Mi Lucha* (Libre), a audiência na arena é tão performática quanto os Luchadores, se encaixando em seus próprios arquétipos narrativos de forma orgânica por meio de mecanismos de interação como gritos em apoio aos Luchadores, tentativas de ajudar um Luchador caído fora do ringue a se erguer ou atacar um Luchador que saiu fora dele (NOVO, 1940, p. 3-4). Dentro ou fora do ringue, a narrativa da Lucha é moldada pela interatividade dos públicos nas arenas. Sem uma performance interativa, a Lucha se torna verdadeiramente “falsa”, com seus performers a esmo.

Em similar lógica à autenticidade fornecida pela interatividade do público, o público também fornece um sentido de movimento à própria Lucha, uma interatividade móvel. O mover dos corpos das arquibancadas de um lado para o outro, os aplausos e os gritos, são todos gestos de movimento e que fornecem movimento às manobras do ringue, com o erguer dos decibéis do grito da plateia parecendo elevar o patamar de um salto a outro nível ou as expressões de terror da arquibancada da frente dando crença à força de um golpe. Os Luchadores se alimentam da plateia e a plateia dos Luchadores, em um dínamo de movimento combativo performático.

Igualmente, a multidão também representa a mexicanidade em sua forma mais pura, sendo uma plateia representativa de todos os grupos que tradicionalmente compõem a identidade mexicana moderna, dos Nativos aos Europeus e aos Meztizos, estes últimos sendo caracterizados, no imaginário mexicano, justamente por sua capacidade de aglutinação de outros (ADLER, 1992, p.2), além de indivíduos das mais variadas classes (NOVO, 1940, p.3). A sublimação da individualidade de cada membro da plateia os ergue ao patamar de uma transformação em um único corpo-nação: O México. Em outras palavras, a arena se configura como uma própria representação da mexicanidade em miniatura, uma encarnação do projeto de nação do México.

A identidade mexicana também se configura de forma mais figurativa e literal por meio da simbologia das máscaras dos Luchadores, que por sua vez remetem em simbologia e visualidade às máscaras utilizadas por grupos pré-colombianos mexicanos em rituais nativos, particularmente os de natureza Azteca e Maia (LEVI, 2005, 102). Tanto nos rituais religiosos do México ancestral quanto na Lucha, a máscara é uma forma de acessar uma identidade

maior da natureza, um poder transcendental ao mundo físico. Isto se torna mais evidente com o aspecto recorrente das identidades dos Luchadores, que frequentemente se associam com a natureza (e.g o Luchador *Tieneblas*, “escuridão”), com animais (e.g o Luchador *Príncipe Puma*) e elementos abstratos em direta oposição à recorrência americana de lutadores que adotam identidades (sem máscaras) que tendem a refletir posições de classe e sociais (LEVI, 2008, p 116-118). Na *Lucha*, a máscara distancia os Luchadores das classes e do comum e os ergue a um patamar aproximado dos deuses, das forças da natureza, do transcendental e espiritual.

No entanto, esta separação do plano natural não implica uma separação para com a autenticidade do público, mas sim uma aproximação calcada justamente na universalidade do que os próprios Luchadores representam em suas máscaras e seus símbolos. Isto está presente não apenas na simbologia tradicional mexicana constantemente presente nas máscaras como símbolos astecas e imagens Católicas, mas também no uso da máscara por si só. Sem a máscara e o mistério sobre sua identidade, o Luchador é apenas um indivíduo, mas com a máscara do Luchador escondendo sua identidade ele se torna um coletivo, um herói que possivelmente pode ser qualquer membro da plateia, se fundindo com ela finalmente.

A máscara, como um tecido conjuntivo coletivo pode então ser definida tanto quanto um receptáculo da identidade mexicana como um afirmador da autenticidade do próprio Luchador. Como foi dito a *El Santo*: você precisa ousar ser outra coisa para ser você mesmo (MONSIVÁIS, 2005, p. 88). A máscara é um portal para um personagem simultaneamente mais universal e mais personalizado que se conecta com a plateia em uma perspectiva subconsciente, intrínseca e com as forças abstratas do universo em um nível metafórico, intangível.

Já em relação ao movimento, a máscara funciona como um redirecionador de perspectiva de expressão, sublimando o rosto em uma expressão firme e única (i.e a máscara). Nas regras da *Lucha*, dano à máscara também se configura como dano legítimo à própria alma do Luchador, e a perda da máscara equivale à morte para todos os fins, como se a máscara fosse na verdade um receptáculo da energia vital do Luchador. Desta forma, o Luchador inverte sua perspectiva: seu rosto se torna seu corpo e seu corpo seu rosto, pois seu rosto é inexpressivo devido à presença da máscara, e sua principal forma de expressão se torna as manobras acrobáticas executáveis pelo seu rosto. A *Lucha* é então uma arte de comunicação feita pelo corpo inteiro que se expressa por si só, enquanto a face não possui lugar expressivo verdadeiro. O movimento do corpo é então enfatizado, pois a pose e movimento do corpo se tornam as únicas verdadeiras expressões do Luchador.

É importante notar que a teórica Heather Levi também faz uma direta associação entre a máscara da Lucha e dois lados da mesma moeda na realidade política do México, do processo político de seleção de Presidentes que é caracterizado como oblíquo “mascarado” a guerrilha do mascarado e anônimo Subcomandante Marcos. No conservador ou no revolucionário, o símbolo da máscara por si só se configura como uma constatação política na realidade mexicana (LEVI, 2005, p. 118).

E é claro no centro de tudo isso se encontra o corpo, o elemento central da Lucha Libre, a forma maior de comunicação e expressão atlética. Evidentemente o corpo do Luchador é o mecanismo do movimento atlético e acrobático que caracteriza a arte, ao ponto que pode se afirmar que o principal apelo espacial do corpo do Luchador não é onde o corpo está, mas onde ele pode estar a qualquer momento com um golpe ou manobra, como se o Luchador tivesse pleno domínio de todo o espaço ao seu redor e pudesse habitar em cada metro quadrado dele ao longo do combate, um elemento central da imprevisibilidade (na perspectiva da audiência) autêntica dos embates.

A natureza sofrida fisicamente do embate também traz consigo sua própria carga de autenticidade, sendo uma performance exagerada de dor roteirizada de acordo com a narrativa vigente do duelo de Lucha combinada com legítima dor e sofrimento causada pelos movimentos acrobáticos da Lucha. A incerteza de onde a ficção termina e onde a realidade começa está no coração da dessempanha, e em lugar nenhum isto é mais vigente do que na própria dor experimentada pelos atletas.

A mexicanidade também flui nas veias desta dor atlética, por meio desta justa performance de sofrimento, que na perspectiva do autor Salvador Novo é um reflexo evidente dos próprios problemas da audiência pagante, uma espécie de performance catártica que ecoa os próprios desafios e sofrimentos, frequentemente sociais, indiretos da audiência de forma metafórica por meio do sofrimento do Luchador. Um sentimento de apelo popular mexicano nas palavras de Salvador Novo (NOVO, 1942, p. 3).

Como dito anteriormente, entre a iconografia conceitual da autenticidade, o movimento e a mexicanidade, e a iconografia visual da arena, o corpo e a máscara, e as três mídias da fotografia, do cinema e da TV, está El Santo.

O símbolo mais forte e mais visível de El Santo em todas suas aparições midiáticas é evidentemente sua máscara prateada de rosto inteiro, que serve tanto como sua marca registrada ao ponto de se tornar seu nome de guerra: “Santo, el enmascarado de plata” (Santo, o mascarado de prata). Prata, a cor reluzente da máscara de Santo e o traço atribuído ao próprio Santo em sua alcunha, uma cor e um metal de forte simbologia para a história do

México e para o próprio Catolicismo central à religiosidade mexicana: Trata-se tanto do mesmo metal que a colonização Espanhola tentou minerar do México, quanto de um símbolo de pureza e repelente contra o mal (e.g lobisomens) no folclore Católico (JACKSON, 1995, p. 25). Desta forma a própria máscara prateada de El Santo é um símbolo de mexicanidade.

Mas como observado anteriormente, a máscara apenas serve como refletor (especialmente no caso da máscara prateada reflexiva de Santo) para o corpo do Luchador, e é no corpo e na movimentação de Santo que se encontra a chave de seu impacto imagético. O seu corpo segue um padrão estrito do que a Lucha Libre definiu como “o padrão do corpo masculino mexicano”, aquele padrão que permite um Luchador ser identificado na rua como Luchador, um específico tipo de “corpo de barril” como definido por Heather Levi que deveria ser o projeto de construção estética do homem do “México Moderno” (LEVI, 2008, p. 87-89). Nem escultural como o padrão americano, nem fora de forma, mas construído apenas com um propósito prático. Um corpo prático para um México prático, moderno.

Não é apenas o biótipo físico de Santo que indica seu impacto iconográfico, mas evidentemente sua forma de comunicação durante a Lucha, seu estilo de combate, seus golpes. Apesar da anterior caracterização da Lucha Libre como um estilo inerentemente acrobático de performance, o próprio El Santo nunca foi conhecido como o mais acrobático Luchador mesmo de seu tempo, esse título caindo sobre seu eterno rival Black Shadow, conhecido posteriormente como “o pai dos aéreos” da Lucha Libre. A natureza do estilo de Santo recai mais sobre a iconografia de seus dois golpes mais emblemáticos.

Como anteriormente observado, a Lucha Libre clássica é definida por sets de três submissões onde um oponente mantém o outro imobilizado durante uma contagem de três segundos para vencer, e este processo precisa ser repetido duas vezes para um Luchador se erguer vencedor no duelo, que se torna então conhecido como “embate de três quedas”. Com o aspecto da submissão do oponente no centro, cada Luchador desenvolve a própria linguagem corporal para levar o oponente as duas submissões, e com isso desenvolvem movimentos marca registrada.

Os movimentos que assinalavam o estilo de El Santo em suas Luchas e sua iconografia são dois: La de a Caballo e Tope de Cristo. La de a Caballo (“á cavalo”) trata-se de uma submissão onde Santo se senta sobre as costas do seu oponente e puxa sua cabeça para trás, esticando-a e causando-lhe dor até que ele desista ou sofra ao final da contagem (GUERRERO, 2005, p. 9). O movimento, curiosamente, causa os braços do oponente a esticarem para os lados em uma pose que lembra uma crucificação. Da mesma forma, seu outro golpe Tope de Cristo (que pode ser traduzido como “colisão de Cristo”) significa subir

ao topo de um dos cantos do ringue e saltar de cabeça, colidindo o topo do crânio contra o oponente.

Com ambos os golpes remetendo ao simbolismo Cristo Católico (visualmente no caso da Caballo e nominalmente no caso de Tope de Cristo), o imaginário de Santo se torna profundamente religioso e venerável na perspectiva Católica. É de se notar que, como vários Luchadores mascarados, El Santo estabeleceu um legado em Luchadores sucessores adotando seu manto (El Hijo del Santo, El Nieto del Santo, e.t.c), e todos os sucessores de Santo obrigatoriamente usam não só uma máscara similar mas também o movimento La de a Caballo, sendo efetivamente os donos do movimento como se ele fosse tão parte da iconografia de Santo como sua máscara e nome.

A própria identidade de Santo como personagem se configura como um produto autêntico da reação orgânica das multidões na arena. Como citado anteriormente, El Santo não foi concebido como herói, mas sim como vilão, definido pelo contraste entre o nome e aparência sacra e a brutalidade descomedida no ringue, mas este processo mudou ao longo do tempo pela reação adversa do público apoiando o próprio El Santo.

2.2 Fotografando um santo: El Santo, quadrinhos e fotomontaje.

Analisar o mito de El Santo da mesma maneira que Eco analisou o mito de Superman requer um retorno à mídia que os dois partilham: os quadrinhos. No México, a tradição dos quadrinhos tem por si só uma rica história de evolução das tirinhas de jornais às revistas narrativas propriamente ditas ao longo da década de 30 (WILT, 2007, p. 202).

Os quadrinhos, como mídia de massa de imenso apelo na sociedade mexicana do começo do século 20, levam ao surgimento dos primeiros personagens multimidiáticos do México à medida que outras mídias contemplam com a popularidade dos quadrinhos, com o rádio sendo a mais proeminente dentre elas. Alguns destes são os primeiros super-heróis mexicanos nas revistas pulps, como *Kalimán* e *El Monje Loco*, personagens maiores que a vida sobre aventuras contra supercriminosos e seres sobrenaturais, que foram dos quadrinhos para o rádio e alguns ocasionalmente para o cinema em anos vindouros (p. 199).

Mas uma parte significativa deste mesmo grupo multimidiático são os atores e personalidade do Cinema mexicano, como Pedro Infante e comediantes como Capulina, que licenciaram suas faces para “estrelarem” em alguns quadrinhos promocionais, largamente feitos para promover sua imagem, evidentemente. O conceito em si de atores licenciarem suas

imagens para quadrinho está longe de ser algo único aos quadrinhos mexicanos, já que o mesmo foi feito durante décadas com astros do cinema de Hollywood como John Wayne e Bob Hope (p. 200). E é exatamente no centro do primeiro grupo de super-heróis e o segundo grupo de celebridades que El Santo se configura.

No entanto, o caso de El Santo é único e distinto, em comparação tanto aos atores em questão quanto aos super-heróis, pois a ascensão de Santo é quase simultânea com a de uma das figuras mais importantes para o desenvolvimento do quadrinho mexicano: José Guadalupe Cruz.

Nascido no mesmo ano que Rodolfo Guzmán Huerta/El Santo e fazendo sua estreia nos quadrinhos no mesmo ano que Santo faz a sua nos ringues (p. 202), José G. Cruz tem um impacto similar na indústria, até ao ponto de se tornar um autor celebridade na veia de Stan Lee e Jack Kirby na indústria americana, com seu nome sendo creditado acima dos quadrinhos que escrevia (p. 203).

O que ergueu José G. Cruz a um “El Santo dos quadrinhos” pode ser mais aptamente descrito como um intenso instinto empreendedor, com Cruz trabalhando como escritor tanto em filmes, rádio, quadrinhos, além de ator no cinema e um promotor nato de qualquer coisa que seu nome estivesse assinado. Cruz trabalhou em todos os tipos de revistas, desde drama, comédia a aventura, mas seu destaque mais duradouro foi seu trabalho com El Santo na revista sobre o titular Santo, a qual ele usou como forma de popularizar e espalhar uma técnica criada por ele: *fotomontaje*.

A *fotomontaje*, como definida por David Wilt (p. 205-206), é uma técnica de quadrinhos desenvolvida por José G. Cruz em 1943 usada em plena forma adentro dos anos cinquenta. Consiste em um método laborioso e complexo de combinar, radicalmente alterar e colar fotografias em mistura com ilustrações para páginas na linguagem de quadrinhos, com intervenções ilustrativas nas próprias fotos e ao redor delas, resultando em uma combinação única das mídias.

Ainda de acordo com Wilt, *fotomontaje* pode ser considerada na verdade muito mais difícil que o método tradicional de simplesmente desenhar um quadrinho, mas os resultados são uma combinação única de fotografia e ilustração (p. 205). Pode-se dizer que é o método perfeito para a Kayfabe, no limite entre ficção e a realidade.

Para a realização de uma *fotomontaje*, José G. Cruz necessitava de modelos para tirar fotos nas posições requeridas pelo roteiro. Quando José G. Cruz então empreendeu um quadrinho sobre El Santo, ele precisou do próprio El Santo não só para que ele licenciasse sua imagem (ou melhor, a imagem de seu corpo mascarado), mas também do próprio El Santo

como modelo para as aventuras que se desenrolavam ao longo dos quadros, assim fazendo Santo “interpretar” a si mesmo nos seus próprios quadrinhos (p. 205).

Na revista, Santo era mostrado enfrentando todo o tipo de ameaça à sociedade mexicana: desde mafiosos a alienígenas e todo o tipo de ameaça sobrenatural como lobisomens, vampiros e bruxas, e ocasionalmente até viajando no tempo e encontrando personagens bíblicos ou religiosos, como algumas revistas onde Santo confronta volta no tempo para a época de Cristo e confronta Judas Iscariotes, ou desce para o inferno e confronta Satã. O efeito dos enredos surreais com a imagem fotografada de El Santo criava um contraste curioso entre o estilo foto realista criado pela técnica de *fotomontaje* e os enredos consideravelmente fantasiosos que as revistas mostravam.

O próprio Santo aparentemente comentou em dado ponto que Cruz poderia reduzir a escala das histórias, já que alguns membros das plateias nas arenas estavam aparentemente se decepcionando com o fato que Santo não conseguia voar nem enfrentava demônios em uma base regular (p. 211). Apesar disso, as revistas nunca mudaram de teor fantástico, e a popularidade de Santo multiplicou-se por vários níveis no ringue até transformá-lo em um fenômeno moderno mesmo com esse teor fantástico. Ou mais provavelmente, por causa dele.

Ao contrário dos outros super-heróis, mexicanos ou não, Santo era de carne e osso e podia ser visto nas arenas Luchando toda a semana, e ao contrário das outras celebridades nos quadrinhos, passava seus dias demonstrando feitos extraordinários de atletismo no ringue e Luchando contra ameaças sobre-humanas nas páginas dos quadrinhos. A “prova” estava lá: a própria imagem de Santo estampada nas páginas das revistas.

Como David Wilt observa, um fã de Superman pode reclamar que um ator vestido como Superman não se encaixa na aparência do personagem como mostrada nos quadrinhos, mas Santo era literalmente a mesma imagem mostrada nos quadrinhos, da roupa à máscara e ao corpo, tudo graças a técnica da *fotomontaje* como desenvolvida por José G. Cruz (p. 211). A técnica perfeita para o regime de Kayfabe da Lucha Libre em seu espaço único entre a ficção e a realidade.

Figura 7 — Santo batalha um crocodilo gigante em fotomontaje.



Fonte – Acervo Jose G. Cruz.

Apesar de evidentemente estelarem um Luchador, no entanto, os enredos das revistas raramente se cruzavam com a sua carreira. Santo nunca sentiu particular intenção em promover a revista nas suas Luchas e as revistas raramente abordavam os duelos que atualmente se desenrolavam na carreira de El Santo, como se o mundo da Lucha e o mundo das aventuras quadrinísticas fossem quase totalmente segregados. Quase por que, de tempos em tempos, algum incidente suficientemente dramático unia ambos em força.

A narrativa por trás deste embate foi uma rivalidade histórica entre a dupla La Pareja Atomica (Gory Guerrero e El Santo) e os Los Hermanos Shadow (Black Shadow e Blue Demon) que eventualmente se desenvolveu em um conflito direto entre El Santo e Black Shadow. O resultado foi esse duelo estabelecido como sendo uma tradição então relativamente nova na época, a chamada Lucha de Apuesta. Apesar de estabelecida em 1940 pelos Luchadores Murcielago e Octavio Gaona (GROBET, 2005, p. 115), a Lucha de Apuesta apenas se tornaria verdadeiramente canônica aos anais da Lucha Libre após o duelo de Santo e Black Shadow, considerado por muitos o mais importante da história da Lucha Libre pela sua escala e seu impacto; Além de fincar as Luchas de Apuestas nos anais da história, motivou a construção de outras arenas e a própria transformação apoteótica de El Santo em um vilão ao herói máximo.

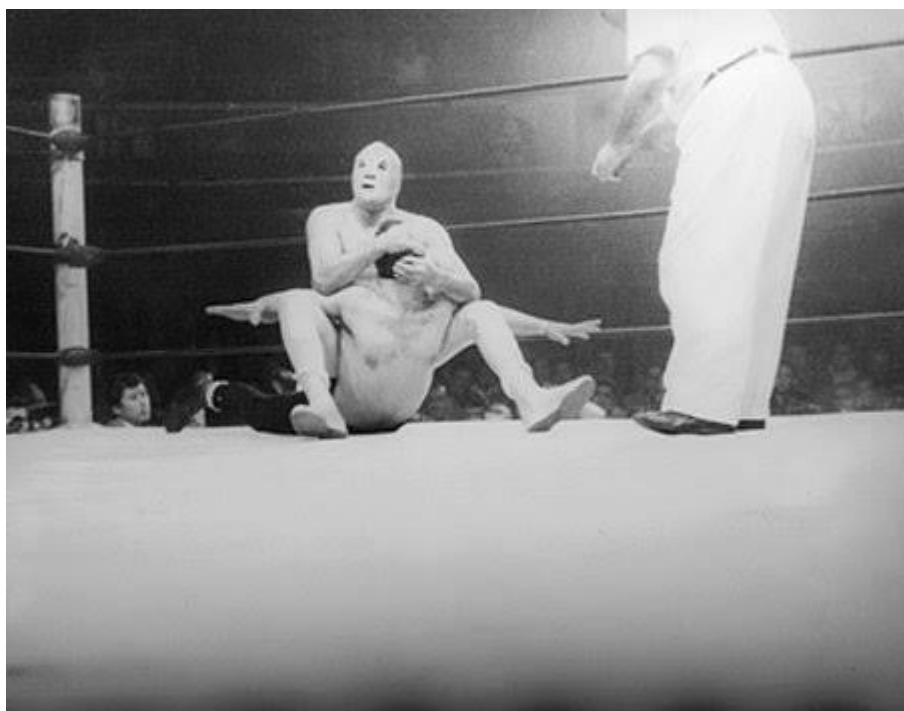
Este emblemático duelo entre El Santo e Black Shadow não foi televisionado ou gravado devido à já estabelecida rivalidade entre a Lucha Libre em movimento e a câmera. A única forma de presenciar essa Lucha era estar lá, naquele fatídico 7 de Novembro de 1952, ou consumir alguns dos quadrinhos de José G. Cruz, que chegaram a ter versões quadrinísticas do duelo, criadas por uma combinação de fotos tiradas no dia da Lucha e os

truques comum de fotomontaje para somar fotos diferentes em uma cena composta. Era efetivamente impossível saber quais são reais e quais são obras maquiadas, e ainda é para muitas delas. Mas não é essa a justa natureza do Kayfabe?

A única foto confirmadamente verídica tirada na noite do embate é uma foto pela parte do fotógrafo e colecionador Arturo Ortega Navarrete retratando um momento crucial do embate entre El Santo e Black Shadow, em 1953, na Arena México, retratando o combate em progresso.

A foto de Arturo Ortega Navarrete que demonstra esse incidente é esta:

Figura 8 – El Santo Vs Black Shadow



Fonte – Centro de Colecciones Arturo Ortega Navarrete, 1953.

Ela captura o exato momento em que o (até então vilanesco) El Santo colocou o (até então heroico) Black Shadow na sua tradicional submissão, o supracitado A de la Caballo, se posicionando nas suas costas e esticando seu pescoço para trás, para causar-lhe dor e fazendo seus braços se esticarem para os lados na distinta pose de “crucifixo”. Este evento não foi transmitido pela TV, gravado ou transmitido pelo rádio, pois a experiência de El Santo Vs Black Shadow seguiu o espírito da tradição de Lucha de anátoma a TV e a tentativas de capturar algo maior do que a vida, sendo então exclusiva aos participantes do duelo naquele particular, estejam ele no ringue ou na plateia. Uma experiência autêntica, porém efêmera e

reduzida apenas ao momento que ela ocorreu. Esta é a única fotografia conhecida do duelo entre Black Shadow e El Santo no ringue, com algumas fotos adicionais mostrando os Luchadores antes ou depois. A única tentativa conhecida de capturar a experiência da plateia ao vivo.

Na foto estão os três indicativos iconográficos da Lucha Libre, a máscara, o corpo e a audiência. As máscaras operando em seu papel para reduzir o papel da face e colocando a linguagem corporal em primeiro plano, ilustrando a execução fria de Santo e a impotência de Shadow pela sua gestualidade. Trata-se de uma ilustração clássica de Lucha Libre, mostrando um Luchador no controle e outro controlado, um juiz observando a situação, e um público em vidrada reação.

A relação simbiótica e convergente entre as performances do Luchador (dividido entre corpo e máscara) e o público exaltado termina refletida na ilustração de cores da fotografia, que é composta pelo branco presente na máscara e no uniforme de Santo, na lona do ringue, e no juiz julgando a cena acima, e o negro presente na máscara e no uniforme de Black Shadow, na escuridão da arena e nas cordas do ringue. Apesar da mais óbvia conexão da cor com os alinhamentos morais dos dois Luchadores até então, é interessante lembrar que na época o Luchador trajando branco (El Santo) era o vilão e o Luchador trajando negro (Black Shadow) era o herói, mas que o desenrolar desta luta se configurou justamente como fator central na alteração do papel de Santo para um dos heróis.

Da mesma forma que a Cidade do México e a arena do México se encontram como lugares de aglutinação e composição de indivíduos em uma só identidade, a fotografia demonstra o momento do combate onde os dois opostos contrastados começam a entrar em um processo de convergência até que o vencedor se torne o único, com aspectos tanto de si quanto do derrotado. Este conceito é ilustrado ainda mais pela presença temática da Lucha de Apuestas, que inerentemente implica a absorção da identidade do Luchador perdedor na do vencedor por meio de sua máscara conquistada.

O choque de gestuais dos corpos dos dois Luchadores e das cores na arena ilustra o processo pelo qual El Santo metaforicamente absorveu Black Shadow para si, tomando sua máscara e, curiosamente, seu alinhamento heroico após o combate, pois foi justamente neste duelo onde todos os fatores anteriores que permitiram um vilão a ser torcido como herói (o orgulho patriótico, o uso de símbolos sacros, os quadrinhos) finalmente tiveram fruto com a espontânea reação da torcida durante aquele duelo ao torcer por El Santo.

A foto mostra, em essência, a apoteose de El Santo. Seja pela mistura de cores e gestuais ou pela figura do juiz, a autoridade suprema no ringue de Lucha, que parece emanar

uma aura de energia iluminada na direção de Santo. Está no seu momento de deixar de ser El Santo e se tornar a encarnação apoteótica do México moderno que seria conhecido e codificado nos anos posteriores.

Os três indicativos visuais da Lucha (corpo, máscara e público) estão presentes no retrato, mas os três indicativos temáticos (autenticidade, movimento e mexicanidade) são um assunto mais complexo. A autenticidade do momento, sua aura única e inerente, é algo claramente construído para ser apenas experimentado no espaço e tempo limitado daquela arena em 1952, mas em contraponto, a ausência de qualquer forma de registro desta Lucha (incluindo outras fotografias) faz a própria fotografia possuir seu determinado grau de autenticidade e aura. A mexicanidade é ainda mais abstrata e ainda mais difícil de captar, mas é de se argumentar que o próprio veículo da Lucha sendo captado por uma ferramenta de modernidade como a câmera fotográfica é um exemplo de mexicanidade em ação, na concepção da Lucha Libre da segunda metade do século 20.

Na relação com o movimento, é evidente que por mais sugestiva de movimento que seja, a fotografia possui uma incapacidade inerente em capturar o movimento, e este é o singular desafio e obstáculo de uma fotografia de Lucha Libre: como capturar o movimento da Lucha, o movimento do México moderno em avanço, em uma obra efetivamente estática? Este é o enigma eterno da fotografia da Lucha Libre. Uma fotografia caracterizada por onde os corpos estão registrados, e uma forma de arte caracterizada por onde eles podem estar. A oposição entre Lucha Libre e fotografia se torna uma reação natural.

A fotomontaje, em sua combinação de técnicas quadrinísticas com a fotografia, sacia a sede da Lucha Libre por movimento e fornece a Santo um passo a frente na sua jornada entre as mídias, mas a oposição ainda se mantém. Talvez esta oposição tenha dado tanta vazão a fotomontaje dos quadrinhos como extensão, dado o simulacro de movimento mais óbvio e exagerado na linguagem quadrinística e os elementos fantásticos adicionados. Deste ponto o próximo seria a imagem móvel do cinema, onde Santo poderia interpretar a si mesmo em plena forma, em vez de só em simulacro como nas revistas. A única mídia que parece ter sido capaz de capturar a arte em constante movimento da Lucha Libre com a aprovação da comunidade de Lucha: o cinema.

2.3. Filmando um Santo: Lucha Libre, Santo e o Cinema.

Superficialmente, o encontro da fisicalidade da Lucha Libre com o teor mais fortemente visual do Cinema pode parecer anátema, mas apenas superficialmente. No seu livro, *A Teoria do Cinema através dos sentidos*, Thomas Elsasser e Malte Hagener abordam o cinema através da percepção, e mais especificamente para os propósitos desta pesquisa, através do corpo. No capítulo “*O Cinema como Pele: o corpo e o toque*” (p. 131-154), o livro expande na obra de Vivian Sobchack “*Carnal Thoughts*” (2004), que afirma como cinema tem sido predominantemente oculocêntrico ao longo de sua historiografia, atendo-se primariamente ao cinema como meio de ser contemplado pela visão acima de todos os outros sentidos, principalmente o tato. A observação é clara quando se trata até de linguagem, com a terminologia de “ver” um filme (ELSASSER-HAGENER, p. 134).

Mas como também notado por Sobchack, um filme não é sentido pela visão em si, mas por um corpo localizado em um espaço e sujeito a sentimentos e reações próprias de maneira profundamente carnal, trazendo uma aproximação da pele do espectador com a “pele” da tela do cinema. (p. 135-137) A ideia do cinema é então reduzir a distância entre o sentimento somático e físico da plateia e os desenrolares na tela do cinema, o corpo da plateia servindo como um ambiente de projeção tal qual a própria tela. Em *Le Cinema Du Diable*, Jean Epstein também justamente afirma a redução da distância entre o homem e a tela no cinema, deixando o cinema como uma espécie de novo modo de consciência similar ao estado de consciência de um sonho (EPSTEIN, p. 20-21), algo também ecoado por Edgar Morin em “O Homem Imaginário” (2005, p. 149-150), que especifica o sonho acordado ou devaneio:

“Mais próximo do cinema está o devaneio, lá a segregação entre o sonhador e sua fantasia é levada a níveis muito maiores do que no sono: enquanto vivemos por amores, triunfos, continuamos a ser nós mesmos no outro lado do sonho, nas fronteiras prosaica do dia a dia. Uma claraboia controla o fluxo dessas imagens diurnas, impedindo que elas sejam libertinas demais, extravagantes demais. Mas o sonho, no entanto, é uma visão fechada, uma cristalização vazia das fantasias da subjetividade de um indivíduo, enquanto o filme é uma visão aberta, aberta ao mundo, mas também determinada por ele.” (MORIN, 2005, p.151).

Para Morin, então, o cinema é muito como um sonho ou um devaneio, mas trazido ao plano físico, corporificado. Mas entre Sobchack, Epstein e Morin existe Salvador Novo, supracitado crítico e teórico mexicano que produziu o que pode ser chamado de “o texto fundador” do que pode se chamar de “teoria de Lucha” em 1934, o também já citado Mi Lucha (Libre). No texto, Novo observa que a grande força da Lucha Libre não é apenas o

espetáculo em si, mas seu traço de reduzir a distância entre o espetáculo e a plateia, transformando os membros da arquibancada em personagens da narrativa tanto quanto os Luchadores e fazendo-os reagirem a cada movimento e golpe (p. 2).

Em termo de luta livre como um todo, este segundo aspecto da audiência como uma forma de reflexo dos movimentos no ringue é nomeado tradicionalmente de “psicologia do ringue” por autores de teoria de Lucha como Jon Ezell que já observaram como, idealmente, a psicologia do ringue transforma a Lucha Libre em algo compartilhado, em reações explicitamente físicas como os gritos da plateia e reações (EZELL, 2017, p. 13) Algumas manobras da Lucha Libre são efetivamente construídas à base de participação da audiência, como um movimento atualmente utilizado pelo Luchador mascarado Pentagón Jr, que envolve prender o inimigo nas cordas do ringue, pedir a plateia silêncio com um gesto, e então golpear o Luchador diretamente no peito levando a um barulhento som de impacto enfatizado pelo silêncio na arena. Após o movimento, a audiência tradicionalmente grita como se tivesse levado o golpe.

Claro, a diferença entre a Lucha Libre como um espetáculo se desenrolando inteiramente no momento do consumo da audiência contrasta inerentemente com o cinema como espetáculo “pré-gravado”, mas a ponte entre os dois formatos de experiência não é tão difícil de fazer. Por exemplo, Salvador Novo argumenta que a plateia é tão parte da performance quanto os próprios Luchadores, e a Lucha não existe então sem uma plateia que a assista (1940, p. 3-5). A perspectiva de Novo se assemelha ao que Jennifer Barker observa sobre o estado do cinema: “Se um filme é exibido em uma sala vazia, ele ainda mostra som e imagem?” (BARKER, 2009, p. 34). As duas formas de arte são definidas pelos olhos assistindo-as e pelo manejo da distância entre os corpos (literais e figurativos), o que no caso da Lucha é feito pelo Kayfabe.

Isto é particularmente visível quando se trata do cinema de gênero e o que, como também explorado por Elsaesser e Hagener, a autora Linda Williams define como “os gêneros do corpo”: horror, pornografia e melodrama, que colocam o corpo da audiência e dos elementos fílmicos em foco. Williams assim os nomeia pela ênfase dos três em causar reações físicas na plateia mais do que outros gêneros; o horror pelos gritos e calafrios, pornografia com a excitação sexual e melodrama com as lágrimas. Williams nota que talvez seja justamente por esse foco na corporalidade da audiência que esses gêneros sejam constantemente vistos como menores intelectualmente (ELSAESSER-HAGENER, p. 139).

Apesar de não contemplado na pesquisa, o gênero de ação como um todo fornece um companheiro adicional à trindade de Williams: um gênero narrativa e esteticamente

construído a partir de feitos de estetizada violência física, construído para causar reações explicitamente físicas no espectador, e.g o fluir de a adrenalina, o acelerar do batimento cardíaco. De maneira geral, o Cinema de Lucha se encaixa na cosmologia do Cinema de Ação, apesar do seu status supracitado como “um gênero parasítico”, famoso por incorporar e absorver elementos de qualquer outro gênero (particularmente horror, aventura, comédia e melodrama) quando conveniente. Mas ainda assim, o que define o gênero é a Lucha em si. O Cinema de Lucha é onde todos os conceitos são corporais e passíveis a sofrerem a fúria de um Luchador (ou Luchadora) no ringue.

Interessantemente, o Cinema mexicano durante sua chamada Era de Ouro se baseou em larga medida em melodramas no estilo italiano, enquanto durante o período pós-era de ouro ele investiu primariamente em filmes de horror e os filmes de Lucha, o que também levou a filmes de Lucha de horror em uma combinação dos gêneros. Então pode-se afirmar que o Cinema mexicano substituiu um gênero do corpo por outros dois, mesmo que Williams tecnicamente não contemple o Cinema de Lucha em sua definição.

2.4. A ascensão de um Santo.

Em seu livro “*Mitologias*”, Roland Barthes afirma que a figura do Luchador se centraliza no próprio corpo, com sua aparência servindo como um signo que tanto abre quanto limita as possibilidades de caracterização que o personagem pode tomar ao longo de sua narrativa. Barthes expande essa noção com o conceito dessa aparência se desdobrar então em uma verdadeira linguagem mimética de símbolos não verbais operados pelo corpo do lutador ao longo do combate. Essa linguagem se configura então em um diálogo próprio: a luta em si (BARTHES, P. 13-14).

Por sua definição a linguagem da Lucha é dotada de uma mistura da espontaneidade do evento e do público em si com a roteirização inerente da narrativa de Lucha, e foi construída especificamente para ser presenciada por um público pagante ao redor de um ringue, ao vivo (LEVI, p. 9). Uma mise-en-scène própria, onde a montagem é formada de golpes e gestos. A questão de traduzir essa mise-en-scène própria da linguagem da Lucha aos confins inteiramente roteirizados da narrativa do cinema, sendo ela tão específica a este modelo de espetáculo de rua, é tão antiga quanto própria ideia de filmar a luta livre.

De fato, é possível erguer um paralelo direto entre o que afirma o teórico Jean Epstein em seu livro *Le Cinema Du Diable*, no que se trata a sua definição do cinema como um

modelo de organização onírica de imagens que ultrapassam a lógica do racional e operam em um nível quase subconsciente de desenvolvimento narrativo (EPSTEIN, p. 20-22), e o que define o pesquisador Hector Villareal em seu artigo *Simulacro, Catarsis y Espetáculo en La Lucha Libre* sobre a Lucha Libre como uma forma de arte de devaneio mimético teatral que encarna o subconsciente do povo mexicano (VILLAREAL, p. 5-6): ambas se tratam de artes do subconsciente, do irracional, da abstração. Ambas se tratam, em algum nível, do regime de Kayfabe.

É também no período primordial da Lucha que ela e o Cinema no México cruzam caminhos pela primeira vez, por meio do personagem Maciste. Em sua origem na Itália, Maciste se trata de uma espécie de superforte homem mítico inspirado em Hércules (com seu nome possivelmente sendo derivado de uma alcunha ancestral para Hércules) que enfrenta ameaças místicas e medievais em tempos antigos. O personagem foi criado para o épico Italiano de ação e aventura *Cabiria*, dirigido e roteirizado por Giovanni Pastrone com Maciste sendo interpretado por Bartolomeo Pagano (REICH, 2015, p.1).

Com 148 minutos de duração, *Cabiria* (1914) e suas continuações foram sucessos colossais na Europa e em todas as Américas, incluindo o México. Chegou a ser o primeiro filme exibido na Casa Branca para o Presidente Woodrow Wilson (ROSS, 2013, p. 29), e é citado por Martin Scorsese como de muitas formas verdadeiro inovador das técnicas narrativas e de câmeras como frequentemente atribuídas a D.W Griffith em *O Nascimento de Uma Nação* (EBERT, 2006). O sucesso do personagem levou a uma série de dezenas de continuações entre 1914 e 1927, com equipes, enredos e locações completamente diferentes entre si, mas com elementos em comum: o personagem de Maciste (quase sempre interpretado por Bartolomeo Pagano) e a produção largamente Italiana.

A exceção da regra vem primariamente por meio de *Maciste Turista*, um filme mexicano de 1917, dirigido por Santiago J. Sierra, este último sendo filho do antigo ministro da cultura no governo do Presidente Diaz (TORREGROSA, 2004, p. 75). *Maciste Turista* é considerado um filme totalmente perdido, mas é um dos poucos e talvez o único filme do personagem produzido fora de Itália neste período. Nele, o poderoso Maciste é interpretado por nenhum outro que Enrique Ugartechea, o grande lutador greco-romano e strongman do México e um fundador da primeira escola de luta livre do México. Não é difícil ver no filme uma espécie de previsão profética do papel que El Santo, o descendente estilístico de Enrique Ugartechea na luta livre, interpretaria no Cinema mexicano.

Maciste Turista em si se trata de uma comédia patriótica onde o turista Maciste vai à Cidade do México da época com propósitos atléticos, se apaixona e derrota rivais com feitos

descomunais de força. Como observado por Daniel Torregrosa no seu livro *Los Inicios Del Cine*, “A obra filmica de Sierra é uma das primeiras a anunciar o intuito de fundar uma indústria cinematográfica mexicana sustentada, como em Hollywood, pela produção de longas-metragens de ficção” (p. 76). Da mesma forma que Enrique Ugartechea traz o anúncio de um futuro onde a luta livre plenamente se fundiria com a cultura mexicana para se tornar Lucha Libre, *Maciste Turista* traz o eco de um futuro onde o cinema mexicano plenamente se tornaria uma indústria de larga escala nacional.

Apesar destas possíveis conexões entre a Lucha Libre e o Cinema, este sempre se tratou de um relacionamento ténue. No considerado primeiro “filme de luchador”, *Huracán Ramirez* (1952) (COTTER, P. 154), a narrativa se tratava de um tradicional drama esportivo nos moldes de alguns filmes americanos da época, segregando a linguagem da Lucha em si por meio do uso de um Luchador dublê para as Luchas e um ator não-luchador para interpretar o personagem nos momentos dramáticos com a máscara do titular personagem servindo para esconder esse processo, isto além do próprio personagem ser fictício, criado para a narrativa do filme. Tratava-se de uma tentativa de fornecer verossimilhança as ferramentas narrativas da Lucha ao encaixá-la na mise-en-scène de um filme Hollywoodiano típico da época, mesmo que o resultado não seja característico da verdadeira linguagem da Lucha, que é inerentemente dotada de uma característica maior que a vida que o modelo narrativo Hollywoodiano não pode conter.

Ao contrário do anterior *Huracán Ramirez*, a filmografia de El Santo não o mostra como um mero esportista e atleta, mas almeja capturar a natureza grandiosa de “bem contra o mal” da Lucha Libre com o uso que Nelson Carro chama de “parasítico” de gêneros fantásticos como horror, fantasia e ficção científica (CARRO, 1984, P. 47). Enquanto na própria Lucha Libre todo o enredo é sintetizado em homens lutando em um ringue, um combate que serve como um panóptico para todos os conflitos entre o bem e o mal fora deste ringue no “mundo normal”, os filmes de El Santo seguem a lógica oposta e estendem a grandiosidade maior que a vida e o regime de verdade do ringue ao mundo exterior, transformando essencialmente todo o filme em um espetáculo de Lucha operando, em sua maior parte, naquele regime de realidade.

Conciliando sua carreira de luchador com sua carreira de astro de cinema, El Santo pôde casar as duas linguagens como nunca antes. Sendo tanto ator nas cenas mais tradicionalmente narrativas, luchador nas cenas de ação, e ainda um luchador fora das telas em uma prolífica carreira, El Santo captura o espírito da linguagem da Lucha: não há dublês no ringue, nem fora dele. Mesmo com a máscara e a identidade oculta, só há um El Santo. Seu

personagem, em efetivamente toda sua filmografia, é El Santo, e em nenhum ponto ele remove a máscara. Enquanto *Huracán Ramirez* buscou segregar a realidade suspensa da Lucha com a divisão de atores, El Santo expande essa realidade, estendendo-a para todos os cantos da narrativa em si e para fora dela. O mesmo vale para os antagonistas que El Santo enfrenta, que são em sua esmagadora maioria interpretados por outros Luchadores, tanto nos momentos de diálogo quanto nas lutas em si.

Huracán Ramirez tenta traduzir a linguagem única da Lucha por meio de um drama esportivo e *La Lutte* tenta traduzir essa linguagem por meio de uma captação do evento em si, a filmografia de El Santo empreende um esforço não em traduzir ou reproduzir a Lucha em si, mas em trazer o universo cinematográfico para a linguagem e mise-en-scène da Lucha Libre em si: O fato de El Santo nunca tirar sua máscara na tela em seus filmes é um representativo de que os próprios filmes, artisticamente, “nunca tiram sua máscara” de Lucha Libre ao permanecer naquele mesmo regime de verdade e realidade suspensa.

O esforço de atrito entre o regime de Kayfabe da Lucha Libre e o cinema ocorreu de outra forma no documentário *La Lutte* (1961), onde seguindo a estética documentarista jornalística de “exposição da verdade”, o plano original do diretor Michel Brault era fazer um documentário que utilizasse da tecnologia cinematográfica para mostrar a “falsidade” do espetáculo da Luta Livre por meio de close-ups e slow-motions que mostrassem como cada golpe é encenado. Foi apenas pela intervenção do supracitado Roland Barthes que o filme tomou outro rumo: Barthes convenceu Brault que esse tipo de regime de realidade era incongruente quando se tratava do espetáculo semirreligioso da Lucha Libre (LANGMEAD, 2017).

O resultado foi então um filme focado em capturar e reproduzir a sensação do público ao espetáculo da Luta Livre mais do que o espetáculo em si, se aproximando da linguagem em vez de tentar afastá-la como a ficção *Huracán Ramirez* anteriormente havia feito. Apesar disso, a forma documental, distanciada de narrativa de *La Lutte* ainda apresenta dificuldades para com o modelo de verdade da Lucha Libre. A Lucha Libre, por sua organização como linguagem, tem uma grandiosidade própria que requer a presença do público no estádio, e uma mera reprodução do espetáculo por meio do filme não é capaz de plenamente captá-la.

A intervenção de Roland Barthes, no entanto, se provou fortuita e presciente do processo do rumo que o cinema da Lucha sofreria naquele período, pois no mesmo ano de *La Lutte* (1961), sairia *El Santo Contra los Zombies*, o primeiro dos filmes de Lucha a ter El Santo como protagonista e herói mascarado (dois filmes anteriores já tinham El Santo, mas como coadjuvante e um mero policial).

É com El Santo que a linguagem da lucha no cinema chega ao seu auge, tanto em termos de sucesso de público quanto apreço cultural e forma fílmica. Para entender o motivo, é necessário entender as peculiaridades narrativas do cinema de El Santo e como ele incrementa as duas linguagens em sua filmografia. Quatro de seus filmes foram escolhidos para a análise cobrindo a sua carreira entre as décadas de 60 e 70: *El Santo Contra Los Zombies* (1961), *El Santo Contra la Invasión de los Marcianos* (1966), *El Santo Contra Las Lobas* (1972), e *El Santo em Misterio en las Bermudas* (1977).

3 OS FILMES DE EL SANTO

3.1 “Uma lenda, uma quimera”: El Santo Contra los Zombies (1961).

Em 1958 o Luchador El Santo faz sua estreia cinematográfica com a dupla de filmes *Cérebro del Mal* e *El Santo contra los Hombres Infernales*, ambos dirigidos por Joselito Rodriguez, criador do marco do cinema de Lucha *Huracán Ramirez* (1952) (GREENE, P. 52-33). Talvez como reflexo de uma relutância em investir totalmente na mis-en-scene de Lucha e seu estado de realidade suspensa, nenhum dos três filmes de Lopez contém Luchadores interpretando “a si mesmos” como super-heróis. Nos filmes de Rodriguez, os protagonistas são ou meros atletas Luchadores perseguindo uma carreira, como no caso de *Huracán Ramirez*, ou agentes secretos mascarados, como no caso de *Cérebro del Mal* e *El Santo contra los Hombres Infernales*, onde o próprio El Santo interpreta um personagem coadjuvante conhecido como “O Mascarado” que se trata apenas um agente secreto de máscara (e não um Luchador), com o verdadeiro protagonista interpretado por Fernando Osés sendo outro agente secreto conhecido como El Incognito, que tal qual como “O Mascarado” se trata de um personagem interpretado por um Luchador ao invés de um Luchador interpretando “a si mesmo”.

O anterior *Huracán Ramirez* foi um sucesso, mas tanto *Cérebro del Mal* quanto *El Santo contra los Hombres Infernales* foram fracassos, possivelmente levando a El Santo esperar três anos até que sua próxima oportunidade viesse (GREENE, P. 53).

Em 1961 El Santo retorna com *El Santo Contra los Zombies*, que conta a história de uma onda de roubos perpetrados por implacáveis mortos-vivos que ocorrem pouco após o desaparecimento de um professor especialista no mito Zumbi haitiano, duas partes de um mistério sobre a qual a polícia logo descobre que só um homem pode resolvê-lo: El Santo, o astro da Lucha Libre e defensor da justiça nas horas vagas. *El Santo Contra los Zombies* rompe com a tradição narrativa até então estabelecida de filmes de Lucha terem personagens originais (interpretados por Luchadores reais) como protagonistas, estabelecendo sua própria tradição no lugar ao colocar El Santo evidentemente interpretando “a si mesmo”. Tal qual como o que transcorre dentro do regime de realidade suspensa de um ringue, onde a distância entre o fictício e o real é dilatada pela própria narrativa da Lucha, *El Santo Contra los Zombies* segue a ideia que o El Santo que estamos vendo lutar contra Zumbis é exatamente o mesmo El Santo que poderíamos ver lutando na arena ou até mesmo indo tomar sorvete na

esquina. El Santo, na verdade, nem mesmo interpreta a si mesmo, pois em teoria ele não interpreta. El Santo é simplesmente El Santo: não há ator nem personagem, o Luchador é o que sua máscara define e nada mais.

Figura 9 – Santo (esquerda) luta contra um Zumbi (direita).



Fonte – El Santo Contra Los Zombies (60:00).

A simbologia desta ação é introduzida desde os créditos, que o creditam como El Santo, *El Enmascarado de Plata*, seguindo por uma gigantesca interrogação. Os outros atores são creditados pelos seus nomes de nascença, mas El Santo é apenas El Santo, O Mascarado de Prata, seguido pela interrogação. O símbolo da interrogação cercado o titular Luchador recorre no pôster de *El Santo Contra los Zombies* e nos créditos/pôsteres de alguns filmes posteriores da sua filmografia, sendo um símbolo potente da sua capacidade de transitar os dois lados da quarta parede.

A interrogação não indica mistério sobre quem El Santo está interpretando, porquê El Santo não está interpretando ninguém; ela indica o mistério sobre quem está por trás da máscara de El Santo, um mistério que se mantém tanto dentro da narrativa do filme em si quanto fora dele na carreira de Luchador do próprio El Santo (que apenas revelou seu nome e face após se aposentar, dias antes de morrer), assim fortalecendo a ideia que o El Santo da tela é o mesmo fora dela, pois só há um El Santo nos dois lados da quarta parede, e ninguém sabe quem está por trás da máscara em nenhum dos dois. Como extensão desta regra, os outros Luchadores com identidades anônimas também interpretam a si mesmos e são creditados como tal, mas apenas El Santo carrega a interrogação. Apenas ele carrega o mistério.

Os créditos, por sinal, são apresentados após uma espécie de prólogo mostrando momentos de uma partida de Lucha em uma arena lotada envolvendo El Santo e seu parceiro

de ringue lutando (e triunfando) contra dois outros Luchadores ao aclamador som da multidão. O primeiro som audível no filme é o grito de “Santo! Santo! Santo!” da plateia, e a primeira vez que o titular personagem aparece é carregado nos ombros da multidão até o ringue, deixando mais do que claro que aquele é o ídolo El Santo em pessoa. Este prólogo, apesar de ter cerca de dois minutos, introduz vários elementos importantes. Em vez de introduzir aspectos associados diretamente à narrativa central (i.e os Zumbis), a primeira imagem estabelecida é a de uma arena cheia gritando o nome de El Santo, antes do próprio El Santo travar um duelo de Lucha.

A imagem aqui apresentada é a da Lucha como um espetáculo de alegoria nacional, refletindo o conceito apresentado por Salvador Novo seu texto “*Mi Lucha (Libre)*”, em Português Minha Luta (Livre), cujo próprio título faz alusão ao livro de Adolf Hitler *Mein Kampf*, ou seja, “Minha Luta”, clarificando a perspectiva política do autor sobre o termo “Lucha Libre” (i.e Luta Livre). Novo explica que para o México, a Lucha Libre não se refere apenas a um estilo de luta caracterizado pela pouca restrição, mas também a luta social pela liberdade das classes que se configura no ringue por meio de um catártico combate metafórico (NOVO, p. 5). O ringue, e a arena ao seu redor, seriam então o coração da cultura mexicana, um lugar de agregação onde simbolicamente todo o México pode se unir para uma representação metafísica do bem e do mal, uma versão atlética e metafórica da batalha diária de suas próprias vidas. Naquele ringue estaria o México, e nos Luchadores sua população.

Este lugar do ringue, e mais especificamente da arena ao seu redor, como um ponto de junção entre todo o México sob uma só bandeira espelha o desenvolvimento do México pós-revolucionário. Com o fim do conflito da Revolução mexicana (1910-1920) e a reconfiguração do status quo político do México, que logo se encontra no centro das influências estrangeiras da Guerra Fria, começa um processo de reunificação da fraturada identidade mexicana e de modernização de um estado compreendido como ultrapassado. É neste processo que surge um forte movimento de unificação geográfica, com industrialização e centralização do governo e da sociedade mexicana em torno da Cidade do México, no chamado Distrito Federal, que teve um aumento de quase 500% entre 1920 e 1950 (MITCHELL, 1994, p. 4-44). Nessa nova configuração populacional, à sombra do novo projeto de nação, a cultura mexicana entra em um processo de transformação, e na perspectiva do governo, “Modernização”. É justamente neste período que surge a Lucha Libre mexicana tradicional como uma nova iconografia mexicana, junto com El Santo como seu maior representativo (REYES, 2004, P. 19).

A potente imagem da arena de Lucha Libre seria então um perfeito representativo metafórico para esta era, o ponto de unificação do México tal qual a própria Cidade do México, uma “Cidade do México” dentro da própria Cidade do México, onde a nação pode se esforçar para construir um novo mito nacional na era pós-Revolução mexicana, seja para o bem ou para o mal. Não é, então, coincidência que o primeiro “canônico” filme de El Santo inicia justamente com uma arena lotada gritando seu nome na antecipação do vindouro combate, antes mesmos dos créditos iniciais. Os créditos em si são mostrados sobre um frame congelado do juiz erguendo a mão de um El Santo triunfante com o som da multidão no background e seus oponentes caídos a sua frente, um único frame que resume toda a narrativa e todo o princípio de *El Santo Contra los Zombies*, o mesmo princípio que seria utilizado nos seus futuros filmes.

Após os créditos encerrarem, a cena continua com El Santo recebendo seu cinturão de campeão e indo para uma próxima luta contra Black Shadow, um de seus rivais habituais fora das telas, novamente fortalecendo a tênue linha entre a narrativa do filme e do ringue além da quarta parede. Ao contrário do embate no prólogo, este é apenas entre El Santo e Black Shadow (e não entre duas duplas de Luchadores) e é mostrado de forma completa, em tempo real. Durante este combate, o filme pela primeira vez se afasta de Santo e se foca em uma face na plateia, mais especificamente a do Tenente Sanmartín, que torce por El Santo assiduamente. Sanmartín é o protagonista mais tradicional do filme, que logo é convocado por amigos seus também na arena para tentar resolver o mistério dos Zumbis, então é um interessante reflexo da organização narrativa anômala de filmes de Lucha que esse suposto protagonista é introduzido apenas como um fã assíduo de El Santo e só começa a influenciar a narrativa após dez minutos de filme seguindo os duelos de El Santo no ringue.

Este fato reflete justamente um subtexto dos filmes de Lucha no seu papel social: a de forma alternativa e subversiva de acesso a Lucha Libre em meio à censura do Governo mexicano. Como observado pela teórica Heather Levi, quando a TV chegou ao México, a Lucha Libre teve um breve período passando nas TVs, mas foi logo banida por preocupações morais em relação à influência desta violência sobre as crianças por parte do governo mexicano, restringindo-a a arenas (LEVI, 2001, P. 338-339).

Esta segregação da Lucha da TV teve o apoio quase total das grandes organizações de uma esmagadora maioria dos Luchadores, que viam na TV e na sua forma de montagem uma influência corruptora à arte da Lucha, com os ângulos de câmeras limitados arriscando descaracterizar o estilo distinto da Lucha Libre (2001, P. 331). A teórica Heather Levi observa que esse estilo foi moldado justamente pela falta de câmeras: para permitir que espectadores

em todos os cantos da arena pudessem ver e compreender a ação sem câmeras ou telas, a Lucha Libre adotou um estilo mais acrobático e melodramático, exagerando todos os golpes e ações ao máximo para máxima compreensão do público, distinguindo-se então das formas mais “estáticas” de Luta Livre na América do Norte, que foram moldadas pelas câmeras e telões para um estilo de Luta mais estático, focado em força ao em vez de agilidade (2001, P. 343).

Doyle Greene, por sua parte, observa que então o cinema de Lucha então surge como forma de burlar a censura do governo ao cercar partidas de Lucha de enredos próprios para disfarçá-la ante os olhos dos censores, obtendo largo sucesso. Logo, filmes de Lucha se tornaram a única forma de presenciar a Lucha fora das arenas (GREENE, P. 55).

Curiosamente, como o cinema de Lucha se ergue em parte para atender a demanda dos fãs que simplesmente não podiam atender as lutas pessoalmente, a própria existência deste cinema pode ser entendida como uma extensão do projeto de unificação da identidade mexicana: O cinema de Lucha serviria então como uma extensão metafísica da arena de Lucha, permitindo a plateias fora da Cidade do México, onde efetivamente todas as grandes arenas de Lucha se encontravam, se juntarem às plateias presenciais de certa forma e participarem também da construção do mito mexicano de El Santo indiretamente. O fato de *El Santo Contra los Zombies* dedicar seus primeiros 12 minutos a uma extensa sequência de Lucha que pouco se relaciona ao que seria ostensivamente a narrativa principal do filme (i.e a questão dos Zumbis) é um reflexo e um indicativo deste propósito deste tipo de cinema. De certa maneira, nos filmes de Lucha de El Santo, a Lucha em si é a principal narrativa acima de todas as outras, tal qual Salvador Novo observa que a ação no ringue em uma luta tradicional se sobressai a qualquer elemento narrativo fora dele (NOVO, p.1).

Durante o prólogo antes dos créditos El Santo chega ao ringue carregado pela multidão e se põe a autografar alguma coisa de um fã antes de ser atacado pelas costas pelos seus oponentes, encenando a clássica dicotomia moral da Lucha Libre entre o Técnico, que luta pela justiça e o Rudo, que a opõe. O prólogo ilustra isso por meio do fato que a dupla de oponentes de Santo o ataca quando ele está de costas, assinando o autógrafo de um fã antes da luta começar, e demonstrando que os árbitros são incapazes de impedir as atitudes desleais da dupla de Rudos e fazendo com que Santo e seu parceiro também ignorem regras do ringue como resultado. Esta relação entre o trapaceiro Rudo, o árbitro incapaz de impedir as trapaças, e o Técnico que apenas quebra uma regra após ter sido vítima de uma trapaça, é por si só já metafórica à perspectiva cultural da época de um aparato burocrático falho e necessitado de modernização que não consegue responder aos problemas da sociedade de forma adequada,

forçando os cidadãos de bem (como El Santo) a lutar por todos os meios possíveis (dentro das regras ou não) por sua sobrevivência.

El Santo Contra los Zombies carrega os subtextos dessa metáfora de Técnicos e Rudos com seu significado na cultura mexicana na própria narrativa principal subsequentemente introduzida no filme, onde Zumbis surgem e terrorizam a comunidade da Cidade do México após o desaparecimento de um professor estudioso dos mitos zumbis haitianos, com esses Zumbis reais e violando as leis com impunidade, levando aos protagonistas mais tradicionais Tenente Sanmartin e a jovem Glória (junto com a polícia como um todo) admitirem sua incapacidade de resolverem o problema sozinhos, sendo forçados a recorrer a um tecnicamente fora da lei na forma do próprio El Santo.

O fato que El Santo age na narrativa literalmente como um santo Católico, como um paragon da virtude que não está diretamente conectado com o conflito mas sim é chamado por súplicas para interceder em favor dos oprimidos contra algum mal, é um reflexo de seu papel cultural: a arena não é apenas uma versão reduzida da Cidade do México e seu dever cívico de união, mas também um templo de veneração. Uma conexão é visível entre as arenas de Lucha da capital e um lugar como a Catedral Metropolitana da Cidade do México, um símbolo da identidade nacional mexicana consagrada em 1567 e que serviu como um coração da sociedade mexicana desde sua fundação, além de ter sido erguida exatamente na mesma localização que o Templo Central do Império Asteca, usando pedras retiradas do templo dedicado ao deus da guerra (KRICKEBERG, P. 109).

Ao centro de toda a Catedral estão seus santos, e ao centro da maioria dos ringues mexicanos desde meados da década de 50 estava El Santo como o padroeiro supremo da Lucha Libre. El Santo é o intercessor dos oprimidos no ringue e fora dele em *El Santo Contra los Zombies*. Tal como outros Luchadores que misturam elementos religiosos tanto de civilizações pré-colombianas quanto elementos Católicos (LEVI, 2008, 102-103), da máscara aos golpes, o astro supremo El Santo evidentemente reflete o sincretismo religioso do esporte: máscara asteca e nome Cristão.

No seu duelo contra Black Shadow no começo do filme, El Santo o derrota por meio de seus dois golpes marca registrada, conhecidos como A Caballo e Topé de Cristo, ambos significativos na iconografia do personagem na sua carreira, neste filme e em sua futura filmografia. A Caballo (literalmente: “A Cavalo”) sendo uma manobra onde o Luchador se senta nas costas de um oponente deitado de barriga para baixo no ringue, prende seu queixo entre seus punhos e o puxa para trás, deixando os braços do oponente esticados para os lados em uma pose que lembra distintamente uma crucificação. O significado simbólico desta pose

é algo que lembra o que Octavio Paz diz sobre a cultura mexicana e Cristo em seu livro *El Laberinto de la soledad*:

“O mexicano venera um Cristo ensanguentado e humilhado, um Cristo que foi espancado por soldados e condenados por juizes porque ele vê nele uma imagem transfigurada de sua própria identidade. E isso traz à mente Cuahtémoc, o jovem Imperador asteca que foi destronado, torturado e assassinado por Cortez” (PAZ, 2015, p.83).

Esta associação é ainda mais óbvia em relação a outro golpe marca registrado de El Santo conhecido como Topé de Cristo (literalmente: “Colisão de Cristo”), um golpe cujo próprio nome indica o Cristianismo, mas este seria o outro golpe assinatura de El Santo, utilizado em *El Santo Contra los Zombies* tanto para derrotar Black Shadow quanto repetidas vezes no filme contra os vilões, sendo inclusive usado contra o vilão final. Consiste no Luchador subir até a corda superior (ou no caso de El Santo fora do ringue, a estrutura mais alta mais próxima) e saltar contra seu oponente de cabeça, colidindo com seu crânio contra seu corpo do oponente.

Enquanto A Caballo traz consigo a associação de uma crucificação executada por El Santo contra seus inimigos, possivelmente interpretável como uma forma redentora de ecoar o sacrifício de Cristo no corpo dos pecadores (ou seja, seus inimigos Rudos), Topé de Cristo evoca o imaginário de uma ascensão aos céus e uma rápida queda, como uma justiça divina descendendo sobre os iníquos, algo fortalecido pelo fato que a cabeça de Santo, a parte sua justamente que usa a máscara sacra prateada, é a que colide contra o oponente. A gestualidade de ambos os golpes evoca o Cristianismo, então não deveria ser surpresa que El Santo derrota o vilão central da narrativa chocando sua cabeça contra ele em um Topé de Cristo improvisado que o arremessa contra um maquinário que o eletrocuta, fatalmente.

Figura 10 – El Santo executa A Caballa no Luchador Espanto (1963).



Fonte – Online World of Wrestling, 2014. Fotografia desconhecido.

Figura 11 – El Santo executa Tope de Cristo em um luchador desconhecido.



Fonte – Online World of Wrestling, 2014.

Mas apesar da simbologia religiosa e mística, El Santo é também um símbolo da supracitada modernização do México durante o filme, mais evidenciado pelo fato que Santo é

mostrado habitando em um lar subterrâneo elaborado com uma espécie de computador futurista, implicitamente construído pelo próprio El Santo, que o permite ver e ouvir tudo que os protagonistas fazem a uma distância, além de se comunicar com a polícia diretamente como uma espécie de proto telefone. Como Doyle Greene observa, Santo não é apenas um homem literalmente santo, mas também um homem da tecnologia, a imagem do homem moderno pós-Revolucionário mexicano que olha para o futuro sem esquecer do passado (GREENE, P. 27).

O antagonista central e seus lacaios curiosamente também partilham da combinação de passado e futuro do imaginário mexicano usada por Santo, mas operam-na em uma chave mais sombria. O vilão cria mortos-vivos, explicitamente baseados nas tradições místicas Zumbis haitianas, mas os seus Zumbis são criados a base de tecnologia superavançada, sendo cadáveres reanimados operados por tecnologia superavançada e controlados por ondas de rádios captadas por cinturões acoplados as suas cinturas. Tal qual o próprio El Santo, o vilão usa uma máscara que cobre seu rosto e deixa sua verdadeira identidade desconhecida, mas a sua é uma máscara negra de carrasco em direto contraste com a máscara prateada e brilhante de El Santo. Também como El Santo, ele habita em um elaborado lar subterrâneo altamente tecnológico, de onde consegue ver e ouvir diversas coisas por meio de uma espécie de computador superavançado similar ao que El Santo usa. Seu controle dos Zumbis é realizado por meio de um cinturão tecnológico, espelhando o cinturão de campeão mundial dos pesos-médios na Lucha Libre utilizado por Santo com frequência durante o filme, um paralelo que faz tanto o herói quanto o vilão de certa forma campeões em lados morais opostos de um México que está a surgir: O México Moderno, tecnocrata, que deve decidir o que fazer com as tradições de seu passado.

O final da narrativa revela que este vilão mascarado é na verdade Genaro por trás da máscara, irmão do professor especialista em zumbis desaparecido e tio da mocinha Glória. Genaro, em sua forma civil, é encontrado pela primeira vez no filme pouco depois da partida inicial de Santo contra Black Shadow, quando Sanmartin e Glória vão visitá-lo em busca de pistas, encontrando um rico senhor completamente cego que é sempre acompanhado pelo seu fiel assistente Rogélio. Enquanto neste momento Genaro ainda não foi revelado como um antagonista, a revelação posterior clarifica como sua imagem remete a exatamente todos os estereótipos de um tecnocrata no México pós-revolucionário: um ocioso homem rico, auxiliado por lacaios de classes inferiores, que utiliza da modernidade para distorcer antigas tradições buscando satisfazer sua própria ganância, como as tradições Haitianas de Vodou que ele (um afluente homem branco) distorce para o seu próprio ganho. Genaro vive em uma

gigantesca mansão com tapeçarias clássicas gregas, contrastando com Santo, que apenas é visto nas monásticas habitações de sua caverna tecnológica. A cegueira de Genaro, evidentemente revelada como falsa no clímax do filme, remete a sua falta de visão para o futuro e para as tradições e leis que ele canibaliza na sua busca por riquezas.

Genaro é auxiliado em seus planos pelo seu supracitado braço direito Rogélio, que na vida civil age como seu inseparável zelador e na vida criminosa como seu parceiro no crime. Mas seus verdadeiros lacaios são os Zumbis, que cumprem toda sua vontade sem pronunciar uma palavra. Os Zumbis possuem uma aparência humana comum, apesar de serem explicitamente descritos como criminosos reanimados, mas trajam farrapos e são caracterizados com movimentos ponderosos, inumanos e inexpressivos, como homens-máquina guiados apenas pelos propósitos de seu mestre. Além disso, são implacáveis, possuindo força descomunal capaz de dobrar aço e nocautear homens com um só toque, além de frequentemente demonstrarem que armas de fogo comuns são completamente inúteis contra eles.

De certa forma, os Zumbis são uma extensão e paralelo do arquétipo do Luchador Rudo, um arquétipo definido por seus movimentos selvagens e brutos, beirando no animalesco em suas violações frequentes das regras do ringue. Os Zumbis são brutos, mas ao contrário do tradicional Rudo, são frios e desalmados, máquinas ao invés de animais, e violam as regras da natureza e da lógica apenas por existir, imortais e implacáveis, apesar de estarem mortos. Os Zumbis são Rudos do “Novo México”, uma visão deturpada do que a Modernização do México pode trazer: homens-máquina, totalmente “modernizados”, sem pensamento próprio e preocupados apenas com eficiência, agindo como lacaios obedientes dos tecnocratas das altas classes que os utilizam apenas como peões em seus planos de ganância.

Apesar desta metáfora tecnológica presente nos Zumbis, eles também carregam consigo uma carga oposta e equivalente à carga mística que o próprio El Santo carrega. Além do elemento evidente dos mitos haitianos, os Zumbis também carregam uma forte simbologia demonológica Cristã, frequentemente deixando rastros de fogo atrás de si mesmos para cobrir suas saídas ou atingir alguma pessoa ou objeto. O fato de serem criminosos retornados à vida que operam abaixo da terra também os conecta diretamente com a noção Católica do Inferno, “A Mansão dos Mortos”.

O embate entre o “bom modernismo mexicano” de Santo e o “mau modernismo mexicano” de Genaro se deflagra, significativamente, em um orfanato repleto de crianças, que é invadido pelos Zumbis na procura de usar os jovens para os experimentos científicos de

Genaro. Em outras palavras, o bom modernizador e o mau modernizador do México lutam por crianças órfãs, os símbolos do futuro aberto do México pós-Revolução, um país “órfão” a sua própria medida.

Atrás de si, os Zumbis erguem uma cortina de fogo na porta do dormitório do orfanato, buscando impedir qualquer pessoa de interferir com seus planos. Não demora muito para que Santo (usando uma capa) salte pela coluna de fogo completamente ileso, intocado pelas chamas como um indicativo de sua natureza possivelmente literalmente santa, como se o fogo do inferno não tocasse mártires.

De forma igualmente inexplicável, El Santo emerge no orfanato como se tivesse sido convocado pelos gritos de medo das crianças, sem o filme nunca clarificar como exatamente ele descobriu tão rápido que os Zumbis estavam naquele lugar. Talvez ele seja de fato um santo intercessor. A primeira batalha entre Santo e os Zumbis é travada então nos confins de um orfanato em chamas, onde Santo demonstra ser o único indivíduo capaz de ferir os Zumbis (que anteriormente haviam mostrado invulnerabilidade a tudo, incluindo balas) utilizando apenas seus próprios punhos e manobras acrobáticas de Lucha. O duelo é um prolongado empate, mesmo quando Sanmartin e os outros policiais juntam-se a Santo na batalha, com os Zumbis eventualmente fugindo e sendo explodidos por Genaro para evitar que provas caíam nas mãos de Santo. Mesmo assim, Santo obtém uma prova ao pegar um dos pés-de-cabra que os Zumbis empunham.

Pouco depois, Genaro manda seus Zumbis atrás de Santo para assassiná-lo em sua casa e tirá-lo do caminho. Mesmo emboscando Santo despreparado, a batalha é tão ferrenha quanto antes. Desta vez, os Zumbis conseguem nocautear Santo ao golpear sua cabeça, justamente o ponto de seu corpo que executa a justiça divina por meio do ponto de seu corpo que usa a máscara apoteótica. Em vez de matá-lo diretamente, no entanto, Genaro ordena aos Zumbis que removam sua máscara. A lógica dele não é explicitada em diálogo, mas a implícita ideia é que Santo só pode ser morto pela destruição de sua iconografia, ou seja, sua máscara, como a destruição de uma cruz no imaginário Católico. Contudo, como um santo profanado, El Santo retoma a consciência no momento que tentam desmascará-lo e, energizado por aquele ato blasfemo, repele os Zumbis finalmente com seus punhos, fazendo-os recuar em outra cortina de fogo.

Essa série de fracassos em derrubar o mito de El Santo leva Genaro a mandar seus Zumbis capturarem e “Zumbificarem” um Luchador que El Santo enfrentaria em uma defesa do seu cinturão. Genaro percebe que o único lugar que ele pode triunfar ante El Santo é aos olhos de toda a nação mexicana, em uma arena. Genaro pode apenas triunfar invadindo não a

casa de Santo, mas sua catedral: o ringue. O futuro do México é então a ser decidido na Cidade do México, em seu próprio templo cívico e religioso.

O subsequente embate entre Santo e o Luchador Zumbi fornece uma visão de um futuro sombrio para a Lucha Libre e para o México. O Zumbi “homem-moderno” de Genaro não sabe Luchar adequadamente; executa os movimentos com a mesma capacidade, mas não os “vende” propriamente na terminologia da Lucha Libre, sempre parecendo inexpressivo e anômalo no mundo de reações teatrais e exageradas da Lucha Libre. As acrobacias melodramáticas perdem seu peso na mão do Luchador Zumbi, e toda a plateia percebe que algo está errado com aquele homem-moderno Rudo deturpado, que viola não só as regras da natureza como as regras do ringue e até mesmo as regras da própria Lucha Libre como forma de arte comunicativa por meio de sua reação “mecânica”. O Luchador Zumbi é um ser nada menos que blasfemo em todos os níveis, cívico (como um criminoso), religioso (como um morto-vivo) e até mesmo atlético (como um Luchador incapaz), um futuro terrível para o homem mexicano. Mesmo assim, seguindo a cartilha do gênero, o incompetente árbitro parece ser o único incapaz de notar todas essas violações de regras.

Essa deturpação causada pelo Luchador Zumbi chega a outro nível com a forma que Genaro assiste a luta na tela de seu futurista computador, evocando a imagem de Lucha sendo exibida em uma tela de TV. De fato, a forma estática e mecânica do Luchador Zumbi no ringue pode ser facilmente entendida como uma visão exagerada do medo ao que a influência da TV poderia trazer ao estilo acrobático e dramático da Lucha Libre, reduzindo-o a uma gestualidade inexpressiva e mecânica. E encaixotar e engessar a Lucha Libre é nada menos que encaixotar e engessar o próprio México.

Santo, no entanto, é um homem moderno ideal e um Luchador no auge de seus poderes, e assim consegue usar sua afiada mente para perceber que o Zumbi Luchador carrega em si um cinturão mecânico por baixo de suas calças, o mesmo que os Zumbis que ele havia enfrentado carregavam. Uma lógica mais tradicional indicaria que Santo ou as pessoas assistindo deveriam parar a Luta para resolver a questão do Zumbi homicida no ringue ignorando todas as regras do esporte e claramente tentando matar El Santo, mas este não é o espírito da Lucha Libre. O espírito da Lucha Libre demanda que a luta, mesmo corrompida desta forma, continue até que surja um vencedor. E de fato, continua, até que o atletismo de Santo se prova tão potente que o cinturão mecânico do Zumbi entra em curto-circuito, explodindo em faíscas e matando o Zumbi. A mensagem aqui é clara: o estilo mexicano de Luchar (e de viver) há de triunfar sobre a influência americana da modernidade malfadada. El

Santo triunfa no ringue e adiciona o cinturão de seu oponente à sua coleção, conquistando a modernidade deturpada.

Pouco após mais este fracasso de Genaro, ele captura o Tenente Sanmartino e Glória com uma emboscada de Zumbis, levando-os a seu lar e planejando também transformá-los em Zumbis. A essa altura, Santo já conseguiu deduzir que Genaro era a mente por trás de tudo e vai direto a sua mansão. Curiosamente, mesmo quando todos os personagens já sabem que Genaro é o vilão mascarado, ele ainda não remove sua máscara, como se ele ainda obedecesse às regras da Lucha Libre, que demandam que as máscaras só sejam removidas por um Luchador vencedor após árduo combate.

Santo perambula pelos corredores suntuosos na busca por seu antagonista. Com sua mente científica de um legítimo futurista, Santo facilmente consegue driblar as armadilhas tecnológicas colocadas por Genaro e descobrir a passagem secreta da mansão para o lar subterrâneo do vilão. Uma passagem que se encontra por trás de uma lareira flamejante, um proverbial portão do inferno, metáfora essa estendida pelo fato que Santo precisa descer uma longa e sombria escadaria para finalmente chegar no lar de Genaro.

Santo já derrotou os Zumbis no berço do futuro do México (o orfanato), nas ruas da cidade e no próprio coração do México moderno (o ringue), agora lhe resta apenas derrotar esse pesadelo futurista em seu próprio ninho infernal. El Santo emerge justamente no momento que estão prestes a transformar Glória, a mulher moderna, em um Zumbi. Sua chegada é triunfal: sabotando as máquinas de Genaro para impedir que seus Zumbis interfiram e lutando com tanto Genaro quanto Rogélio simultaneamente, cercado pelas máquinas futuristas e tubos de ensaio do lar de Genaro. Um duelo a ser travado imerso no seu futuro distorcido.

Eventualmente, como anteriormente citado, Santo arremessa Genaro contra suas próprias máquinas, fazendo com que ele morra eletrocutado, e causa Rogélio a se esfaquear fatalmente após desviar de um golpe. As máquinas entram em colapso, os Zumbis explodem em chamas finalmente. A sombria visão do futuro de Genaro, de certa forma, colapsa sobre si mesma, com o próprio El Santo observando após a batalha em sua última fala para Glória que Genaro e Rogélio foram motivados apenas “por ambição, por riquezas e por poder. Quando os homens desafiam as leis de Deus, caem vítimas de suas próprias maldades.”

A última cena do filme é Santo subindo a escada do lar subterrâneo, agora ascendendo às alturas enquanto os personagens o observam subir. A escada, anteriormente sombria e levando Santo para as profundezas infernais, agora é banhada por uma pálida luz angelical e o leva às alturas, como se Santo estivesse retornando ao céu. Os outros personagens, que

permanecem lá embaixo, observam ele subir, expressando curiosidade sobre Santo e para onde ele está indo. Tenente Sanmartino pergunta “Quem seria El Santo?”, e recebe como resposta um breve solilóquio do Delegado Almada dedicado ao misterioso herói: “Uma lenda. Uma quimera. A encarnação do mais belo: o bem e a justiça. Este é El Santo, o mascarado de Prata”.

De uma forma ou de outra, o filme mostra um México prestes a mudar porque precisa mudar, como o teórico Carlos Monsiváis observa: “O cinema mexicano oferece apenas uma certeza: persistir no passado é uma forma de vida morta.” (2005, P. 150). Se os protagonistas El Santo, Tenente Sanmartin e Glória formam juntos uma espécie de grupo de homens (e mulheres) do “Sonho Moderno” do vindouro México, combinando um futuro brilhante com as tradições do passado, Genaro e seus Zumbis combinam em um grupo de homens do “Pesadelo Moderno” do vindouro México, uma era de tecnocratas burgueses e escravos homens-máquina. Essas duas visões para o futuro do México, na simbologia Católica o Paraíso e o Inferno respectivamente, não podem coexistir. Apenas, quem sabe, dentro do ringue da Cidade do México. Seja este literal ou metafórico, a mensagem de *El Santo Contra los Zombies* é clara: El Santo, e o seu novo México que olha para o futuro sem distorcer o passado, triunfará.

3. 2 “A raça humana está a salvo... momentaneamente.”: El Santo, El Enmascarado de Plata, Vs la Invasión de Los Marcianos (1966).

O título do filme resume a premissa central razoavelmente: El Santo, o Luchador, é a primeira e última linha de defesa da raça humana contra uma invasão Marciana que busca conquistar a humanidade por nos ver como uma ameaça à paz cósmica devido a nosso armamento nuclear e tendência à violência. Ao contrário dos Zumbis no filme anterior, os Marcianos tem um aspecto distintamente classicamente belo, com cabelos loiros e físicos esculturais em exibição, linguajar refinado e movimentos que demonstram uma natureza regal. Em vez de aberrações decadentes, lembram uma versão idealizada da humanidade em uma perspectiva eurocêntrica, algo que chega a casar com o subtexto dos personagens como uma grande potência que tenta violentamente impor sua autoridade sobre o México. Seriam americanos ou soviéticos? Pouco importa para o contexto do filme.

Paradoxalmente, os Marcianos são motivados por ódio a proliferação de armas nucleares desencadeada pela Guerra Fria entre os Estados Unidos e a União Soviética, e o

filme concorda com essa perspectiva antinuclear. Ao mesmo tempo em que os Marcianos falam sobre impedir a guerra nuclear, eles tem um paralelo ideológico com as potências nucleares que buscam impedir. Ironicamente, apesar da tecnologia avançada e da caracterização como “super-homens arianos”, os Marcianos são acima de tudo humanos. Este ponto de similaridade por baixo dos contrastes é erguido no filme, quando o líder dos Marcianos ergue as metas nobres que eles têm para com a terra, mas El Santo contra argumenta que seus métodos de violência indiscriminada são, de fato, precisamente aqueles utilizados por tiranos e genocidas terrestres. Neste aspecto, El Santo argumenta, os Marcianos são iguais a todos os outros colonizadores e imperialistas.

O mesmo ponto é erguido bem ao final do filme. No momento que El Santo está prestes a acabar com os Marcianos, seu aliado Professor Odorico lhe diz para não destruir a tecnologia Marciana, pois ela pode ajudar a humanidade. Santo categoricamente se recusa, afirmando que o professor sabe tão bem quanto ele que a humanidade apenas usaria essas armas para a guerra, e Odorico silenciosamente concorda. A mensagem é clara: a bomba nuclear retirou quaisquer dúvidas da capacidade humana de brutalidade, e só a Lucha Libre pode salvar-nos da aniquilação.

Como mencionado anteriormente, no mundo da Lucha Libre, a realidade é suspensa, e a premissa de uma invasão espacial de Marcianos superavançados contra a raça humana é algo tratado de uma forma quase casual na narrativa em si do filme, seguindo o regime de realidade. Os Marcianos masculinos são, naturalmente, interpretados por Luchadores experientes (as Marcianas femininas são interpretadas por modelos, mas não participam de nenhum combate).

Figura 12 – Os Marcianos confabulam seu plano de ataque.

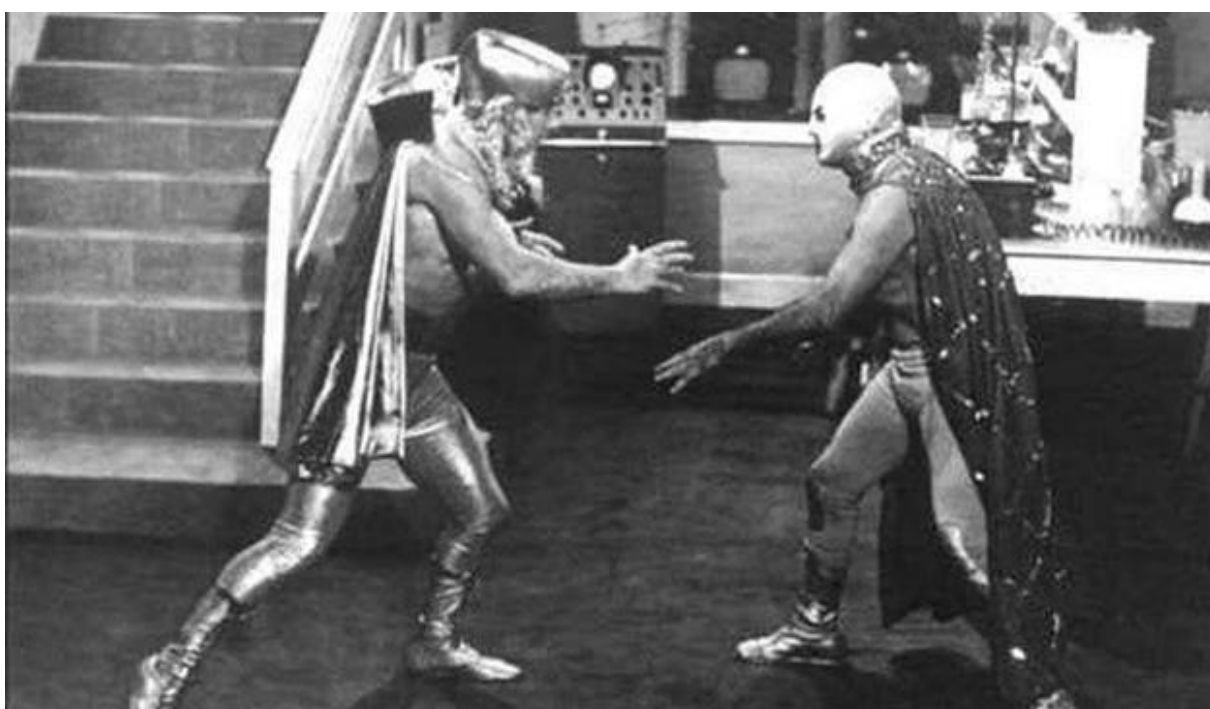


Fonte – El Santo Combate a Invasão Marciana (72:20).

É de nota que os Marcianos se vestem em trajes similares aos tradicionais de Luchadores, usando capas, botas e expondo os troncos musculares, por definição vinculando-os ao imaginário de Luchadores. Durante a primeira cena se anunciam ao mundo antes do próprio Santo sequer aparecer, seguindo seu papel de Rudos, e posteriormente transformam a terra em um figurativo ringue ao entrarem em confronto com ninguém menos que El Santo. Da mesma forma que os Rudos do ringue são definidos por sua brutalidade desmedida e violação das regras de combate, os Marcianos são introduzidos aniquilando civis inocentes, incluindo crianças, com uma arma laser que também tentam (sem sucesso) usar contra El Santo quando ele interfere em uma clara violação das regras de guerra da Lucha Libre.

A própria cena começa com El Santo gentilmente repreendendo uma das crianças por praticar a Lucha de maneira excessivamente violenta. Como clássico Técnico que é, Santo define para os jovens que a Lucha deve ser praticada com honra e qualidade esportiva, visando um bom duelo de forças atléticas em oposição a agressão física desmedida. Sua afirmação é diretamente contrastada pelo Marciano que chega segundos depois, indiscriminadamente matando centenas de pessoas inocentes com um raio laser. Duas formas de violência, duas formas de tratar o corpo em empenho da violência: A Lucha como meio de iluminação por meio de combate, a guerra como meio de puro extermínio.

Figura 13 – O líder dos Marcianos (esquerda) confronta El Santo (direita).



Fonte – *El Santo, El Enmascarado de Plata, Vs la Invasión de Los Marcianos* (19:05).

A relevância da caracterização dos Marcianos para a construção de cena da Lucha é crucial: A experiência da Lucha no estádio tem sua grandeza aumentada pelo seu aspecto coletivo, tribal e desprovido de quarta parede, onde o Luchador frequentemente interage com a audiência de forma tanto verbal quanto não verbal. A presença da quarta parede e a natural diferença de ambiente entre um estádio e uma sala de cinema impede esse tipo de relação com um filme tradicional, levando a solução de tomar vantagem do que Jean Epstein, em *Le Cinema Du Diable*, denomina como a natureza onírica do cinema, trazida pelo estado de escuridão e isolamento da sala, que permite a imersão do espectador dentro da experiência do universo apresentado pelo filme (EPSTEIN, P. 71). Ao invés da imersão tribal do estádio, *El*

Santo, El Enmascarado de Plata, Vs la Invasión de Los Marcianos usa a imersão onírica estabelecida por Epstein para simular este efeito.

No caso de *El Santo, El Enmascarado de Plata, Vs la Invasión de Los Marcianos*, a imersão no contexto narrativo envolvendo o destino da humanidade e uma guerra dos mundos fornece ao enredo um simulacro da grandiosidade fantástica inerente a Lucha Libre em seu estado natural, substituindo a atmosfera do estádio por uma atmosfera narrativa de grandiosidade, onde a imersão da audiência no enredo permite uma experiência similar, mas apenas quando este enredo condiz com o regime de suspensão de descrença de padrão similar ao utilizado da Lucha Libre tradicional (subsequentemente a decisão do enredo de lidar com um assunto de padrões fantásticos como uma invasão Marciana).

Este regime de suspensão de descrença também está presente no design sonoro do filme, que possui um trabalho de Foley exagerado e cartunesco com cada soco e pontapé que se conecta com o corpo do oponente, fazendo soar como se os Luchadores possuíssem punhos de ferro que estivessem atingindo algo como concreto em vez de carne. A trilha em si é minimalista e de pouca variedade musical, e muitas sequências, particularmente as lutas, são silenciosas, colocando o trabalho de Foley em destaque como o elemento central da paisagem sonora.

Mas o uso de uma narrativa fantástica na imersão da audiência é apenas uma parte da construção da linguagem da Lucha Libre. As lutas em si, obviamente, são o aspecto mais central desta linguagem. O filme possui vários embates, nos quais quantidades variáveis de Marcianos lutam contra El Santo utilizando movimentos e golpes da linguagem de Lucha Libre como chaves e agarramentos de vários tipos. A maioria destes combates é fora do ringue em ambientes variados, mas em comum eles têm uma forte presença de planos gerais, distantes, que permitem ao espectador a captar os corpos dos Luchadores e o cenário no qual lutam (o figurativo ou literal ringue) por inteiro.

Mesmo quando estes embates são travados fora de um literal ringue, os planos gerais são geralmente organizados em *plongées* e *contra-plongées* que deliberadamente se assemelham as perspectivas de visão que um público pagante teria da luta de sessões diferentes da arquibancada, oscilando em proximidade e altura dependendo de qual lugar da arquibancada o plano busca replicar. Desta forma, a cena é organizada não necessariamente para fazer o espectador se sentir em apenas um lugar da figurativa arquibancada assistindo o combate, mas em todos eles simultaneamente, uma síntese idealizada da experiência do público da Lucha tradicional. São planos tradicionalmente longos, onde cada um segue a continuidade fluída da ação de combate. O olho da câmera está sempre preocupado em

mostrar o corpo inteiro do Luchador, pois é por meio de chaves de braço e agarramentos elaborados que ele se comunicará com a audiência, não com a face (que está sempre coberta por uma máscara) e raramente com diálogo. Só o corpo importa uma vez que a luta começa.

No modelo cinematográfico de Lucha Libre utilizado por *El Santo, El Enmascarado de Plata, Vs la Invasión de Los Marcianos* há uma inversão do que foi previamente estabelecido por Jean Epstein em sua escrita em *Reálisation de Détail*; com o plano geral, tradicionalmente usado como um plano que indica objetiva distância dos personagens e um enfoque maior no estabelecimento espacial da cena e não de aproximação emocional (1922, P. 2), sendo ressignificado em uma ferramenta de aproximação. Durante os combates da Lucha Libre o corpo inteiro é uma ferramenta de comunicação, logo um plano que corta, por exemplo, as pernas de um lutador é como um close-up que corta os olhos do ator, limitando assim sua capacidade de comunicação: a linguagem da Lucha é uma de corpo inteiro. Em *El Santo, El Enmascarado de Plata, Vs la Invasión de Los Marcianos* close-ups, planos detalhe e outros ângulos similares são usados esporadicamente, apenas para indicar uma importância de algo narrativo externo à luta em si, como as reações dos personagens não-Luchadores presentes. De certa forma, planos detalhes são usados nos filmes de Lucha de uma forma similar a planos gerais fora dele; como uma ferramenta de construção e estabelecimento espacial da cena, definindo o que ocorre acerca do elemento central, que é a luta em si.

A luta final que forma o clímax do filme apresenta a linguagem cinematográfica de Lucha do filme em sua forma mais realizada. Logo antes da cena começar, existe um plano do ringue vazio, intocado e silencioso no meio de uma arena completamente deserta, enquadrado de forma quase sacra. A luta em si, que é construída na narrativa como a última esperança de salvação da raça humana, é travada neste ringue comum, dentro de uma arena largamente coberta de escuridão, com apenas El Santo e seus oponentes Marcianos visíveis no ringue. Desta forma os planos gerais que variam em aproximação e entre plongée e contra-plongée, que simulam as múltiplas posições de membros da audiência cercando o ringue, se tornam tanto figurativos quando literais: a arena está deserta e escura, e o único público presenciando aquele embate é o público assistindo ao filme, da similar escuridão de uma sala de cinema.

A aproximação estética da ambientação do clímax com a estética de sala de cinema para uma criação de mise-en-scène também se estende a paisagem sonora da cena: não há trilha sonora nem diálogo, os únicos sons são os exagerados impactos dos golpes e grunhidos de esforço dos Luchadores presentes. Não existe barulho de plateia, já que a arena está deserta como anteriormente mencionado, e não existe trilha para acompanhar, apenas os sons da Lucha.

O resultado é, essencialmente, uma cena de Lucha subjugada às condições estilísticas de uma sala de cinema, como se o ringue tivesse sido montado no lugar da própria tela, cercado pela escuridão do fora de câmera e pelo silêncio da imersão da audiência em uma tentativa de aproximar o espectador do combate, fazendo a quarta parede mais transparente em uma experiência onírica de abstração apenas possível por um diálogo entre a linguagem da Lucha e a linguagem do cinema. A conclusão do combate, narrativamente, é também retirada da linguagem de Lucha, com El Santo retirando de um dos Marcianos o seu cinturão e o clamando para si, um indicador de sua individualidade, da mesma forma que um Luchador remove a máscara, outro indicador de sua individualidade, de seu oponente derrotado e a clama para si.

Após o término do combate, o mesmo plano do ringue vazio, sacro, intocado na arena se repete, simbolizando a conclusão da Luta e do conflito. O filme segue com uma curta sequência que amarra a narrativa e resolve pontas soltas, mas a batalha foi decidida e El Santo trinfou. O espetáculo está encerrado.

A combinação de fatores que fazem da filmografia de El Santo a representação mais pura da linguagem da Lucha no cinema, tais como o nível das produções e o status de El Santo como ícone cultural, são praticamente irreproduzíveis, se localizando como um fruto de um específico período da história do México e de um indivíduo específico, El Santo, cujo impacto cultural é único na história da Lucha Libre, e nenhuma outra filmografia foi capaz de alcançar o mesmo nível de aproximação e experimentação entre a linguagem da Lucha e do cinema e a potencialização háptica deste processo.

Esta combinação única de fatores faz a adaptação da linguagem de Lucha para o cinema empreendida em sua filmografia, e mais especificamente em *El Santo, El Enmascarado de Plata, Vs la Invasión de Los Marcianos*, um dos filmes mais proeminentes do gênero de filmes de Lucha e um dos experimentos mais bem-sucedidos na experiência de adaptar a experiência de uma luta livre aos confins de uma tela de cinema. Essa adaptação é, de certa forma, um desafio inalcançável: a linguagem da Lucha nunca poderá ser totalmente reproduzida em uma tela de cinema e muito menos, evidentemente, a linguagem do cinema em um ringue de luta.

No entanto, a aproximação das duas formas de construção de cena permite resultados interessantes, particularmente no que se trata da aproximação e imersão da audiência em uma forma de espetáculo de natureza única como a Lucha, dotada de seu aspecto de linguagem física e não verbal, algo que fornece desafios e oportunidades ricas para o meio cinematográfico. *El Santo, El Enmascarado de Plata, Vs la Invasión de Los Marcianos* é um

exemplo particularmente potente do que pode ser feito com esse diálogo de linguagens, mas está longe de ser o único que pode ser apresentado na filmografia de El Santo ou mesmo no cinema de Lucha, e serve como prova que essa aproximação é um experimento de potencial essencialmente ilimitado.

No entanto, apesar de sua potência, *El Santo*, *El Enmascarado de Plata*, *Vs la Invasión de Los Marcianos* é também de certa forma o auge do gênero no cinema e de El Santo como uma manifestação do espírito de heroísmo do herói nacional. O próprio final do filme já tem um agouro do que estava por vir, quando o narrador sentencia que “A raça humana está a salvo... momentaneamente. Aprenderá o ser humano a lição, ou insistirá com seus loucos experimentos nucleares até desaparecer da face da terra?”. A última imagem do filme é um sombrio El Santo, caminhando para longe sob o luar. Trata-se de um medo existencial físico e corpóreo, medo de um mundo onde corpos viram cinzas ante um cogumelo nuclear. Uma pergunta paira no filme: De que vale o atletismo ritualizado e a violência moralizada de El Santo contra o indiscriminado holocausto nuclear que reduz cidades a cinza? A humanidade está a salvo, mas apenas por hora. Por quanto tempo os músculos de um santo conseguirão fazer isso em um mundo mecânico onde corpos perdem espaço para máquinas?

Nos subsequentes *El Santo Contra Las Lobas* (1972) e *El Santo en El Misterio das Bermudas* (1977), uma resposta é dada. A máscara de prata mostra suas rachaduras e rui.

3. 3 “E se fará o início do reinado eterno dos licantropos”: El Santo Contra Las Lobas (1972).

Nos seis anos entre 1966, o ano de *El Santo*, *El Enmascarado de Plata*, *Vs la Invasión de Los Marcianos*, e 1972, o ano de *El Santo Contra Las Lobas*, o México e o mundo além de suas fronteiras haviam mudado. Nos Estados Unidos os últimos alicerces do modelo de censura americano conhecido como código de Hays haviam caído por terra e o código em si extinto em 1968 e subsequentemente substituído pelo atual MPAA, abrindo as portas para um cinema mais ousado em relação a temas como violência e sexo na América (LEWIS, 2000, p. 198). Com a ascensão do cinema de exploitation e grindhouse na América e a importação do mesmo para o México leva a uma evolução no cinema de Lucha: os filmes em preto e branco inspirados nos seriais pulp e suas aventuras sem sexo ou violência deram lugar ao grindhouse exploitation ao vivo e em cores de sangue e sex appeal, como forma de competir e replicar o

sucesso deste gênero para o público mexicano. O Cine de Lucha e seus corpos se movem para uma direção mais visceral, mais colorida, mais carnal.

Dentro da própria sociedade mexicana, a mudança foi ainda mais radical. Como Doyle Greene observa em seu livro *Mexploitation*, os anteriormente analisados filmes de El Santo (*El Santo Contra los Zombies* e *El Santo, El Enmascarado de Plata, Vs la Invasión de Los Marcianos*) serviram como produtos e reflexos de uma era de futurismo idealista do México, espelhando-se na própria expansão pós-Revolucionária da Cidade do México e projeto do governo de “modernização” da nação, colocando Santo como um alicerce moral e símbolo dos valores desta era modernizadora da cultura da nação face a face com uma era de drásticas mudanças (GREENE, 2005, p. 51). Durante a década de 60, período de produção e lançamento de ambos os anteriores filmes analisados, o México progredia em uma direção de suposta modernidade e engrandecimento no cenário global, direção esta que culminaria com a Olimpíada de 1968 no México, que mostraria ao mundo a Cidade do México como a joia da nova era da modernização da nação e do mundo, distante do passado sangrento da Revolução mexicana de 1910-1920 (RODDA, 1968).

Os gastos com a preparação infraestrutural para as Olimpíadas, de cerca de 150 milhões de Dólares (GINIGER, 1968), levaram a protestos organizados por parte de movimentos estudantis e trabalhistas procurando melhores condições sociais e marchando sob o slogan de “No queremos Olimpiada, queremos Revolucion!” (Não queremos Olimpíadas, queremos Revolução). A resposta brutal do governo mexicano, que estava preocupado que os protestos atrapalhariam as Olimpíadas, levou ao Massacre de Tlatelolco, onde protestantes ocupando a Praça das Três Culturas na Cidade do México, foram mortos a tiros. Em uma tentativa de conter a narrativa, o Governo reportou que apenas 44 haviam sido mortos e as Olimpíadas de 1968 ocorreram como planejado na Cidade do México, exatos dez dias depois do massacre. O número real de mortos é estimado como tendo sido em torno dos 400, dez vezes mais alto que o número oficial (ESTEFANIA, 2018).

O incidente mudou radicalmente o imaginário social mexicano pelo nível do massacre e seu significado simbólico, já que a Praça das Três Culturas é coincidentemente também o local onde os Astecas realizavam sacrifícios humanos e o lugar onde eles se renderam aos espanhóis, transformando o massacre em uma espécie de eco histórico destes outros derramamentos de sangue (QUIRARTE, 2019, p.273-284). Os historiadores Lorenzo Meyer e Hector Aguilar Carmín, por sua vez, definem o Massacre como “um anúncio sangrento de que os tempos mudaram”, trazendo o derradeiro fim do período de idealismo modernizador que marcou o período anterior (2010, p. 207). O idealismo da modernização ruiu e foi substituído

com um cinismo profundo pelas promessas “do novo México”, uma mensagem escrita nos corpos feridos, mortos e mutilados em Tlatelolco à vista dos deuses antigos e novos.

El Santo, em seu papel de ícone cultural mexicano no cinema, teve que se adaptar aos tempos. Uma dose de cinismo e violência do Cinema de Exploitation foi necessária, casando bem com a necessidade de competir com este próprio cinema estrangeiro.

El Santo Contra Las Lobas então começa com uma cena familiar ao próprio gênero de horror que o filme se encaixa: o corpo feminino de uma jovem e atraente mulher loira (chamada Luba posteriormente), fugindo na escuridão de um atacante não visto. A mulher em questão eventualmente se confronta com seus perseguidores, que são um grupo de Lobisomens femininos (Lobimulheres?) e em particular, a Rainha dos Licantropos (que é como o filme largamente chama suas criaturas). Uma vez confrontada, a Rainha revela a Luba que a visível decadência da humanidade está levando ao fim da era dos homens, e a era dos lobos está para começar. E para esta nova era é necessária uma nova Rainha dos Licantropos, que será justamente Luba, e para se tornar Rainha ela deve esfaqueá-la.

Antes de Luba finalmente tomar seu lugar como nova Rainha, a velha Rainha a avisa que mesmo com toda a inevitável derrocada da humanidade, existe um indivíduo que pode impedir tudo isso, um “homem de prata” profetizado há muito. Luba então esfaqueia a velha Rainha e toma seu lugar, enquanto a matilha de licantropos uiva, em aprovação da nova líder e sua vindoura era dos lobos. E essa nova era começará após uma lua sangrenta. Não haveria como ser diferente em um México pós Tlatelolco, onde corpos ensanguentados fundam alicerces da sociedade.

Figura 14 – Santo (esquerda) e a Rainha (direita) se confrontam.



Fonte – *Santo Contra Las Lobas* (13:27).

Enquanto a Mitologia Nórdica não é uma referência particularmente forte no cinema de El Santo (que se dá mais ao Folclore Católico e mitologia Asteca), El Santo Contra Las Lobas tem uma proximidade com a Europa Nórdica maior do que a maioria dos filmes em sua filmografia, com os antagonistas sendo lobisomens europeus e um dos heróis sendo implicitamente descendente de Jonathan Harker, o protagonista de *Drácula*. Em acréscimo, o motif da era dos lobos relacionando-se ao fim dos tempos é um conceito presente de forma mais proeminente na mitologia Nórdica, como antecedente do seu equivalente do fim dos tempos, o Ragnarok. Como observado na coleção de poemas Nórdicos *Prose Edda*:

“Irmãos lutarão e matarão uns aos outros / Filhos das irmãs trairão a irmandade / Um mundo cruel, depravação abundante / Uma era de machado, era de espada, / escudos partidos, uma era de ventos, uma era de lobos (...)” (DRONKE, 1997, p.83).

É claro, lobos não são um símbolo alienígena ao Cristianismo. No Novo Testamento, Jesus Cristo afinal se compara a um bom pastor guardando suas ovelhas contra lobos, e também compara falsos profetas a lobos em peles de cordeiro no Evangelho de Mateus: “Cuidado com os falsos profetas, que vem a ti em pele de cordeiro, mas internamente são lobos selvagens” (7-15), em uma passagem inaugura a metáfora ocidental “lobo em pele de cordeiro”. Um Lobisomem é uma evolução natural desta analogia trajando não a pele de um cordeiro mas sim a pele de um ser humano para ganhar a confiança do resto da humanidade, algo que é particularmente presente no supracitado personagem da Rainha Luba e seu uso de sua feminilidade humana para seduzir ou trapacear de outra forma os personagens masculinos.

O folclore Católico do México inclui lobos proeminentemente na juventude do Beato Sebastian de Aparicio, um Frade nascido na Espanha e um dos primeiros e mais proeminentes Missionários no recém-colonizado México do século 16. Segundo a lenda (MORALEJO, 1973), na juventude do Beato Aparicio na Espanha, ele havia contraído a peste negra e foi abandonado pelos seus pais para morrer. No seu estado moribundo, foi encontrado por uma Loba gigantesca que em vez de matá-lo, mordeu um ponto infectado de seu corpo e depois o deixou. Após o incidente com a Loba, ele miraculosamente se recuperou da Peste. Futuramente, no recém-colonizado México, Aparicio foi uma figura fundadora responsável pela construção de algumas das primeiras e mais importantes estradas da colônia (sendo hoje em dia padroeiro dos transportes no México) e figura importante no estabelecimento de contatos pacíficos com os povos Nativos (MORALEJO, 1973). O papel de Sebastian de Aparicio como figura importante do mito nacional e da Loba em seu folclore faz o uso de

Lobas como antagonistas para colocar a humanidade ao teste ainda mais potente para a simbologia do filme no imaginário mexicano da época.

Trazendo a comparação de lobos e homens para a própria imagem, a cena introdutória termina com uma transição para a próxima cena onde o uivo da matilha de mulheres-lobo se mistura com o grito de uma multidão assistindo El Santo lutar em uma arena. A plateia da arena de Lucha, que em filmes anteriores foi mostrada como uma representação do próprio México e sua unificação na Capital, aqui é diretamente comparada à matilha de Lobisomens e Mulheres-Lobo que são os antagonistas centrais, uma referência futura para como a sociedade civil seria tratada durante o filme. Na plateia, inclusive, está também Luba, a nova Rainha dos licantropos.

Após o fim da luta, El Santo volta ao seu camarim, onde ele recebe uma visita da supracitada Rainha Luba. A Rainha tenta seduzi-lo, dizendo querer conhecer melhor “o homem por trás da máscara”, mas ele se recusa e ela deixa seu camarim. Posteriormente, um detetive particular contratado pela Família Harker (nomeados em referência ao protagonista Jonathan Harker, de *Drácula*) tenta recrutar Santo para resolver uma série de assassinatos que ele acredita envolverem Lobisomens. El Santo, apesar de sua carreira cinematográfica enfrentando Marcianos e Zumbis, parece incrédulo e cético e a conversa se encerra. Na saída, Santo é emboscado por dois lobos às ordens da Rainha Luba e surpreendentemente, Santo se prova incapaz de confrontá-los e termina se escondendo e gritando por ajuda. Dois seguranças vêm ajudá-lo, mas os lobos não estão mais lá, e os seguranças zombam de El Santo enquanto ele percebe que a ameaça terminou.

Comparado ao baluarte da identidade e da moral mexicana apresentada nos filmes anteriores, a introdução de El Santo aqui; fugindo de lobos, pedindo ajuda, e sendo ridicularizado pela população que outrora o respeitou; já é radicalmente diferente. Santo é mostrado como falho, amedrontado e não mais tão venerado de forma quase religiosa como nos filmes anteriores, visto apenas como um homem. Se, como os Lobisomens e Mulheres-Lobo afirmam na cena introdutória, a era dos homens está chegando ao fim, a aparente decadência de seu maior defensor El Santo parece um forte sinal do vindouro fim, talvez não só exatamente da humanidade, mas do México em específico.

O anteriormente mencionado Massacre de Tlatelolco marca um drástico ponto quase apocalíptico de perda de fé no governo pós-revolucionário, não só pelo massacre em si quanto também pelo fato que o governo escondeu o número de mortos, recusando-se a investigar ou punir qualquer um dos policiais e militares envolvidos no massacre, com a estimativa oficial de mortos sendo liberada apenas em 2001 junto com documentos oficiais ao longo dos anos

seguintes (DOYLE, 2003). Os jornais estatais da época também espalharam a narrativa que o Massacre havia sido meramente um caso de protestantes violentos forçando uma reação violenta da polícia, com os documentos liberados em 2001 posteriormente revelando que o oposto era verdade. O governo do México fez o que pôde para evitar que a narrativa saísse do seu controle, mas o Massacre ganhou uma vida própria, e a subsequente desconfiança nas autoridades apenas cresceu durante a vindoura década de 70.

O que seria a Lucha Libre além de política mascarada por atletismo? E quem é El Santo além de uma manifestação física do imaginário mexicano, e em particular de uma tentativa de solidificar a identidade moral da nação pós-Revolução? Sua decadência em *El Santo Contra Las Lobas* é um reflexo da decadência desse próprio imaginário. A reação dos civis em *El Santo Contra Las Lobas* contra o próprio El Santo, de desconfiança e escárnio contra aquela autoridade que diz ser um bastião moral mas que se mostra falho, é um exato reflexo deste fenômeno. Outro espelho desta mudança social ocorre na escolha de ambientação da narrativa do filme, sendo um dos poucos filmes da filmografia de El Santo largamente fora da Cidade do México, a exata capital que unificaria as diferentes identidades raciais e sociais do México em uma utopia moderna. A identidade do México se encontra fraturada pelos recentes massacres, e as pedras atiradas contra Santo são as pedras atiradas contra o próprio sonho do “México moderno” vendido pelo *establishment*.

Como Santo descobre ao pesquisar sobre o caçador de Lobisomens supracitado César Harker, sua fazenda se encontra em algum não especificado ponto “da Província”, como é coloquialmente chamado todo o território do México fora do Distrito Federal onde fica a Capital, e é evidentemente lá onde o duelo final contra os Lobisomens deve ser travado. Após o incidente com os lobos e descobrir que o detetive particular supracitado foi assassinado pela Rainha Luba, Santo é convencido da importância da missão e vai encontrar com César Harker, onde os dois brevemente sofrem o ataque de mais uma mulher-lobo apenas para confirmar o nível da ameaça. Santo então decide partir para a província assim que ele terminar sua última Lucha na Capital (uma decisão que prova custosa para o herói do filme). Durante esse diálogo, César Harker menciona a Santo que apesar da família Harker lutar a gerações contra Lobisomens, apenas “o homem de prata” pode salvá-los, como citado pela matilha de lobos na primeira cena. O homem de prata é obviamente El Santo, referenciando sua máscara prateada, apesar de poucos minutos atrás termos visto ele como impotente e risível contra dois lobos. O próprio Santo parece vagamente incrédulo com isso mas César insiste que apenas ele pode salvar a humanidade da vindoura era dos lobos, se ele vier junto com ele.

A conversa ergue o subtexto que o México não pode ser salvo na ensanguentada Capital, mas apenas na Província, um reflexo de como o projeto de modernidade utópica do governo mexicano (representado em sua maior forma pela construção da Cidade do México moderna) fracassou de maneira retumbante e é apenas voltando à província, com os camponeses, que a identidade fraturada mexicana pode ser reconstruída. Se Santo é para ser interpretado como uma manifestação corporificada da identidade nacional, o fato que apenas ele pode salvar o México da aniquilação mesmo com a covardia e fraqueza mostrada antes é um possível reflexo da hegemonia do PRI (Partido Revolucionário Institucional) governou o México de 1929 até 2000 em 71 anos de monopólio na política Nacional (WEINGAST, 2007, p. 2-7). Em 1972, após 43 anos do domínio do PRI e 28 anos antes de seu fim, o status de Santo como um herói falho mas ainda o único que pode resolver o conflito talvez seja análogo a uma perspectiva do próprio PRI: mesmo com todas as falhas, é o único que temos.

Como anteriormente citado, a decisão de Santo de não ir imediatamente junto a César Harker lidar com a crise de assassinatos Lobisomens na Província se revela como custosa para o mascarado de prata e mais particularmente para o próprio César, que é emboscado e morto pela Rainha Luba enquanto espera por Santo. A cena da morte de César é a primeira cena que verdadeiramente demonstra a diferença no nível gráfico de *El Santo Contra Las Lobas* comparado aos seus antecessores: César Harker é brutalmente retalhado pelas garras de Rainha Luba, sangrando e grunhindo de dor, e a própria Rainha Luba termina coberta de sangue (tanto seu quanto de César) e usando apenas trapos que mal cobrem suas partes. Trata-se de uma cena com mais nudez e sangue que qualquer um dos filmes anteriores de Santo.

César Harker morre, mas consegue mortalmente ferir a Rainha Luba com sua espingarda antes. A Rainha Luba passa alguns minutos correndo pela noite e agonizando antes de colapsar, morta, e ser encontrada falecida pelos funcionários da fazenda de Harker. Após a morte de Luba, sua alcateia de Lobos uiva para a lua em luto pela sua rainha e pedindo vingança, e uma Cigana assistindo a cena observa que é chegada a hora do incidente mostrado na primeira cena ocorrer mais uma vez, ou seja, Luba retornar por meio de outra forma. A cena confirma o fato que Luba reencarna em outra mulher assim que seu corpo anterior é mortalmente ferido, se mostrando novamente quando a hora for necessária. A cena também nos introduz aos personagens da Cigana Ana, da paraplégica Julieta, de suas filhas Adriana e Eloísa, do Doutor Marcus e do muscular capanga Gitano (“Cigano” em Espanhol), que todos habitam na mesma casa e parecem ter algum grau de conhecimento sobre Licantropos e suas tradições.

A presença de ciganos como figuras heroicas é uma anedota interessante por si, dado que o antropólogo David Lagunas da Escola Nacional de Antropologia e História do México afirma que os Ciganos foram “des-historificados” da história do México e reduzidos a uma profunda invisibilidade (QUINONES, 2013). Ainda de acordo com Laguna, Ciganos tiveram seu papel na popularização do Cinema do México no começo do século 20, por meio de “carroças cinema” móveis que permitiam aos habitantes da província acesso ao cinema, que até então era restringido à Capital, um papel historicamente negligenciado (QUINONES, 2013). Na filmografia mexicana da época, a aparição mais recorrente de Ciganos era por meio do estereotipo de sequestradores de criança ou bandidos nômades (GODOY, 2010). Em *Santo Contra Las Lobas*, apesar de sua aparição ser evidentemente dotada de exotismo pelas roupas coloridas, ambos os personagens ciganos são inquestionavelmente heroicos. Quem sabe, no México fraturado e à beira da ruína de *El Santo Contra Las Lobas*, a única forma de sobreviver seja reincorporando povos há muito esquecidos na modernidade idealista da Cidade do México.

Subsequentemente Santo chega na província por meio de um trem após terminar sua luta, apenas para tristemente descobrir que César Harker está morto, em algum nível pela sua própria decisão de não ir imediatamente ajudá-lo. Pela primeira vez, o hábito de Santo de Luchar independente das consequências surge como um problema que leva a morte de um dos personagens heroicos. Santo está tão decadente neste filme que até mesmo a Lucha Libre, anteriormente a arte que unificava o México e da qual ele era mestre inquestionável, é também posta em cheque assim como praticamente toda sua identidade, algo talvez antecipado pela comparação entre a matilha de licantropos e a plateia de Lucha logo no começo do filme. Após sua viagem, Santo se encontra em uma província longe das arenas e nunca mais retorna ao ringue durante a película.

O mesmo trem que traz Santo também traz uma embalagem que é claramente um caixão de madeira, afirmada pelo condutor do trem como tendo sido enviada da Transilvânia mas não tendo endereço de entrega nem o nome do remetente. Durante a calada da noite, a matilha de licantropos alcança o caixão e acorda quem jaz dentro dele: Lícan, o Rei dos Licantropos, que até esse ponto não havia sido mencionado na narrativa. Trata-se de um Lobisomem que aparenta não ter forma humana e se veste a maneira de um Aristocrata do velho continente, um personagem claramente espelhado no Drácula da Universal apesar de ser um Lobisomem, e não um vampiro. Lícan observa à sua alcateia que é chegada a hora de destruir o último dos Harkers (Eric Harker, irmão gêmeo de César que é introduzido propriamente pouco depois), e que também é necessário escolher uma nova forma para Luba a

Rainha dos Licantropos. Lícan então afirma que tudo será feito pela vontade da Lua Vermelha, que aparentemente é uma espécie de entidade de propósito maléfico que guia os licantropos e a qual o Rei Lícan obedece, e subsequentemente a era dos homens hei de chegar ao fim quando a lua vermelha passar pelo céu.

O Rei Lícan se refere e se comunica com a lua como se ela fosse uma entidade viva, pensante, e de intento maléfico que guia os Licantropos em seus propósitos sombrios enquanto observa tudo do céu noturno como um maligno deus noctívago que planeja a derrocada da humanidade. O fato que Lícan pede telepaticamente à lua para escolher a próxima incarnação da Rainha Luba, e cenas posteriores não indicam que ele esteja sendo metafórico, também serve para fortalecer essa interpretação. O lado mais perigoso e mais sombrio da lua por meio da lua de sangue é um componente no folclore Católico, já antes do apocalipse começar é dito que “o sol ficará negro como obsidiano e a lua será como sangue”, como citado nos livros de Joel (2:31), Apóstolos (2:20) e do Apocalipse (6:11-13).

Mas o mito talvez mais relevante ao status da lua no México seja o mito Asteca de Coyolxauhqui. No mito, a deusa e sacerdotisa Coatlicue tem uma gravidez miraculosa por meio da intervenção de uma nuvem de penas do céu, engravidando-a com o deus do sol e da guerra asteca Huitzilopochtli. A gravidez divina deixa a filha de Coatlicue, a guerreira Coyolxauhqui, com inveja e ela logo decide matar o bebê enquanto ele ainda está na barriga. Para executar sua vingança Coyolxauhqui arregimenta seus quatrocentos irmãos soldados, os Centzon Huitznahua, e ataca sua própria mãe. Durante o ataque Huitzilopochtli, já adulto e armado com uma espada, emerge da barriga de Coatlicue, mata todos os quatrocentos Centzon Huitznahua e decapita Coyolxauhqui. O corpo de Coyolxauhqui quica abaixo dos degraus do templo e cada vez que quica perde um pedaço de seu corpo até sobrar apenas uma poça de sangue com uma pilha de partes de um corpo esquartejado. Na maioria das versões, Huitzilopochtli também devora os corações de Coyolxauhqui e dos outros quatrocentos Centzon Huitznahua. Em algumas versões, Huitzilopochtli joga a cabeça de Coyolxauhqui no céu, onde ela então fica para todo o sempre, para que sua mãe não se sinta triste com a (deveras violenta) morte de sua filha, assim criando a lua. O subsequente papel folclórico de Coyolxauhqui a coloca como uma figura vilanesca que ameaça consumir e destruir o sol, trazendo uma noite eterna (MILBRATH, 1997, p. 185.).

A teórica Susan Milbrath, em seu artigo sobre a significância de Coyolxauhqui na cultura do México, reflete que o mito é aberto a mais de uma interpretação (p. 185). Segundo Milbrath, A conexão de Coyolxauhqui com a lua e seu conflito direto com Huitzilopochtli é interpretado por alguns antropólogos da história do México como uma analogia às fases da

lua refletidas pela sua perda de membros progressiva enquanto quica pelo chão (p. 186-187), mas Milbrath acha mais pertinente a interpretação da lenda como retratando os eclipses lunares, mostrado como em várias culturas Ameríndias o fenômeno do eclipse lunar é visto como uma batalha entre o sol e a lua (p. 194-195). A associação com o eclipse lunar, como Milbrath observa, conecta o progressivo desaparecimento da lua em um eclipse com a perda de membros progressiva de Coyolxauhqui e a poça de sangue na qual ela jaz no fim com a coloração vermelha que a lua adota na fase final de um eclipse lunar. É importante frisar que um eclipse lunar é o nome para o evento astrológico que resulta em uma “lua de sangue” vermelha, do mesmo tipo que a mostrada em *El Santo Contra Las Lobas*.

Como o historiador Mactos Montezuma lembra, no entanto, também existe um forte subtexto político na lenda (MONTEZUMA, 1991, p. 17-22): tanto Coyolxauhqui quanto seus quatrocentos irmãos Centzon Huitznahua são representativos dos “povos do sul”, enquanto Huitzilopochtli é uma entidade do norte do atual México, e sua vitória sobre Coyolxauhqui representa um mito fundador do Império Asteca sobre a conquista e integração dos povos do Sul na identidade do império. Notoriamente, Montezuma aproxima o aspecto da decapitação de Coyolxauhqui e do devorar de seu coração (e dos corações de seus 400 irmãos) com a maneira em que sacrifícios humanos, rituais dedicados à continuação da sociedade Asteca na face de ameaças naturais e humanas, eram realizados: envolvendo a decapitação da vítima e o arrancar de seu coração em muitos casos, particularmente nos rituais dedicados ao deus Huitzilopochtli, o algoz de Coyolxauhqui e seus irmãos (MONTEZUMA, 1983, p. 192).

No filme em si os licantropos respondem então diretamente à lua vermelha, o símbolo dos usurpadores do sul que foram derrotados. Talvez até respondam diretamente à própria Coyolxauhqui, dado o supracitado estado da lua como uma força ativa e consciente na narrativa do filme, um estado que convém com algumas interpretações de Coyolxauhqui como uma força temível que um dia está destinada a fazer emergir a “nova lua” que substituirá o sol e trará o fim da era dos homens, de maneira similar ao que os licantropos estão no processo de fazer neste filme. Monges Católicos do século 17 até mencionam crianças e mães temendo as luas vermelhas por acharem que teriam seus filhos transformados em animais hediondos como lobos, por exemplo (CARON, 2018).

Não é difícil ver paralelos mais firmes entre a lenda de Coyolxauhqui com os Licantropos, interpretando o conflito entre a Coyolxauhqui e seus quatrocentos irmãos Centzon Huitznahua contra o singular indivíduo Huitzilopochtli como análogo ao conflito entre A Rainha Luba e seus numerosos Licantropos contra o singular indivíduo El Santo (respectivamente). A ideia do personagem de El Santo, o alicerce moral do México e que

tradicionalmente vence o mal sozinho por suas extraordinárias capacidades, ser similar a Huitzilopochtli em seu papel como deus da guerra e do sol, protetor do povo Mexica (do qual o nome México obviamente deriva).

Mas se El Santo é uma versão moderna de Huitzilopochtli e seu status como figura unificadora da identidade do México e os Centzon Huitznahua e a sua líder Coyolxauhqui representavam as tribos do sul absorvidas no Império Asteca, quem as suas contrapartes Licantropas representam? A resposta mais simples seria que eles são os inimigos do México do século 20, mas que inimigos seriam esses? A inspiração distintamente Europeia na sua e caracterização (e o fato que Lican literalmente vem da Transilvânia) os coloca como uma analogia para uma ameaça externa, Europeia, refletindo os fantasmas da colonização do México por parte da Espanha e dos Estados Unidos. Ao mesmo tempo, os fatos que os Licantropos operam inteiramente no interior do México, são firmemente parte das autoridades locais, falam apenas espanhol e parecem estar empenhados em destruir o México de dentro para fora (convertendo-os em lobos) os conectariam aos inimigos internos.

Se os Licantropos são os inimigos internos, como as tribos do sul representadas por Coyolxauhqui e seus irmãos, quais inimigos seriam esses? O tirânico governo interno responsável pelo Massacre de mais de 500 estudantes ou os movimentos trabalhistas que “dividiram o país” e forçaram o governo a essa brutalidade? O fato que uma “mulher liberada” como a Rainha Luba é uma proeminente líder dos Licantropos penda a metáfora para a segunda alternativa, fazendo-os representantes das novas ondas sociais que se opunham ao status quo do México na segunda metade século 20. Parece-me, no entanto, que os Licantropos representam ameaças ao México do século 20 em variadas formas, sem clareza, desde crises políticas internas, ameaças externas e selvageria da sociedade moderna ao largo. Em outras palavras, os Licantropos são menos um grupo a ser derrotado e anexado à identidade do México e mais uma crise de ansiedade geral da sociedade a ser resolvida. Se o objetivo dos filmes de El Santo é fornecer um trabalho de cultura popular unificadora do México, clareza no que o vilão representa não seria útil em um ambiente tão dividido, tão partido.

Curiosamente, Lican também se refere à Rainha Luba como “a loba prateada”, erguendo um paralelo entre a Rainha e o próprio El Santo, ambos figuras prateadas sobrenaturais que possuem identidades misteriosas (o resto do filme se preocupa com a questão de quem será o próximo receptáculo da Rainha Luba) e estão destinadas a defenderem a sua tribo (de licantropos e homens, respectivamente) em uma batalha épica à luz da lua vermelha. Se a máscara prateada de Santo é um legado heroico passado a gerações,

pode-se dizer que o pelo prateado da Rainha Luba (e o cabelo loiro-prateado que todas suas versões parecem ter) é um legado vilanesco passado a gerações. Na primeira interação entre Luba e Santo pelo começo do filme, ela curiosamente parece tentar seduzi-lo para o seu lado em uma maneira distintamente *femme fatale*, argumentando que o mistério da identidade de Santo é “um desafio para qualquer mulher” e que ela queria conhecê-lo melhor. Santo questiona por quê mas ela apenas responde de maneira enigmática “Tudo a seu tempo”, algo que em nenhum momento é elaborado. Talvez eles sejam como amantes, ou como irmão e irmã a maneira de Coyolxauhqui e Huitzilopochtli? A morte desta versão de Luba alguns minutos depois deixa essa pergunta nunca respondida, mas interessantemente, o filme revela posteriormente que Santo pode se tornar um lobisomem caso falhe em sua missão. Nem o corpo sacro do México é imune à selvageria iminente da década de 70.

De qualquer forma, após a revelação de Lícán e seu pedido de auxílio à Lua Vermelha, as futuras possíveis sucessoras físicas da identidade de Luba, Adriana e Eloísa, são assombradas por pesadelos envolvendo os Licantropos. El Santo e Gitano decidem investigar a situação após enfrentar alguma resistência e ceticismo das autoridades locais, que se recusam a aceitar a ameaça dos Licantropos como real. Santo e Gitano tentam perguntar à população local se eles conhecem algo dos Licantropos, mas Santo é literalmente recebido a pedradas em dado ponto, xingado e odiado. Após os cidadãos perseguirem Santo para fora da vila e absolutamente desprezarem sua ajuda, ainda existe uma cena onde Santo e Gitano são emboscados por cidadãos empunhando espingardas que os caçam através de um milharal. Santo, o herói do povo e admirado por todo o México, agora é recebido com pedradas, escarnia e tiros de espingarda pela mesma população que outrora o admirou e que ele ainda protege, mesmo sendo recusado por ela como apenas um “turista da capital”, como um dos personagens se refere a Santo.

Em filmes anteriores, e até mesmo na sua introdução nesse filme, Santo era mostrado carregado nos braços do povo e aplaudido de pé pelas plateias na Cidade do México. Mas fora dela, fora do idílico imaginário urbano da Cidade do México e de volta às esquecidas províncias, a situação é diferente. Santo é apenas mais um da capital e cabe a ele reunir a hostil Província contra essa ameaça. Após ser perseguido a tiros, Gitano questiona a agressividade dos camponeses e por que El Santo optou por fugir em vez de se defender de seus ataques. À sua maneira heroica Santo apenas responde que Gitano não deveria culpar a população pela reação hostil, justificando: “o medo faz as pessoas desesperadas”. Uma observação talvez tão fortuita na luta contra os Lobisomens quanto na crise política do México após o Massacre.

Santo e Gitano continuam a investigar o caso dos Lobisomens pela cidade, enfrentando a tradicional hostilidade da população e o ceticismo das forças policiais locais, que parecem duvidar da existência da ameaça em si, mesmo quando a maior parte das testemunhas que Santo e Gitano interrogam aparecem brutalmente mortas pouco depois. O fato que um Luchador e um jagunço estão investigando uma série de assassinatos no lugar da polícia nunca é ativamente questionado. Parte do time de investigação é o anteriormente citado Doutor Marcus, que demonstra forte ceticismo e sempre parece esconder o que realmente sabe sobre a situação. Em paralelo a investigação, Eloísa e Adriana passam a ter sonhos e pesadelos sobre a Rainha Luba e os assassinatos cometidos pelos licantropos, indicando que uma das duas será a próxima encarnação da Rainha Luba.

Com o stress das investigações inconclusivas aumentando e a hora da derradeira lua vermelha se aproximando (sem o conhecimento dos heróis), Santo, Gitano e Doutor Marcus terminam sendo convidados a uma festa pelos camponeses, um estranho desenvolvimento dada a hostilidade da comunidade a eles em cenas anteriores. Marcus decide não ir por motivos não explicados, mas Santo e Gitano vão à festa e se divertem um pouco junto a seus aliados e autoridades locais, chegando até mesmo a dançar uma espécie de ciranda com os camponeses, Gitano mais entusiasticamente e Santo mais por obrigação. Durante a dança os dois percebem que algo está errado, justo a tempo das luzes serem apagadas e boa parte dos membros da festa se revelarem como licantropos (incluindo algumas das autoridades locais) e atacarem todos os não-licantropos presentes.

Santo e Gitano lutam em meio à escuridão contra a matilha de Licantropos para escapar. Após uma prolongada batalha contra dezenas de Licantropos que eles descobrem serem as autoridades locais, Santo e Gitano escapam e rapidamente calculam o quão suspeito é que essa gigantesca embocada ocorreu justamente na festa que Doutor Marcus se recusou a comparecer e marcham na direção de sua casa.

Ao chegarem na casa junto com seu aliado Erik Harker (o último dos Harkers), encontram o Doutor Marcus parcialmente transformado em um lobisOMEM. Absolutamente chocados, eles pedem uma explicação e Marcus explica que sua família é amaldiçoada com Licantropia em paralelo a como a família dos Harkers é imune, mas que ele é um lobisOMEM bom e que seu jeito mais recluso era por medo de enfrentar essa realidade e sofrer punições por ser um licantropo, ecoando o julgamento de Santo sobre a população camponesa (“O medo faz as pessoas desesperadas”). Curiosamente, o papel de Marcus como um dos bons inimigos também pode ser encontrado no personagem de Quauhtlicac, que em algumas versões do mito de Coyolxauhqui e Huitzilopochtli, é o único dos quatrocentos Centzon

Huitznahua que muda de ideia em relação ao matricídio e fratricídio e decide avisar ao Huitzilopochtli (neste ponto ainda um feto na barriga da mãe) sobre a iminente traição de seus irmãos e irmã (HERRERA-SOBEK, 2006, p. 62)

Marcus observa que o próprio Santo está fadado a virar um Lobisomem se os Licanos não forem impedidos antes do fim da noite da lua vermelha, que ele informa que ocorrerá na noite seguinte. Marcus explicita o paralelo entre Santo e a Rainha Luba como “os prateados”, um bom e um mal, explicando que eles devem se enfrentar na batalha final. A cena coloca em contraste três destinos herdados: o legado condenado de Marcus, o legado privilegiado de Harker e o legado heroico de Santo. Um é para sempre condenado a viver com a sanguinária selvageria no sangue, outro nunca pode ser afetado por ela, mas Santo é a figura limítrofe que caminha pelos dois mundos; não imune nem condenado, suscetível à corrupção dos licantropos mas por isso mesmo talvez o único que possa impedi-la. Para salvar o mundo da selvageria, é necessário um pouco de selvageria no sangue, ao que parece.

Após fornecer essa troca crucial de informação, Santo e Marcus se despedem em bons termos. É uma ideia surpreendentemente complexa: até os licantropos, até então símbolos da depravação e brutalidade vindouras da era dos lobos, possuem inocentes e heróis entre os seus. Enquanto Marcus é o único Licantropo herói a aparecer no filme, sua presença é por si só significativa de uma maior complexidade moral trazida à sociedade mexicana (e subsequentemente aos filmes de El Santo).

Após receber o conselho de Marcus e ciente da vasta inutilidade das autoridades locais e centrais, Santo junta toda a população do interior, agora mais cientes da ameaça Licantropa depois da emboscada, em um castelo onde eles terão de defender-se da investida final dos licantropos na lua de sangue. Os repetidos fracassos do status quo e do *establishment* de lidar com a ameaça dos lobos forçam Santo a retornar a uma estrutura básica e mais antiga de ação coletiva longe da autoridade central. Todos falham menos o próprio El Santo, que apesar de sua caracterização mais humana e falha ao longo do filme comparada aos anteriores, ainda é a única esperança do México (e da humanidade) de unificação e luta contra a ameaça lupina. E é chegada sua hora.

Com todos unidos sob a bandeira de El Santo, os heróis entram no que é efetivamente um estado de cerco. Santo, em seu cavalheirismo antiquado, tenta evacuar as mulheres e crianças em um carro mas os Licanos o emboscam durante a fuga. Após sobreviverem por um triz, as mulheres e crianças retornam ao lar, deixando claro que todos morrerão ou todos viverão, mas ninguém sai nem escapa. Agora todos estão no mesmo barco, desde Santo e Gitano, a Eloísa e Adriana (que podem ser a nova encarnação da Rainha Luba), a debilitada

Julieta, e a Cigana Ana. Com todos arregimentados, os camponeses se organizam para montar uma defesa empunhando armas e balas feitas de prata, e Santo se defendendo apenas com sua máscara de prata.

Quando a noite cai e a lua vermelha surge, o dia se torna literalmente vermelho (em um evidente efeito dia-por-noite) quando uma película de forte escarlate toma conta da imagem, dando-a um tom fortemente carmesim, como se a película tivesse sido mergulhada em sangue. É a culminação do que pode ser descrito como o filme mais violento e sangrento da filmografia de El Santo: um clímax literalmente banhando em sangue, onde os licantropos e homens empenham uma brutal batalha e dezenas morrem por minuto. Da perspectiva de um mexicano vivendo na década de 70 não seria difícil pensar no Massacre de Tlatelolco, meros 4 anos antes do lançamento de *El Santo Contra Las Lobas* e um trauma ainda fresco na mente do público.

Na batalha subsequente Lobisomens invadem o pequeno forte, saltando pelas paredes, e os membros do vilarejo os repelem como podem com balas de prata, alguns triunfando e alguns morrendo, enquanto a edição e o trabalho de som se tornam cada vez mais alucinógenos e distorcidos, com a película vermelha forçando a vista da audiência e o som de gritos de lobos e tiros virando uma cacofonia da batalha, ocasionalmente acompanhados pelo som arritmico de tambores na trilha sonora. Uma verdadeira sequência de batalha nos filmes de El Santo como nunca mostrada antes, selvageria da parte dos homens e dos Lobos com as trocas de tiros (com close-ups dos canos dos rifles inclusos) e homens sendo espancados até a morte pelos licantropos. Uma brutalidade descomedida que não é tão distante da memória daquela fatídica noite na Cidade do México em 1968, com a maior parte da batalha inclusive tomando parte em uma espécie de praça.

Curiosamente durante a batalha El Santo é o único a nunca usar armas de fogo, enfrentando os lobos com as mãos nuas sob a proteção de sua máscara de prata e nada mais. Talvez a selvageria das armas seja necessária, mas inevitavelmente excessiva e contraintuitiva na batalha já estabelecida da selvageria humana e lupina: só os punhos limpos trazem a honra (um tema anteriormente explicitado em *Santo, el enmascarado de plata*, vs *La Invasión de los Marcianos*).

Durante a cena, ocasionalmente voltamos para o interior onde as mulheres estão protegidas. Estranhamente, apesar da firmemente estabelecida lua vermelha e seu brilho escarlate, as cenas interiores são iluminadas por uma pálida luz branca/prata, como se a lua estivesse no seu estado normal. Trata-se de um provável erro de continuidade, mas é interessante notar que a iluminação pálida casa bem com o fato que as cenas interiores

revelam justamente a identidade do “lobo prateado”, a Rainha Luba que é revelada como a debilitada Julieta, em vez de Eloísa e Adriana que passaram o filme sonhando com os Lobos. Quando Luba se revela, Santo logo entra em ação para impedir que ela mate as mulheres presas e temos enfim uma confrontação entre a loba prateada Luba e o mascarado de prata Santo à luz da estranhamente pálida luz do luar. Não é uma confrontação que dura muito tempo pois Santo, pela primeira vez em todos os seus filmes, ergue um a vilã feminina sob os ombros e a derruba sobre o chão de cabeça, rachando seu crânio em dois e matando-a com este movimento conhecido como Fireman's Carry Drop (“queda de carregamento de bombeiro”) na Lucha Libre (AVILA, 2019). Anteriormente, os vilões femininos morriam off-screen ou por causas não relacionadas ao próprio Santo, mas aqui Santo mata Luba com as próprias mãos. Após o Massacre de Tlatelolco, são tempos diferentes, padrões diferentes. O mundo dos homens está decaindo, quem sabe, como observou Luba em sua primeira cena.

Após a morte de Luba Santo entra em seu direto conflito com Rei Lícán, finalmente. Enquanto Luba era a loba de prata (e Santo a confronta em um ambiente prateado), Lícán é praticamente uma mancha negra na tela contrastada contra a luz carmesim da lua e o brilho fraco da máscara de prata de Santo. Ao contrário de Luba, Lícán se prova um oponente consideravelmente mais físico para Santo, e os dois batalham durante vários minutos ao longo da cidade em um duelo inconclusivo de força descomunal até terminarem lutando à beira de um penhasco. Em um memorável momento, um claramente furioso Santo corre atrás de Lícán gritando seu nome e proclamando “Venha me enfrentar, seu covarde!” aos plenos pulmões. Um descontrole emocional de fúria cego praticamente inédito para El Santo até então.

Figura 15 – Lícán (esquerda) e El Santo (direita) lutam sob o céu escarlate.



Fonte – *El Santo Contra Las Lobas* (83:14).

Eventualmente eles travam sua batalha final no topo do supracitado penhasco, cercados pelas chamas de um incêndio começado anteriormente na batalha pelos lobos. Visto de ângulos contra-plongé, Santo e Lícán se tornam silhuetas indistintas se digladiando na beira do penhasco contrastado com o céu atrás deles, figuras titânicas e quase míticas se enfrentando pelo que representam (a humanidade e os selvagens lobos). Eventualmente Santo aplica em Lícán a mesma manobra que aplicou em Luba; um Fireman's Carry Drop: ergue-o sobre os ombros, como se estivesse erguendo a própria selvageria humana lupina que eles representam, e o e o arremessa na direção do penhasco a sua frente. Lícán cai gritando e morre na queda, com um sorumbático Santo permanecendo na beira do abismo, olhando-o melancolicamente enquanto a lua vermelha brilha no céu como um sol. Santo olha brevemente para o céu escarlate, que inexplicavelmente muda para sua cor natural em um plano contínuo enquanto o filtro vermelho da lua vermelha de noite por dia desaparece. O dia não amanhece, ao que parece, meramente se transforma na noite.

Santo termina o filme em silêncio contemplativo, sem trilha para acompanhá-lo além dos passarinhos do amanhecer, olhando seriamente para o penhasco em que acaba de atirar Lícán enquanto a palavra “FIM” emerge na tela. Nos últimos segundos do filme ele até desliza para frente, ficando na extrema ponta do penhasco, ainda olhando para baixo. Ao que parece quando Santo olha para o abismo, o abismo olha de volta. Assim *El Santo Contra Las Lobas* então termina em uma nota tão incerta e confusa característica da própria produção do filme e da época sociopolítica que o México vivia: existiria algum meio de triunfar ante a selvageria crescente do mundo e do México? Talvez, mas o abismo ainda estava lá, convidativo.

3.4 “Coisas aconteceram há muito atrás que agora parecem difíceis de acreditar.”: *Misterio en las Bermudas* (1977).

Quando *Misterio en las Bermudas* (também conhecido como *El Santo em: Misterio en las Bermudas* ou *El Santo, Blue Demon e Mil Mascaras em: Misterio en las Bermudas*) foi realizado em 1976, os tempos haviam mudado para o cinema, para o México e para o mundo. Após praticamente três décadas do cinema de Lucha no domínio do mercado mexicano e centenas de filmes produzidos estrelando figuras do ringue, uma perceptível exaustão no gênero era notável, com a progressiva redução na produção dos filmes de Lucha (GREENE, 2005, p. 168-169). O próprio El Santo, aos seus 59 anos de idade e cerca de 42 anos de

experiência no ringue, já demonstrava visível dano da longa carreira de Luchador e a fadiga da idade. Enquanto não existe registro concreto disso, é uma especulação que El Santo passa até a usar dublês, algo possivelmente evidenciado pela aparente discrepância no seu físico entre algumas cenas.

Durante este período existiram dois outros astros de imensa popularidade, Blue Demon e Mil Máscaras. Blue Demon, nascido em 1922 e Luchador profissional desde 1948, foi o maior e mais frequente rival da carreira de El Santo no ringue no que alguns jornalistas conhecem como “a maior rivalidade da história da Lucha Libre” durante a década de 50, a qual Blue Demon venceu nos ringues (GREENE, p. 86). Curiosamente, apesar da rivalidade ferrenha no ringue e da vitória de Blue Demon na mesma, El Santo e Blue Demon eram constantes aliados no cinema e Blue Demon nunca foi capaz de superar a popularidade de Santo, sendo mostrado em filmes como seu parceiro menos competente, constantemente resgatado por Santo. Blue Demon estrelou em cerca de 26 filmes (em comparação aos 50 de Santo), sendo coadjuvante de El Santo em aproximadamente um terço deles.

Já Mil Máscaras é um caso curioso, um Luchador criado exclusivamente para o cinema que depois se tornou uma estrela nos ringues, o processo reverso de Santo e Blue Demon. Seu nascimento se deu quando o produtor Luiz Enrique Vergara queria produzir mais filmes de Lucha mas tanto Blue Demon quanto El Santo estavam indisponíveis, decidindo então criar o personagem Mil Máscaras com o atleta Aaron Rodriguez Arellano, o mais novo dos três por uma boa margem, tendo nascido em 1942 (ano em que El Santo já tinha dez anos de experiência como Luchador, em contraste) e sendo Luchador desde 1963 (GREENE, p. 86). O “gancho” do personagem sendo refletido no próprio nome: um número aparentemente ilimitado de máscaras radicalmente diferentes (mas sempre contendo o emblemático “M” na testa), ao contrário de Santo e Blue Demon com suas singulares máscaras imutáveis.

Pode-se dizer que Mil Máscaras era o Luchador da nova era, um Luchador da era cinematográfica, com uma máscara para cada ângulo de câmera enquanto Santo e Blue Demon tinham apenas uma, no modelo de continuidade do movimento da Lucha Libre, o mesmo modelo que os Luchadores temiam ser corrompido pelas múltiplas câmeras Mil Máscaras abraçava. Um Luchador para o novo México.

Mil Máscaras estrelou em aproximadamente 13 filmes entre as décadas de 60 e 70, 4 dos quais como protagonista e o resto junto com outros Luchadores (GREENE, p.85). Mas, adentro dos anos 70, tanto El Santo quanto Blue Demon e até mesmo Mil Máscaras estavam chegando ao fim de suas carreiras cinematográficas, com os primeiros dois também se encaminhando para o fim de suas carreiras nos próprios ringues. O cinema de Lucha

desacelerava e perdia força, consumido pela saturação e exaustão, como visto no exemplo *Las Luchadoras*, a maior franquia feminina de ação da época, que chegou ao fim com o encerrar da década de 60.

Com a queda vertiginosa do gênero, experimentos foram realizados. Um dos principais foi a ideia de juntar os astros decadentes em filmes crossovers contando com mais de um astro da Lucha em uma tentativa de alcançar um público mais apreciável, produções como a trilogia de filmes da franquia *Los Campeóns Justicieros: Los Campeóns Justicieros* (1970), *Vuelven Los Campeóns Justicieiros* (1972) e *El Triunfo de los Campeóns Justicieros* (1974). A trilogia contou com os astros da Lucha Blue Demon e Mil Máscaras junto a outros Luchadores menos conhecidos no cinema mas grandes nos ringues como Tienieblas, Rayo de Jalisco e La Sombra Vengadora, mas sem El Santo. O primeiro filme a reunir a “santa trindade” dos Luchadores (Santo, Blue Demon e Mil Máscaras) foi *Las Momias de Guanajuato* (1970), mas *Momias* tratava-se de um filme escrito e largamente filmado com Blue Demon e Mil Máscaras apenas em mente, com El Santo sendo uma adição tardia na produção (GREENE, p. 87) e na própria narrativa do filme, dado que Santo aparece apenas no terceiro ato como um proverbial Santo Ex Machina.

Misterio en las Bermudas é o primeiro (e único) filme a ser legitimamente pensado e filmado como um crossover entre a supracitada santíssima trindade dos astros de Lucha em totalidade e de muitas formas serve como um dos últimos grandes filmes do cinema de Lucha antes da derrocada do gênero nos anos 80. Da mesma forma que foi necessária uma crise no cinema de Lucha para unir os três, o filme narrativamente justifica essa união de forças por meio da ameaça mais apocalíptica possível para a sociedade mexicana do século 20: aniquilação nuclear. Se o mito de El Santo possui algum tipo de apocalipse ou Ragnarok conclusivo, pode-se afirmar que *Misterio en las Bermudas* é ele.

Figura 16 – Da esquerda para a direita – Santo, Mil Máscaras e Blue Demon.



Fonte – *Misterio En Las Bermudas* (11:50).

Os créditos iniciais contextualizam a narrativa com um mapa Europeu da era do descobrimento mostrando o oceano Atlântico, com os costumeiros desenhos de dragões e monstros daquele estilo de cartografia, e um triângulo vermelho piscante enfatizando o enigmático triângulo das bermudas, contrastando as lendas míticas de um passado ancestral com a fria ciência da modernidade, um tema que recorre filme adentro. Os mitos caem por terra e a modernidade vem, para o bem ou para o mal.

A primeira cena propriamente dita reforça esse justo tema mostrando um aparelho futurista emergindo da água e emitindo um som agudo que parece causar tempestades e fazer um avião desaparecer um pleno voo, já mostrando uma força tecnológica por trás dos mistérios do triângulo. Subsequentemente vemos um pescador chamado Anselmo que faz o seu melhor para ignorar a tormenta e no dia seguinte vai pescar com seu filho, e curiosamente seu filho não parece lembrar ou saber da gigantesca tempestade que abriu o filme, apenas Anselmo. Na pescaria subsequente o filho de Anselmo fisga algo surpreendente: a máscara prateada de El Santo, coberta de sargaço e intempéries do mar. Apesar de a máscara ser obviamente a de El Santo (até então o maior astro midiático do México, particularmente com o público infantojuvenil), o menino não a reconhece e a própria visão parece absolutamente derrotar Anselmo como se ele tivesse visto um fantasma. Anselmo então se senta para explicar ao seu filho o que aquela máscara representou para ele no passado como o ancião de uma tribo repassando a um jovem uma lenda de anos há muito esquecidos. “Coisas aconteceram há muito atrás que agora parecem difíceis de acreditar...” diz Anselmo, antes da narrativa no filme retroceder para um visivelmente mais jovem Anselmo assistindo El Santo, Blue Demon e Mil Máscaras em uma partida de lucha Libre. É uma introdução inusitada a um filme de

lucha focado em astros como Santo, Blue Demon e Mil Máscaras, mostrando a audiência um contexto em que o lendário mascarado de prata e os outros ícones da Lucha são nada mais que fantasmas de um passado esquecido pelas futuras gerações, deixado para trás no inevitável avanço da modernidade. Se o anteriormente analisado *El Santo Contra Las Lobas* brincava com a ideia de Santo ser um ícone obsoleto de um mundo rapidamente desaparecendo este filme traz isso explicitamente na primeira cena.

De qualquer forma o peculiar prólogo logo leva à costumeira introdução do trio El Santo, Blue Demon e Mil Máscaras como os astros ao som do público que os aclama (em direto contraste a introdução de Santo como um mito esquecido), com admiradores e belas mulheres aos braços em glamourosos hotéis. Na tradicional Lucha inicial os três encerram a luta aplicando uma espécie de *leglock* triangular, formando um triângulo com suas pernas na lona e puxando as pernas de seus oponentes no ar.

O trio é aqui emoldurado como algo no estilo de James Bond; agentes internacionais que usam sua carreira de astros da Lucha como meio de se infiltrar em países e locais onde eles precisam ir para impedir a ameaça da guerra nuclear, com os três chegando a comentar que está ficando mais difícil lutar na Europa devido às tensões políticas crescentes. Ou seja, a guerra nuclear não é apenas uma ameaça para a civilização ou mesmo para a humanidade, mas para a própria Lucha Libre como uma forma de arte. Não há perigo mais digno das forças combinadas de Santo, Blue Demon e Mil Máscaras. E é claro, no filme em questão, as tensões nucleares de toda a humanidade estão balanceadas no semi sobrenatural triângulo das bermudas e nas mãos de três semi míticos Luchadores.

Após resgatarem Anselmo de uma misteriosa tempestade os três são postos a par que a princesa do fictício país da Irânia está no caribe para firmar um secreto acordo de paz e colaboração com o governo mexicano, disfarçada de mestre carateca para evitar atenção, mas que “uma potência estrangeira” soube do acordo e busca frustrá-lo, e que se isso acontecer é possível que uma guerra nuclear ocorra. O propósito de Santo, Blue Demon e Mil Máscaras é proteger a princesa e garantir que o acordo seja concluído, já que até governantes de potências nucleares entendem a superioridade da Lucha Libre.

Curiosamente em nenhum ponto do filme é clarificado qual seria a potência estrangeira em questão. Presume-se que seria a União Soviética ou os Estados Unidos, mas é interessante como nenhum dos dois é escolhido com certeza, o que demonstra certa ambivalência em relação a ambos: qualquer um dos dois poderia tentar sabotar o México e a paz mundial. E é também interessante que neste filme Santo está tentando tecnicamente garantir um acordo nuclear para o México, quando em outros filmes, como o anteriormente

analisado *El Santo, el enmascarado de plata, Vs. la Invasión de los Marcianos* e o não analisado *El Santo Contra Blue Demon en Atlantis*, ele tentava impedir a proliferação de armas nucleares de qualquer forma, envolvendo o México ou não. Em *El Santo, el enmascarado de plata, Vs. la Invasión de los Marcianos*, o papel desarmamentista do México e sua posição antinuclear era até erguido como um ponto forte do país que Santo defendia. Agora, ao que parece, Santo se rendeu à indústria armamentista mundial, pelo menos indiretamente.

Durante a larga parte de sua duração, *Misterio en las Bermudas* segrega a narrativa de espionagem nuclear e a narrativa dos estranhos acontecimentos sobrenaturais no triângulo introduzida no peculiar prólogo, com o trio de luchadores largamente apenas tropeçando em incidentes inexplicáveis ocasionalmente mas sem relação alguma com o grupo de espões querendo sabotar a paz mundial. As duas narrativas se encontram no personagem de Rina, uma espia femme fatale na tradição James Bond, que explica a Santo (e a audiência) que seu pai era um cientista famoso que trabalhava em uma fórmula para a imortalidade até desaparecer, logo revelando que ela trabalha com os espões da “potência estrangeira” na esperança de achá-lo.

Poucos minutos depois, enquanto o trio de Luchadores luta contra assassinos enviados pelos espões, homens vestindo trajes futuristas emergem e a sequestram para uma ilha subaquática secreta, onde ela encontra o seu supracitado pai. Seu pai a conta que aquela ilha secreta fora dos mapas é a causa dos desaparecimentos nos triângulos das bermudas e afirma que aquela é uma ilha formada pelos maiores cientistas e gênios da humanidade, um lugar “onde não envelhecemos, não morremos; somos eternos”.

Ao longo dos séculos eles têm juntado as maiores mentes e os mais puros homens da superfície para formar aquela espécie de oásis da humanidade, mas diz que trazer estrangeiros para aquele mundo, como *El Santo*, *Blue Demon* e *Mil Máscaras* (que Rina futilmente implora que sejam trazidos) é sempre um perigo para a existência daquele mundo pacífico. Ele sentencia: “A humanidade está se destruindo: a miséria, a violência, e as guerras nucleares terminarão com a superfície”. Com até Santo, o paragon supremo da moralidade mexicana, defendendo os interesses armamentistas nucleares após toda uma carreira fílmica de oposição, talvez ele não esteja muito longe da verdade.

A ilha submarina não é explicitamente referida como Atlântida, mas é uma referência óbvia: uma utopia secreta e um paraíso intelectual em sua soberba e isolacionismo, escondida de nossa vista e procurada por muitos. A Atlântida também foi frequentemente associada com o continente das Américas durante os séculos 17 e 18 por meio das sociedades pré-

colombianas (em particular os Maias e Astecas no México) e a ideia de uma “Nova Atlântida” poder ser erguida às bases da ancestral e arruinada utopia (HOOPEs, 2011, p. 38-59). Assim sendo, a escolha do filme em retratar uma Atlântida que abandona a superfície como condenada ao holocausto nuclear talvez diga mais sobre o estado das Américas, e o México pós-revolucionário em particular, do que da própria Atlântida ou mesmo da humanidade.

Na superfície, o trio de Luchadores defende a princesa de suscetivas tentativas de assassinato por parte da gangue de espões até garantir que o acordo seja assinado. Durante o clímax, o trio enfrenta uma dezena de espões assassinos mas é Mil Máscaras que derrota o mais perigoso deles e termina zombando dos dois mais velhos pela lentidão com a qual eles derrotaram os seus oponentes. O líder dos espões ataca a princesa sozinha, mas a princesa se defende com técnicas de caratê e largamente o derrota sem ajuda, com o trio emergindo basicamente apenas para prendê-lo. O dia se salva praticamente sozinho, com uma intervenção relativamente mínima de Santo em contraste aos filmes anteriores onde Santo foi o principal motivo que a humanidade não foi extinta em mais de uma ocasião.

Aqui o mundo já não precisa tanto de Santo e sua lucha libre, com seu sucessor mais jovem se provando seu superior no combate final e a mulher que ele deveria proteger largamente se protegendo sozinha. Além do mais, o caratê usado pela Princesa na batalha final por si só já evidencia uma ascensão das artes marciais asiáticas no imaginário popular dos anos 70, devido à popularidade de filmes estrondosa de Bruce Lee em filmes como *Operação Dragão* (1973). Notoriamente, os dois últimos filmes estrelados por Santo seriam sobre El Santo em conflito com mestres caratecas asiáticos: *El Santo Contra la Fúria de los Caratecas* (1980) e *Santo Contra os Puños da Muerte* (1981), reconhecendo a ameaça que esta arte marcial estrangeira fornecia para a hegemonia cultural da Lucha Libre na nação mexicana na visão da cultura popular.

O acordo nuclear é assinado e tudo parece terminar bem, mas antes do fim temos um lembrete da sociedade altamente avançada supracitada, onde Rina novamente reitera o pai o desejo de trazer os três Luchadores para lá, mas o pai novamente se recusa, sentenciando a superfície como condenada mais uma vez, em um contraste com as cenas na superfície mostrando a situação nuclear como largamente resolvida com o assinar do acordo.

Santo, Blue Demon e Mil Máscaras embarcam em um navio para deixar o caribe de uma vez por todas junto à Princesa, mas em meio a sua viagem o aparelho sci-fi visto na primeira cena do filme emerge das águas e causa uma tempestade. Voltamos à cena inicial com o velho Don Anselmo segurando a esfaqueada máscara de Santo, onde agora Anselmo (olhando para um sombrio por do sol, quase engolido pela escuridão noturna) conta ao filho

que os lendários três Luchadores nunca mais foram vistos após aquele dia, seu navio sumindo em uma tempestade. Na última linha de diálogo do filme, Don Anselmo afirma de maneira funérea: “As previsões do apocalipse estão se cumprindo. O fim do mundo está próximo.” E no último frame do filme, uma bomba nuclear explode, levando a um cogumelo atômico.

Em uma situação inédita para a filmografia de El Santo, *Misterio en las Bermudas* termina com a humanidade condenada e Santo falhando em nos salvar, sendo até possível interpretar as ações de Santo como indiretamente responsáveis pelo Armagedom iminente, dadas as cenas na base submarina e os comentários sobre as falhas dos “homens da superfície” e sua perceptível capacidade reduzida no clímax (onde tanto a Princesa quanto Mil Máscaras se provam mais competentes). A Lucha Libre perde seu espaço para o caratê, como visto na princesa, e os próprios corpos humanos se encontram em significância reduzida na era nuclear como antecipado em *El Santo, El Enmascarado de Plata, Vs la Invasión de Los Marcianos*.

Até mesmo o destino do trio de Luchadores é curiosamente ambíguo. O desaparecimento do navio pode tanto indicar que eles foram mortos pela tempestade ou que eles foram trazidos para a proverbial Atlântida utópica para serem salvos do iminente apocalipse nuclear. Enquanto a geral caracterização dos Luchadores como paragões da virtude indicaria o primeiro as palavras pessimistas do pai de Rina indicariam o segundo, deixando a situação em uma nota de ambiguidade. A máscara prateada, o símbolo supremo de El Santo e sua moralidade sacra para o México, é encontrada flutuando na água como um dejetos qualquer, desmembrada do corpo a qual ela pertence.

No outro lado da tela prateada, El Santo estrelaria em quatro filmes após *Misterio en las Bermudas*: *Santo Na Fronteira do Terror* (1979), *Santo Contra o Assassino da T.V* (1981) e *Santo Contra os Punhos da Morte* junto a *Santo Contra a Fúria dos Caratecas* (ambos 1981), com esses dois últimos sendo melhor definidos como um filme de duas partes. Desta forma, *Misterio en las Bermudas* não foi o último filme de Santo, mas foi o último grande filme de Santo, que uniu a toda trindade de Luchadores sob uma só bandeira durante todo um filme pela primeira e última vez, e o sinal também é claro da ascensão de Mil Máscaras como seu sucessor no topo da Lucha Libre mundial.

Talvez o final de *Misterio en las Bermudas* seja uma versão da Lucha do “rei abaixo da montanha” presente no mito Arturiano anglo-saxônico e no Sebastianismo lusitano: o messiânico herói que some nas brumas da eternidade, para um dia voltar na hora de maior necessidade. Talvez a conclusão da longa jornada heroica de Santo sendo desaparecer para uma secreta ilha onde ele será imortal e algum dia, quando o México precisar mais dele, El Santo há de retornar.

Excluindo periódicas tentativas mistas de necromancia de gênero, *Misterio en las Bermudas* pode ser definido como, para usar o jargão de Lucha Libre, a última queda do cinema de lucha, onde suas três maiores estrelas se reúnem para uma última aventura, o retrato de um gênero prestes a decair de uma vez por todas. Sendo assim, é no mínimo interessante que o filme escolha mostrar uma narrativa onde os heróis implicitamente desaparecem para sempre e fracassam em salvar a humanidade de um apocalipse nuclear. De todos os filmes da filmografia de Santo, é o único em que ele parece falhar em seu propósito totalmente e o único que unilateralmente condena a humanidade a se autodestruir. De outra forma, é também o filme que o fornece uma chance de imortalidade entre a comunidade futurista da proverbial Atlântida e uma chance de sobreviver à (aparentemente inevitável) derrocada da civilização humana.

Quem sabe há esperança na proverbial Atlântida de gênios e bons homens imortais no triângulo das bermudas, onde Santo talvez esteja (junto a Blue Demon e Mil Máscaras), aguardando o soar do gongo para erguer um mundo melhor.

4 CONCLUSÃO

Figura 17 – El Santo se olha no espelho.



Fonte – Acervo Lourdes Grobet.

Os quatro filmes de El Santo seguem uma jornada de seu corpo e o corpo da nação. De sua ascensão e combate com os corpos letárgicos que opõem o México que ele defende em *El Santo Contra los Zombies* (1961), ao combate com colonizadores na beira do precipício nuclear *El Santo, el enmascarado de plata, Vs. la Invasión de los Marciano* (1966), ao apocalipse lunar de selvageria animalésca em *El Santo Contra Las Lobas* (1973), e finalmente o fim de uma lenda em um cogumelo atômico em *Mistério en las Bermudas* (1977). A jornada tem começo, meio e fim, assim como os corpos que o antecederam.

Como observado, o México teve uma profunda tradição de corpos singulares na tela que buscaram aglutinar todas as identidades do México em si de uma forma ou de outra. Do altivo autoritarismo de Porfírio Diaz em sua visagem militarizada, ao carismático corpo guiado por banditismo de Pancho Villa, ao maltrapilho herói das classes baixas Cantinflas, e enfim ao próprio mascarado de prata El Santo. O corpo do México sempre teve um corpo na tela, talvez um reflexo da tendência histórica da sociedade mexicana ao personalismo político déspota, seja em uma pessoa ou em um partido (como é o caso do PRI). Mas todos os corpos caem um dia. Foi assim com o corpo de Porfírio, foi assim com Pancho Villa, foi assim com Cantinflas. El Santo, mesmo sendo o mais universal dos corpos devido a sua máscara e sendo dotado de suas habilidades formidáveis, não foi capaz de escapar da marcha do tempo.

A performance de todo Luchador é uma performance de força, de feitos sobre-humanos que desafiam a biológica de um corpo, superando fadiga, ferimentos e a própria morte para realizar feitos tremendos. Isto não se aplica a nenhum Luchador com mais veemência que El Santo, cuja força e moralidade representavam um autêntico Superman *Urbemensch* da sociedade mexicana, um padrão a ser seguido e imitado. Assim também foi o corpo do México durante as décadas que o mascarado de prata exemplificou nas telas, exibindo-se em uma performance de força para ocultar seus danos e cicatrizes internas.

No final da década de setenta para o começo da de oitenta, El Santo está fisicamente prejudicado, com uma série de males físicos frutos de uma longa carreira de violência encenada (mas nunca “falsa”). Sua performance já não sustenta as contradições no interior de seu corpo. Assim também é o status quo do corpo mexicano que ele reflete: incapaz de sustentar o peso das contradições por baixo da pele.

O fim de sua carreira (e vida) nos anos 80 vem como arauto de um profundo rompimento no *establishment* do México, um fim da era do PRI do “México moderno” prometido naquele período. Em 1985 (um ano após a morte de Guzmán Huerta) a Cidade do México, o símbolo mais pungente do projeto de estado modernizador da PRI, é devastada por um terremoto que destrói boa parte da infraestrutura e deixa milhares de mortos em uma calamidade. Soma-se a isso uma enorme crise financeira, causada em parte por políticas econômicas questionáveis do PRI, que leva a década de 80 a ser conhecida como “La Decada Perdida”.

No final dos anos 80, o PRI perde o controle total do México e passa a ter legítimos partidos de oposição, levando ao fim de sua hegemonia nos anos 90 com a eleição de políticos de oposição ao PRI pela primeira vez desde 1946. O México termina o que um dia foi chamado de “a ditadura perfeita” e começa uma nova era de pluralidade de partidos.

O corpo do México se torna quebrado e mutilado, assim como o corpo de El Santo. E com isso vêm mudanças. Na nação, na política, no corpo e no cinema.

Na década de 80, o ciclo do Cinema de Lucha chega ao seu conclusivo fim e a era de homens mascarados dominando o Cinema se encerra. Rodolfo Guzmán Huerta, vulgo El Santo, se aposentaria após sofrer um ataque cardíaco no ringue em 1982 e morreria da mesma causa no começo de 1984, sendo subsequentemente enterrado em sua emblemática máscara de prata. Curiosamente, cerca de uma semana antes de sua morte, pela primeira e única vez conhecida, El Santo removeu sua máscara em público e mostrou seu verdadeiro rosto. Tem certa poesia neste momento: o corpo de Rodolfo Guzmán Huerta padeceu e pereceu, mas sua máscara viveu por meio de seu filho e sucessor: El Hijo del Santo, que ainda é ativo como

Luchador na data desta escrita (2021). O corpo do México morre, mas nasce e renasce, mesmo que sempre e inexoravelmente diferente. El Santo está morto, vida-longa a El Santo. Quem seria o próximo El Santo? Qual próximo corpo sacro a representar o corpo de uma nação?

O herdeiro biológico e espiritual de El Santo, Jorge Ernesto Guzman Rodrigues, seria o candidato óbvio e a resposta tecnicamente correta, sendo conhecido profissionalmente como Luchador pelo nome de Hijo Del Santo e trajando a lendária máscara prateada nos ringues de Lucha. No entanto, apesar de quase tão popular quanto o pai quando se trata dos ringues, sua carreira cinematográfica demonstra a mudança dos tempos, com apenas seis longas-metragens completos lançados estrelando sua pessoa (em contraste aos cinquenta de seu pai). Um deles, *El Poder Del Omnicrón* (1991), foi apenas parcialmente filmado, nunca lançado e teve seus negativos perdidos, com Hijo del Santo empreendendo uma busca infrutífera por décadas atrás dos mesmos. Ocasionalmente, Hijo del Santo fala na ideia de fazer um novo filme de lucha blockbuster de larga escala, mas até a data desta escrita (2021), isso não se realizou. Hijo del Santo, apesar de lendário, não é o seu pai: seu corpo não é o corpo sacro do México, mesmo que sua máscara carregue essa história.

O rival e aliado de El Santo Alejandro Munoz Moreno, vulgo Blue Demon, encerrou sua carreira cinematográfica com *El Mistério nas Bermudas* (a exceção de documentários) mas continuou sua carreira nos ringues até se aposentar em 1989 e faleceu também de ataque cardíaco em 1989, sendo enterrado com a sua máscara azulada tal qual seu eterno aliado e rival El Santo. Assim como El Santo, Blue Demon tem um filho e sucessor chamado Blue Demon Jr, ativo até os dias de hoje. Blue Demon Jr, não teve carreira cinematográfica, ao contrário de Hijo del Santo. Tem no máximo uma série de televisão para o canal Disney Channel a estrear em 2021.

Mil Máscaras, apesar de manter seu status como astro mor da Lucha Libre nas décadas de 80 e 90, realizou apenas dois filmes neste período que rapidamente caíram em escuridão. Mas entre 2007 e 2015, Mil Máscaras lançou sua trilogia *Mil Máscara vs The Aztec Mummy*, *Academy of Doom* e *Aztec Revenge*, que foram sucessos apreciáveis na cena indie americana e mexicana, mas seguindo o status de Mil Máscaras como o primeiro luchador internacional, são produções largamente americanas (como indicado pelos títulos) de língua inglesa e que não tiveram maiores impactos na cena mexicana de cinema. A supracitada série de Blue Demon Jr provavelmente seguirá esta rota, dado o público-alvo ser o norte-americano.

As rachadura na hegemonia da Lucha presentes na reta final da carreira de Santo, tais como a presença e superioridade do luchador nascido para o cinema Mil Máscaras e do caratê

como forma de arte marcial tão (ou mais) capaz que a lucha libre, são agouros para o que estava por vir na década de 80 ao estado da Lucha Libre como mídia. Enquanto El Santo foi emblemático da Era de Ouro da Lucha Libre, lutando apenas em território mexicano, Mil Máscaras traçou um caminho diferente. Agora o maior Luchador do México durante a década de 80, Mil explorou o mundo afora: se tornou um embaixador internacional da Lucha Libre na maior empresa de luta livre do mundo, WWE, abrindo as portas para outros Luchadores cruzarem a fronteira e fazerem carreira na frente das TVs americanas e na televisão japonesa por meio da maior empresa de Puroresu do Japão, New Japan Pro Wrestling (NJPW). O homem de mil máscaras agora também tinha mil ângulos de câmera para trabalhar e incitou os outros a fazerem o mesmo, além de aumentar a demanda mundial por Luchadores na televisão.

Como Heather Levi observou, este processo levou à derrocada do bloqueio a Lucha Libre na televisão ao final de década de 80 após três décadas deste isolacionismo cultural que restringiu a Lucha Libre às arenas e ao cinema por um misto de censura moral e medo de corrupção cultural. O Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL), a organização de Salvador Lutteroth que efetivamente fundou a Lucha Libre da década de 30, manteve a hegemonia durante toda sua existência e defendia a perspectiva isolacionista fora das televisões, sofreu uma cisma que levou ao nascimento de seu maior rival até os dias de hoje, a Asistencia Asesoría y Administración (AAA). A AAA se definiu como mais moderna tanto no quesito tecnológico quanto na disposição a usar wrestlers estrangeiros e colocar Luchadores em programas estrangeiros, colocando o mundo na Lucha Libre e a Lucha Libre no mundo, no que foi visto como uma corrupção da pureza da Lucha por uma série de puristas (LEVI, 2001, p. 138-151).

De uma forma ou de outra a Lucha Libre finalmente se rende à televisão em plena forma com programas tanto por parte da AAA quanto da CMLL que se mantém no ar até hoje. Essa rendição formal, junto à exaustão do gênero, serve como o golpe de misericórdia no cinema de Lucha Libre: não havia mais interesse em ver um filme de um Luchador quando se pode vê-lo toda semana na televisão. Tentativas ocasionais de ressurreição do gênero seguiriam (e ocasionalmente seguem) no cinema, mas tendem a ser isoladas e apenas casos de saudosismo cinematográfico.

Nos anos 90, com a queda da PRI e ascensão de um cinema mexicano mais pluralizado na procura de uma nova configuração para o México, talvez o mascarado de prata tenha se tornado uma figura do passado. Talvez a própria personalização da nação, sua cristalização no corpo moldado de uma estrela desde Porfirio Díaz, tenha se tornado completamente obsoleta e chegado ao fim com o sepultamento do original mascarado de prata.

Uma era de pluralidade de corpos, quem sabe, sem necessidade de um corpo sacro como a linhagem de Porfírio Diaz, Pancho Villa, Cantinflas e El Santo.

No entanto, por coincidência ou não, a rendição da Lucha Libre à televisão na década de 90 rende um personagem midiático que talvez seja o melhor candidato de um herdeiro de “corpo sacro” a representar o México. Um corpo que entra em cena em 1 de Janeiro de 1994, em um momento de crise em pleno processo da derrocada da PRI, quando o Exército Zapatista Nacional de Liberação (EZNL) embarcou em uma onda de protestos e ataques a centros civis e governamentais. O contexto era o resultado de décadas de abuso institucional dos povos nativos pelas mãos do status quo chefiado pela PRI, que estava atualmente na beira de novas eleições. O objetivo da EZNL era reverter leis de teor capitalista neoliberal que afetavam a população pobre e largamente indígena do sul do México. Oficialmente, o grupo revolucionário não tinha (e não tem) líder único, mas seu principal porta-voz foi e é um indivíduo conhecido apenas como Subcomandante Marcos. Sua indumentária se tornou iconografia não só do movimento como uma das imagens mais reconhecíveis do México: uma máscara negra cobrindo seu rosto, um cachimbo na boca, um chapéu sobre a cabeça e ocasionalmente uma bandoleira cruzando seu tórax.

Tal qual El Santo utilizava a máscara e a alcunha para manter seu anonimato em uma busca de representar uma totalidade maior que um indivíduo, o Subcomandante usa a sua máscara e sua alcunha para manter um anonimato na busca de representar uma totalidade maior que um indivíduo. Tal qual El Santo tinha a imagem de homem extraordinário com feitos extraordinários de heroísmo, assim também foi a imagem do Subcomandante para os opositores do *establishment*. Sua performance, é claro, não foi em um ringue de Lucha mas ante as câmeras jornalísticas que cobriram os atos do EZNL: Subcomandante Marcos logo se tornou uma sensação viral, um símbolo de protesto que concedia milhares de entrevistas em programas e era visitado por celebridades intelectuais e artísticas de todo o mundo. Ele tornou a mídia em seu ringue, a si mesmo em um Técnico e as forças do status quo capitalista em Rudos.

Figura 18 – Subcomandante Marcos em Chiapas, 1994.



Fonte – VICE.

Assim como os Rudos tentavam desmascarar El Santo no ringue, o governo fez repetidas tentativas de desmistificar o símbolo da revolução, mostrando imagens do homem que se imaginava estar por trás da máscara e revelando seu nome de nascença. Mas foi de pouco uso, pois é importante lembrar-se de que a máscara de um Luchador só pode ser perdida em uma Lucha de Apuestas, e o mesmo vale para o Subcomandante. E nisso Subcomandante Marcos permanece invicto, mascarado, incólume em sua Revolução. Atualmente, é conhecido como Subcomandante Galeano em homenagem a um comparsa caído. O nome muda levemente, mas a máscara e a lenda se mantêm, já que apesar de seu auge ter sido nos anos 90, ele ainda perdura como símbolo até os dias de hoje.

Mas Subcomandante Marcos é uma figura da televisão, do jornal e da mídia. Na grande tela do cinema, o Cine de Lucha se torna passado nas décadas de 80 e particularmente 90 com a aposentadoria e morte de El Santo, como se ele próprio fosse um espírito guardião daquele zeitgeist. A década de 80 se torna conhecida como um momento de retomada do cinema, com a criação do Instituto Mexicano de Cinematografia (IMCINE), órgão do estado dedicado a financiar uma nova geração de cineastas e uma nova escola de cinema. Assim nasce o chamado Nuevo Cine mexicano, que ganha força na década de 90 com nomes como Alfonso Cuarón, Guillermo Del Toro e Alejandro G. Inarrítu, posteriormente conhecidos

como *Tres Amigos*. Um recorte de cinema com metas mais artísticas, mais intelectuais, que ganha o mundo por tempestade no começo dos anos 2000.

O período do Cine de Lucha entre o final dos anos 50 e o final dos anos 70 foi progressivamente recontextualizado como o período mais sombrio da história do cinema da nação, uma era de filmes chulos, baixo orçamento e de pouco valor criativo. Uma era a ser esquecida e superada na vindoura retomada, um passado a ser abandonado e deixado para trás. De fato, a era de cinema do Nuevo Cine mexicano seria radicalmente diferente, notado por filmes socialmente engajados que desconstroem a sociedade mexicana. Talvez o Cine de Lucha em si seja parte do status quo em constante desconstrução e dissecação na vindoura era.

Apesar disso, o legado do Cine de Lucha ainda ecoou. O Nuevo Cinema mexicano é talvez mais conhecido por ter produzido o supracitado grupo dos *Tres Amigos*, cujo estrondoso sucesso como diretores tanto dentro quanto fora do México os tornaram alguns dos nomes mais proeminentes do cinema mundial e ganhadores de uma quantidade ridícula de prêmios entre si. Os três, que de fato são amigos, têm suas próprias relações com o Cine de Lucha das mais variadas maneiras e contrastantes.

Coincidentemente ou não, na era dos *Tres Amigos*, o cinema de super-heróis no cinema teve uma ascensão parcialmente simultânea com um nascente movimento nativista e nacionalista encabeçado pela Presidência de Donald Trump (eleito em 2016) que colocou as relações dos Estados Unidos com a América Latina, e particularmente o México, em uma situação de risco. No mesmo período que o cinema de grandes bilheterias americano se tornou tão fortemente atrelado a narrativas sobre o bem e o mal, o próprio Estados Unidos se tornou definido por uma narrativa política entre o bem e o mal definido de forma racial e geográfica, onde o bem e o mal são delineados pela localização em relação à fronteira (SCHUBERT, 2017, p. 2). Com este estado de guerra cultural entre os Estados Unidos e a América Latina abaixo, o cinema, e subsequentemente o cinema de super-herói em seu papel de protagonismo nas grandes bilheterias, se tornam um campo de batalha para este conflito ideológico.

Alejandro Inarrítu é talvez o mais negativo no assunto, famosamente comparando o cinema de super-heróis a um veneno, um ato de completo genocídio cultural (INARRÍTU, 2014). *Birdman*, seu filme que se engaja mais diretamente no assunto, é uma zombaria da própria falência moral indústria Hollywoodiana no que Inarrítu percebe como tentativas fúteis de ser “artisticamente relevantes” com os super-heróis. Trata-se de um disparo de proa no conflito geopolítico que o gênero se encontra, descartando-o como uma distração genocida e seu contato físico como pífio.

Mas estaria ele correto? Não. O precedente dos filmes de Lucha, e mais especificamente dos filmes de El Santo, se configura como um direto contraponto à constatação de Inarrítu sobre o cinema de super-herói como um ato inerente de genocídio cultural contra o México. De fato, o cinema de Lucha, esta onda Mexicana de “cinema de super-herói” na segunda metade do século 20, foi durante seu auge o maior representativo da cultura Mexicana no Cinema e um mecanismo de defesa da cultura contra uma colonização cultural do crescente poderio cultural americano (GREENE, 2005, p. 6). Longe de um ato de genocídio cultural o Cine de Lucha, esse cine de super-herói à moda Mexicana, foi um ato de resistência na face de uma ameaça cultural hegemônica do outro lado da fronteira.

Alfonso Cuarón engaja com o Cine de Lucha de maneira mais direta, mas também de maneira mais ambígua. Em *Roma*, Cuarón relembra um específico personagem relacionado ao gênero: Professor Zovek, um artista marcial, místico e strongman da década de 60 no México que se vendia como um super-herói da vida real, performando feitos incríveis de atletismo, força e misticismo na TV enquanto passava uma mensagem de libertação mental. Essa espécie de híbrido Harry Houdini-Superman com músculos chegou a fazer dois filmes no Cine de Lucha, um deles com Blue Demon, antes de morrer em um estranho acidente de helicóptero no auge da fama em 1972. Em *Roma*, incidentalmente, Zovek é interpretado por Latin Lover, um Luchador de carreira estabelecida.

No filme, Professor Zovek aparece brevemente em um momento em que a protagonista Cleo observa membros do grupo paramilitar de direita Los Halcons sendo treinados pouco antes do Massacre de Corpus Christe que ocorreria em junho de 1971. Zovek é um dos professores do grupo, mostrado de maneira mística e enigmática como uma figura quase sobrenatural que passa sua sabedoria e estranhos feitos atléticos. Zovek é aqui uma figura ambígua: seus ensinamentos sobre disciplina mental e física têm um peso na narrativa como evidenciado pelo fato que a protagonista Cleo é a única personagem a replicar seu feito atlético com sucesso, demonstrando uma serenidade que a salvará mais para frente na narrativa. Ao mesmo tempo, a associação de Zovek com um grupo paramilitar de extrema-direita, algo que é também especulado que tenha ocorrido historicamente, o coloca em uma luz mais sinistra e moralmente ambígua. Assim como *Roma* é a reflexão de Cuarón sobre o passado em que ele cresceu em tanto seus lados positivos quanto sombrios, talvez o Professor Zovek seja sua piscadela ao Cine de Lucha com seus lados positivos e negativos: simultaneamente conformista e transgressor.

Dentre os Tres Amigos, Guillermo Del Toro é o que tem a perspectiva mais positiva do Cine de Lucha. O que talvez não seja surpresa dado seu envolvimento entusiástico com o

gênero de super-herói em filmes como *Blade 2*, *Hellboy* e *Hellboy II: O Exército Dourado* durante o final da década de 90 e o começo dos anos 2000. Em uma entrevista, Del Toro afirmou que todos de sua geração (incluindo ele) tiveram seu primeiro contato com o cinema como um todo por meio do onipresente Cine de Lucha. Del Toro inclusive cita que *El Santo Contra la Hacha Diabólica* (1964) foi um dos filmes mais marcantes de sua infância pela fotografia claros-escuro e o nomeia não só como seu favorito da filmografia de Santo, mas um de seus favoritos filmes mexicanos como um todo (DEL TORO, 1990).

Subsequentemente, Del Toro argumenta por um resgate e um retorno ao Cine de Lucha. Ele coloca o Cine de Lucha como um paralelo ao Cinema de Super-herói que atualmente domina o grande cinema norte-americano, e El Santo como seu maior representante. Apesar de ter sido feito em 1990, é um comentário profético que antecipa a ascensão dos universos cinematográficos de super-herói dos anos 2000-2010. Como observado anteriormente, ambos se tratam de cinemas sobre indivíduos mascarados, de identidades maiores do que a vida e capazes de extraordinários feitos de atletismo e virtude moral na face de circunstâncias perigosas. Ambos também possuem um relacionamento profundo com o zeitgeist político no qual se configuram. A pergunta paira em meio a esses paralelos: se estamos na era dos super-heróis ao norte da fronteira, onde está o retorno à era dos Luchadores ao sul dela?

Guillermo Del Toro, por sua parte, tem planos próprios para o Cine de Lucha. Na trilogia de livros e subsequente adaptação em seriado *The Strain* (2014-2017), ambas criativamente chefiadas por Del Toro, ele introduz um personagem chamado Silver Angel. Na ficção de *The Strain*, Silver Angel foi um astro Luchador mascarado que estrelou em filmes de Lucha em preto e branco, uma óbvia referência/paródia à obra de El Santo, agora aposentado e vivendo como um pobre imigrante nas ruas de Nova York.

O equivalente fictício de El Santo vivendo como pobre trabalhador nas ruas de NY é um comentário de Del Toro dos corpos latinos imigrantes, deslocados no status quo americano e impossibilitados de exercer seus corpos como deveriam (no caso, pela Lucha) em sua prisão física da labuta imigrante. Silver Angel retorna a seus anos de glória na Nova York moderna utilizando a Lucha Libre para lutar contra um apocalipse de vampiros, as mesmas criaturas que ele enfrentou em Kayfabe nos seus filmes e ringues. O Kayfabe ganha vida para Silver Angel quando vampiros reais surgem, e seu corpo velho e abatido também.

O propósito de Del Toro parece ser reler o Cine de Lucha para a realidade dos corpos mexicanos modernos, principalmente no contexto da imigração mexicana para os EUA, algo fortuito dado que o próprio GDT é um imigrante. Silver Angel, como um velho decadente

cujos dias de glória retornam em um momento de crise, parece ser uma leitura alegórica do próprio gênero do Cine de Lucha na modernidade: esquecido, decadente, mas dotado de um poder latente que pode salvar o mundo (ou ao menos, o México).

Então a pergunta é o que falta para liberar esse latente poder na era moderna. Dado que um apocalipse vampiro é relativamente improvável, a solução mais simples seria novos filmes abordando o gênero por completo. Em outras entrevistas, Del Toro expõe o conceito mais promissor para isso:

“Eu tinha uma história que queria muito, muito fazer no México. Era sobre um luchador aposentado, que tinha o joelho ferido e virava guarda-costas de políticos, percebendo que eram todos vampiros. Mas aquele era um tempo muito mais ingênuo: voltava a usar a máscara e saía em confronto contra eles. (...) Mas agora nada posso fazer além de fantasiar.” (2015)

Na mesma entrevista, Del Toro referencia que o motivo que esse filme não foi feito até hoje é o trauma causado pelo sequestro de seu pai na década de 90 que o forçou um exílio do México que dura até os dias de hoje. Então para o hipotético “*Prata*” ser feito, Del Toro teria que enfrentar o medo que tomou a si mesmo e tomou o México entre os anos 90 e agora. Talvez, como os ícones Luchadores que ele tanto admira, ele se erga para a tarefa e use “*Prata*” como aríete para abrir alas em uma tentativa de resgate do Cine de Lucha como ele sonhou. Ou talvez não.

É claro, é possível que o processo seja simplesmente irreplicável. A própria Lucha Libre, atualmente, não possui uma figura iconográfica tão emblemática quanto El Santo e é provável que nunca chegue a ter novamente. A Lucha tem seus astros é claro, com o maior da atualidade discutivelmente sendo Pentagón Jr, um brutal Luchador mascarado que desafia classificações de Técnico e Rudo, desprovido de medo e define seu mantra de vida com um grito de guerra que ecoa no México violento que Guillermo Del Toro bem conhece: “*Cero! Miedo!*”. Tal qual El Santo, ele também tem uma série de quadrinhos que o mistifica. Pentagón também empreende um projeto chamado “*Republic of Lucha*” em Los Angeles, California, onde ele lidera exposições artísticas e cinematográficas que exaltam a cultura mexicana por meio da Lucha Libre, com uma recente exposição envolvendo a própria Lourdes Grobet.

Mesmo ignorando as diferenças de popularidade, o fato que Pentagón é um personagem anti-heroico, sombrio, demoníaco e violento em contraste ao idealismo moral puro e sacro de El Santo talvez já indique como o tempo tenha mudado de lá para cá. Conseguiria Pentagón carregar um novo Cine de Lucha nesta nova era? Haveria o mesmo

incentivo agora que a Lucha Libre impera na TV e não mais é uma curiosidade isolada às arenas e aos cinemas? É improvável.

Figura 19 – Pentagón Jr, vulgo Penta OM.



Fonte – IMDB.

Ao mesmo tempo, há uma mudança inerente no próprio paradigma do México, das audiências e dos corpos. Com a globalização dos meios de comunicação e a ascensão das novas mídias sociais na Internet, surge uma era de pluralidade de identidades e abundâncias de narrativas sobre o mundo que competem entre si. A relação dos corpos da audiência com a obra que consomem muda radicalmente. Não há mais espaço para aglutinar todas as identidades do México em um só grande corpo cinematográfico, como fora feito entre Porfírio Diaz e El Santo. Até mesmo o Subcomandante Marcos, com seu apelo universal, é evidentemente um representante com seu nicho, falando pelos povos nativos das regiões montanhosas do sul do México. A personificação do México em um corpo dominante talvez tenha ruído junto com a hegemonia política e social do PRI: a pluralidade de identidades é o nome do jogo agora, e o processo é irreversível.

Elsaesser e Hagner observam uma reviravolta háptica dos corpos das audiências que se deslocam das salas de cinema para meios alternativos como o celular e a tela do computador (p. 152). No México, o próprio Alfonso Cuarón já fez uma observação sucinta desse fenômeno em uma entrevista em 2014:

“Só havia um paradigma: a experiência de ir ao cinema. Depois, o paradigma se bifurcou: pessoas assistiriam filmes no cinema e na TV. Um pouco depois veio o home video e agora nós temos todos esses formatos diferentes. (...) O que eu acredito é que, por causa dos novos meios de produção e distribuição, novos paradigmas serão criados. Eles vão coexistir. Cada um desses paradigmas vai evoluir e ir em direções diferentes. Acho que isso é excitante porque desafiará todos nossos conceitos de cinema em que o formato de experiência do filme e/ou duração serão bastante diversos.” (CUARÓN, 2014)

O Cinema e a Lucha Libre ambos tiveram (e ainda tem) que lidar com a mudança do paradigma, da alteração dos corpos de sua audiência e como eles tocavam os corpos da arte. A atual (na época desta escrita) pandemia COVID-19 demonstrou isso, com ambas as salas de cinema e os ringues de Lucha sofrendo com uma falta de contato direto, de proximidade, falta dos corpos que lhes dão significado. É como Cuarón afirma, profeticamente: entre a pluralidade das identidades e a pluralidade dos meios de experimentar essas artes, trata-se de um desafio.

Na Lucha Libre, um desafio não pode ficar sem resposta. Alguém precisa entrar no ringue, seja este alguém o fantasma de El Santo, algum de seus sucessores, uma homenagem como o Anjo de Prata de Guillermo Del Toro ou o destemido Pentagón Jr, mas alguém deve. Ou talvez não um indivíduo, mas uma multidão mascarada, cada um com sua identidade inscrita nos relevos de sua máscara. Um movimento, uma turba política, artística e cultural plural em sua natureza para tomar as rédeas do novo México, seu novo cinema e sua nova Lucha (em todos os sentidos da palavra). A lona e a tela novamente unidas.

Os corpos tanto do povo quanto da arte quanto da nação, mudam, sejam pelas intempéries do tempo, do combate, da tecnologia ou da mera evolução estética. Mas uma única regra se mantém na Lucha eterna: eles devem lutar, contra si mesmos e contra uns aos outros, mas sempre devem lutar.

O gongo foi soado. A Lucha começa novamente.

REFERÊNCIAS

ADLER, Claudio Lomnitz. **Exits from the Labyrinth: Culture and Ideology in the Mexican National Space**. Los Angeles: University of California Press, California, 1992.

ALLEN, Stephen, 2017. **Lucha Libre**. Em **Oxford Research Encyclopedia of Latin American History**. Disponível em: <https://oxfordre.com/latinamericanhistory/view/10.1093/acrefore/9780199366439.001.0001/acrefore-9780199366439-e-453> . Acesso: 5 de Setembro de 2020.

AVILA, Humberto. **Estos Son Los Mejores Finihers de La WWE**. Disponível em: <https://naciondeportes.com/mejores-finishers-de-la-wwe/> . Acesso em 20 de Julho de 2020.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. São Paulo: Bertrand Brasil, 2001.

BARKER, Jennifer. **The Tactile Eye**. Los Angeles: University of California Press, 2009.

BEEKMAN, Scott. **Ringside: A History of Profesional Wrestling in America**. Connecticut: Praeger Publishing, 2006.

BÍBLIA. Inglês. Bíblia Sagrada. Tradução livre. A.T, Book of Joel. **King James Bible**. Oxford: Oxford University Press. 1997.

BÍBLIA. Inglês. Bíblia Sagrada. Tradução livre. N.T Book of Acts. **King James Bible**. Oxford: Oxford University Press. 1997.

BÍBLIA. Inglês. Bíblia Sagrada. Tradução livre. N.T Book of Revelation. **King James Bible**. Oxford: Oxford University Press. 1997.

BRAGANÇA, Maurício De. **A REVOLUÇÃO MEXICANA E O CINEMA DE MELODRAMA**. Rio Grande do Sul: História Rev. Pelotas N. 14. 2008.

BRAGANÇA, Maurício De. **Cantinflas, um peladito no projeto de modernização do Estado Mexicano**. Revista Eletrônica da Anphlac - número 6, 2007.

BRAGANÇA, Maurício De. **Registros documentais no cinema da Revolução Mexicana**. São Paulo: História, São Paulo, v. 26, n. 2, 2007.

BURKETT, Harry. **The 20 matches that changed wrestling history: El Santo Vs Black Shadow**. Em **Pro Wrestling Illustrated**. Sports and Entertainment Publications LLC. 2009.

CARON, Christina. **Blood Moon Provides Dramatic Sight, and a dose of folklore**. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2018/07/27/science/blood-moon-lunar-eclipse.html>. 2018. Acessado em 20 de Julho de 2020.

CARRO, Nelson. **El Cine De Luchador**. Cidade do México: Filmoteca de la Unam, 1984.

COTTER, Robert. **The Mexican Masked Wrestler and Monster Filmography**. Jefferson: Macfarland & Company, INC. 2005.

CRUZ, Jose G. **Fotomontaje de El Santo**. Disponível em: <http://www.kingdomcomics.org/historietas.html> . Acesso em 29 de Julho de 2021.

CUARÓN, Alfonso (2014). **Alfonso Cuaron AMA Recap: ‘Gravity’ Alternate Ending, Cinema Outlook, Scientific Criticism & Superheroes**. Slashfilm. Disponível em: <https://www.slashfilm.com/alfonso-cuaron-ama-recap-gravity-alternate-ending-cinema-outlook-scientific-criticism-superheroes/> . Acesso em 12 de Junho de 2021.

DEL TORO, Guillermo (1990). **Una entrevista a Guillermo del Toro**. Magali Tercero e Claudio Isaac. Artes del Mexico. Disponível em: <https://artesdemexico.com/retomar-el-cine-de-generos-arteseneltiempo/> . Acesso em 10 de Junho de 2021.

DEL TORO, Guillermo (2015). **La política es la fantasía más perversa: Guillermo del Toro**. Mariano Menéndez e Hiroshi Takahashi. Forbes Mexico. Disponível em: <https://www.forbes.com.mx/la-politica-es-la-fantasia-mas-perversa-guillermo-del-toro/> . Acesso em 10 de Junho de 2021.

DOYLE, Kate (2003). **Tlatelolco Massacre: US Documents on Mexico and the Events of 1968**. Disponível em: <https://nsarchive2.gwu.edu/NSAEBB/NSAEBB99/> . Acesso em: 20 de Julho de 2020.

DRONKE, Ursula. **The Poetic Edda: Volume II: Mythological Poems**. Oxford: Clarendon Press. 1997.

ECO, Humberto. **Apocalípticos e Integrados**. Tradução Andrés Boglar. Espanha: Editora Lumen, 1965.

EBERT, Roger (2006). **The Stuff of Dreams**. Em Rogerebert.com Acessível em: <https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-cabiria-1914> . Acesso em: 12 de Junho de 2019.

ELSAESSER, Thomas & HAGENER, Malte. **Teoria do Cinema. Uma Introdução Através dos Sentidos**. Campinas: Papyrus. 2018.

El Santo e Espanto em foco. **El Santo executa a Caballa em El Santo**. Disponível em: <http://www.onlineworldofwrestling.com/gallery/elsanto.html> . Acesso em 29 de Julho de 2021.

El Santo e um Luchador desconhecido em foco. **El Santo executa um Tope de Cristo**. Disponível em: <http://www.onlineworldofwrestling.com/gallery/elsanto.html> . Acesso em 29 de Julho de 2021.

El General Diaz paseando a caballo en el bosque de Chapultepec. Direção: Gabriel Veyre, Cidade do México. Lumière, 1986. (1 minuto).

EL SANTO Contra los Zombies. Direção: Benito Alazakri. Cidade do México: Azteca, 1961. DVD (85 minutos).

EL SANTO, el enmascarado de plata, Vs La Invasión Marciana. Direção: Alfredo B. Crevenna. Cidade do México: Producciones Cinematográficas S.A, 1966. DVD (92 minutos).

El Santo Contra Las Lobas. Direção Rubén Galindo e Jaime Jiménez Pons. Cidade do México: Producciones Jiménez Pons Hermanos, 1973. DVD (85 minutos).

Mistério en las Bermudas. Direção: Gilberto Martínez Solares. Cidade do México: Producciones Producciones Fílmicas Atrasánchez S.A. 1977. DVD (77 minutos).

ESTEFANIA, Joaquin. **No Queremos Olimpiada, Queremos Revolución.** Disponível em: https://elpais.com/deportes/2018/10/01/actualidad/1538415487_180518.html. Acessado em 20 de Julho 2020.

EPSTEIN, Jean. **Le Cinema Du Diable.** Rambouliett: Jacques Melot. 1947.

EPSTEIN, Jean. **Reálisation de Détail.** Paris: Cinéa, n. 45. 1922.

EZELL, Jon. **The dissipation of “heat”: Changing role(s) of audience in professional wrestling in the United States.** Em **Performance And Professional Wrestling.** London: Routledge. 2017.

A Dos de Tres Caídas: Arena Mexico. Direção: Gala Lutteroth. Canal 22, Cidade do México. 2016 (54 minutos).

GINIGER, Henry. **Hundreds Seized in Mexico Clashes.** New York: New York Times, 1968.

GODOY, Emille. **Gypsies, or how to be Invisible in Mexico.** <http://www.ipsnews.net/2010/10/gypsies-or-how-to-be-invisible-in-mexico/> . Acesso em 20 de Julho de 2020.

GODOY, Antonio & ALVARADO-RAMIREZ, Maria. **Visiones de Américacomunicación, mujer e interculturalidad.** Netbiblio. 2008.

GUERRERO, Eddie. **Cheating Death, Stealing Life: The Eddie Guerrero Story.** New York: Simon and Schuster, 2005.

GREENE, Doyle. **Mexploitation Cinema: A Critical History Of Mexican Vampire, Wrestler, Ape-Man and Similar Films, 1957-1977.** Jefferson: Macfarland & Company, 2005.

GROBET, Lourdes. **Lucha Libre: Masked Superstars of Mexican Wrestling.** New York: Distributed Art Pub Inc. 2005.

GROBET, L. **Santo Claqueta.** Disponível em: <https://lourdesgrobet.com/en/santo-2/> . Acesso em 29 de Julho de 2021.

GROBET, L. **Santo Espejo**. Acessível em: <https://lourdesgrobet.com/en/santo-2/> . Acesso em 29 de Julho de 2021.

HERRERA-SOBEK, Maria. **Chicano Folklore: A Handbook**. Westport: Greenwood Press, 2006.

HOOPEES, John W. **Mayanism Comes of (New) Age**. Em **Decoding the Counterculture Apocalypse**. Sheffield: Equinox Publishing. 2012.

INARRÍTU, Alejandro (2014). **Alejandro G. Inárritu And ‘Birdman’ Scribes On Hollywood’s Superhero Fixation: ‘Poison, Cultural Genocide’ – Q&A**. Mike Fleming Jr, Deadline. 15 De Outubro, 2014. Disponível em: <https://deadline.com/2014/10/birdman-director-alejandro-gonzalez-inarritu-writers-interview-852206/> . Acesso em 20 de Junho de 2021.

JACKSON, Robert. **Witchcraft and The Occult: Devizes**. London: Quintet Publishing, 1995.

JIMENEZ, Cucho. **Una Noche de Luchas para la Revista 192**. Disponível em: <https://www.behance.net/gallery/35470375/Arena-Mexico-Noche-de-Luchas> . Acesso em 29 de Julho de 2021.

JOES, Anthony James. **Resisting Rebellion: The History and Politics of Counterinsurgency**. Lexington: University Press of Kentucky. 2006.

JONES, David. **The Gift of Logos: Essay in Continental Philosophy**. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing. 2009.

KRICKEBERG, Walter. **Las Antiguas Culturas mexicanas**. Cidade do México: Economic Culture Fund, 1964.

KRUDENMON. **A 30 Años del adiós del Santo**. Yahoo Deportes, 2014. Disponível em: <https://es-us.deportes.yahoo.com/blogs/rudo/a-30-a%C3%B1os-del-adi%C3%B3s-del-santo-174445524.html> . Acesso em 12 de Fevereiro de 2020.

LAERTIUS, Diogenes. **The Lives of Emminent Philosophers**. Oxford: Oxford University Press, 1927.

LANGMEAD, Jon (2017). *It's All True! Weston Magazine and Wrestling's Creative Journalism*. **PopMatters**, New York. 8 de Junho de 2017. Acessível em: <https://www.popmatters.com/its-all-true-weston-magazines-and-wrestlings-creative-journalism-2495389852.html?rebelltitem=1#rebelltitem1> . Acesso em: 7 de Julho de 2019.

LEVI, Heather. **The World of Lucha: Secrets, Revelations and Mexican National Identity**. Durnham: Duke University Press, 2008.

LEVI, Heather. **Masked Media: The Adventures of Lucha Libre on the Small Screen**. Em **Fragments of a Golden Age, The Politics of Culture in Mexico Since 1940**. Durnham: Duke University Press, 2001.

LEVI, Heather. **The Mask of the Luchador: Wrestling, Politics and Identity in Mexico. Em Steel Chair To The Head: The Pleasure and Pain of Professional Wrestling.** Drunham: Duke University Press, 2005.

LEWIS, Jon. **Hollywood V. Hard Core: How the Struggle Over Censorship Saved the Modern Film Industry.** New York: New York University Press, 2000.

MADIGAN, Dan. **Mundo Lucha a Go Go: the bizarre& honorable world of wild Mexican wrestling.** New York: HarperColins Publisher. 2007.

MAKRS, Laura. **The Skin of Film.** Durnham: Duke University Press, 2000.

MCNEARNY, Allison. **How a Hollywood Film Starring Pancho Villa Got Lost to Legend** The Daily Beast, 2020. Disponível em: <https://www.thedailybeast.com/how-a-hollywood-film-starring-pancho-villa-got-lost-to-legend> . Acesso em 12 de Julho de 2020.

MEYER, Lorenzo. CAMÍN, Aguilar. **In the Shadow of the Mexican Revolution: Contemporary Mexican History, 1910–1989.** Austin: University Texas Press, 1991.

MILLER, Christopher. **Submission Fighting and the Rules of Ancient Greek Wrestling.** Judofinfo, 2004. Disponível em: <https://docs.google.com/file/d/0B5upaDhf4hvyQnRwSnE2M28zZkk/edit?resourcekey=0-wftQhT4h1h1ZdjPI2JHM1g> . Acesso em 29 de Julho de 2021.

MILBRATH, Susan. **Decapitated Lunar Goddesses in Aztec Art, Myth and Ritual** em *Ancient Mesoamerica Vol 8*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

MISKA, Brad. **Fantasia Film Festival's Final Announcement Closes With Taxi Driver.** Bloody Digusting, 2017. Disponível Em: <https://bloody-disgusting.com/movie/3445061/fantasia-film-festivals-final-announcement-closes-taxi-driver/>. Acesso em: 12 de Fevereiro de 2020.

MONTEZUMA, Matos. **Las Seis Coyolxauhqi: Variaciones sobre un mismo tema, estudos de la cultura nahuatl.** Cidade do México: UNAM press, 1991

MONTEZUMA, Matos. **Symbolism of the Templo Mayor". The Aztec Templo Mayor: A Symposium at Dumbarton Oaks.** Georgetown: Dumbarton Oaks Rsearch and Library Collection. 1983.

MORALEJO, Gaspar Calvo O.F.M. **Emigrante... hay camino: Sebastián de Aparicio.** Madrid: Biografia Madrid, 1973.

MITCHELL, B.R. **International Historical Statistics: The Americas 1759-1993.** New York, Stockton Press, 1994.

MOUESCA, Jacqueline. **Erase una vez el cine: diccionario-- realizadores, actrices, actores, películas, capítulos del cine mundial y latinoamericano.** Santiago: Lom Ediciones. 2001..

MONSIVÁIS, Carlos. **The Hour of the Mask as Protagonist: El Santo Vs The Skeptics on the subject of Myth.** Em **Steel Chair To The Head: The Pleasure and Pain of Professional Wrestling.** Durnham: Duke University Press, 2005.

MORIN, Edgar. **The Cinema, or the Imaginary Man.** Minneapolis: University of Minnesota Press. 2005.

NAVARETTE, A. O. **El Santo y Black Shadow.** Cidade do México: Centro de Colecciones Ortega Navarette, 1953.

NOVO, Salvador. **Mi Lucha (Libre).** Publicação independente, Cidade do México, 1940.

NOVO, Salvador. **El Joven.** Herederos de Salvador Novo. Cidade Universitária de Coyoacán, 2012.

OROZCO, Federico. **Albores del cine mexicano.** Cidade do México: Clío. 1996.

PAZ, Octavio. **El Labirinto de la Soledad.** Cidade do México: Edição Catedrática. 2015.

PALACIOS, Elisabeth (2015). *Mexican wrestlers grapple to secure a bright Future.* BBC, Londres. 11 de Junho de 2015. Acessível em: <https://www.bbc.com/news/business-33064625> . Acesso em: 12 de Junho de 2019.

PEREDA, Javier & MURRIETA-FLORES, Patricia. **The Role of Lucha Libre in the Construction of Mexican Male Identity.** Cidade do México: MeCCSA-PGN. 4. 19. 2011.

REYES, Alvaro A. Fernandez. **Santo, El Enmascarado de Plata: Mito y Realidad de un héroe mexicano Moderno.** Michoacán: El Colégio de Michoacán AC, 2004.

JACKSON, Robert. **Witchcraft and the Occult.** Devizes, London: Quintet Publishing. 1995.

NATIVISKI, Rielle. **Spectacles of Violence and Politics: El Automóvil Gris (1919).** Em **Journal of Latin American Cultural Studies.** 2014.

QUINONES, Samuel. **MEXICO'S GYPSIES, TRAVELING MOVIES & THE BLOND-HAIRED ROMA GIRL.** Disponível em: <https://samquinones.com/mexico/mexicos-gypsies-traveling-movies-blond-haired-roma-girl/> . Acesso em 20 de Julho de 2020.

PENTAGÓN em foco. **Pentagón Jr posa.** Disponível em: <https://www.imdb.com/name/nm3565239/> . Acesso em 29 de Julho de 2021.

QUIRARTE, Miguel. **A Bloody Memory: Tlatelolco '68 in Mexican Pop Culture.** Los Angeles: The Welebaethan. 2019.

REICH, Jacqueline. **The Maciste Films of Italian Silent Cinema.** Indiana: Indiana University Press. 2015.

RODDA, John (1968). **Trapped at Gunpoint In the Middle of Fighting.** The Guardian, Londres. Acessível em: <https://www.theguardian.com/cities/from-the-archive->

blog/2015/nov/12/guardian-mexico-tlatelolco-massacre-1968-john-rodga . Acesso em: 16 de Junho de 2020.

ROSS, Kennedy. **A Companion to Woodrow Wilson**. New Jersey: Wiley Blackwell. 2013.

SENECA, **Epistulae VI**. Harvard: Harvard University Press, 1925.

SOBCHACK, Vivian. **Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture**. Los Angeles: University of California Press, 2004.

SCHUBERT, Christopher. **Constructing Mexican Stereotypes: Telecinematic Discourse and Donald Trump's Campaign Rhetoric**. Vechta: University of Vechta Press. 2017.

STACKPOLE, Peter. **Cantinflas**. Revista Life, 1945. Disponível em: <https://artsandculture.google.com/culturalinstitute/beta/asset/CwEGJ0FEf34ZkA> . Acesso em 29 de Julho de 2021.

TORREGROSA, Daniel. **Los Inicios del Cine**. Madrid: Plaza y Valdes. 2004.

TORREJÓN, Ángeles. **Subcomandante Marcos**. Revista VICE, 1994. Disponível em: <https://www.vice.com/da/article/gg8wpb/happy-20th-birthday-zapatistas> . Acesso em 29 de Julho de 2021.

The Life of General Villa. Direção Christy Cabanne. Cidade do México: Mutual Film. 1914. Perdido (105 minutos). Stills disponíveis em: <https://www.smithsonianmag.com/history/uncovering-the-truth-behind-the-myth-of-pancho-villa-movie-star-110349996/> Acesso em 29 de Julho de 2021.

VILLAREAL, Héctor. **Simulacro, Catarsis y Espectáculo en La Lucha Libre**. Cidade do México: Razón y Palabra, 2000

WEINGAST, Barry. **Democratization and the Economy in Mexico: Equilibrium (PRI) Hegemony and its Demise**. Publicação independente. 2000.

WILT, David (2003). **A CENTURY OF MEXICAN CINEMA**. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20080908064403/http://www.natcom.org/pubs/ROC/one-one/Wilt.htm> . Acesso em 9 de Julho de 2020.

WILT, David. **El Santo: The Case Of a Mexican Multimedia Hero**. Em **Films and Comic Books**. Jackson: University Press Mississippi. 2007.

ZAPATA, E. Zapata Muerto. Cuatlo, 1919. Disponível em: <https://fineartamerica.com/featured/emiliano-zapatatas-dead-body-on-display-cuautia-morelos-morelos-mexico-august-1919-david-lee-guss.html?product=poster> Acesso em: 29 de Julho 2021.