

## **La evolución en la construcción de la máscara en México: De la ritualidad a la industria**

*Esmeralda Espinosa López*  
*Universidad Autónoma de Querétaro*  
*Santiago de Querétaro, México*

*esmeralda.espinosa@uaq.edu.mx*

Recibido: 26 de agosto de 2024/Aprobado: 23 de octubre de 2024

DOI: [10.5281/zenodo.14559924](https://doi.org/10.5281/zenodo.14559924)

*Esmeralda Espinosa López es licenciada en Artes Visuales con línea terminal en Artes Plásticas. Facultad de Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro.*

Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-4197-9430>



## **La evolución en la construcción de la máscara en México: De la ritualidad a la industria**

### **Resumen**

En este artículo se demuestra la evolución de la máscara dentro de la sociedad mexicana, donde pasa de ser un objeto exclusivo de los rituales y tradiciones a su venta como simple objeto de decoración y consumo; entre estos dos polos se encuentra la máscara de luchadores como parte de la representación del deporte y el personaje ante el mundo, siendo un objeto que representa el punto medio dentro de estos dos polos. El estudio de la evolución y la aparición de la máscara del luchador dentro del histórico se puede analizar a través del cambio en los materiales para su construcción y el significado detrás de su uso e imitación del mundo que le rodea. La evolución no significa la desaparición de lo ritual sobre el producto; si no la adaptación del objeto religioso a la transformación social para la sobrevivencia de la cultura como trabajo artesanal.

**Palabras clave:** máscara, lucha libre, tradición, objeto de consumo.

## **The evolution in the construction of the mask in Mexico: From ritual to industry**

### **Abstract**

The following article demonstrates the evolution of the mask within Mexican society, where it passes from being an exclusive object of rituals and traditions to its sale as a simple object of decoration and consumption; between these two poles is the mask as part of the representation of the sport and the character to the world, being an object that represents the good use of the object in these two poles. The study of the evolution and appearance of the mask of the fighter within the historical can be analyzed through the change in materials for its construction and the meaning behind its use and imitation of the world around it. Evolution does not mean the disappearance of one pole over another; it is rather the adaptation of the religious object to social transformation for the survival of culture as a craft work.

**Key words:** mask, Wrestling, tradition, consumer object.

Máscara es una palabra empleada para hacer referencia al objeto encargado de cubrir el rostro y es comúnmente utilizado en el campo de lo teatral o lo ritual. Su etimología, tomada del *Diccionario Español de Términos Literarios Internacionales* (2015), proviene de tres vocablos diferentes:

Del árabe *´más-hara´* (payaso). Sustantivo del verbo *´masáhir´* (burlarse de alguien). Se utilizaba para designar a un bufón o payaso que aparecía en los intervalos de las representaciones teatrales, usando una máscara, este término a su vez proviene del árabe *´sakhira´* (él burló) que a su vez viene del término *´sahir´* (burlador). (p. 1)

Y por otro está la influencia del vocablo griego *πρόσωπον*: persona / *prósopon*/, nombre que daban los antiguos a las máscaras que colocaban sobre el rostro de los actores para no solo expresar emociones sino también proyectar el sonido de sus voces. Con estos vocablos es que se puede comprender el uso principal que se le ha dado al objeto a lo largo de la historia, pues no sólo existe la interpretación árabe y griega, sino que otras lenguas han adaptado su significado a la necesidad de su idioma y al uso que tiene el objeto.

La máscara ha existido desde milenios atrás, llegando a encontrar referencias dentro de la pintura rupestre del uso del accesorio. En Egipto es donde se vuelve más notorio su uso es más notable ya que se empleaban para fines rituales, funerarios y religiosos, simbolizando la eternidad. En este caso eran usadas para perpetuar el rostro de los difuntos tratando de realizarla lo más idéntica posible a la persona a la que pertenecía, sobre una mezcla de papiro con estuco (para poder modelarlo y después darle dureza) esta escultura se revestía con oro, sólo si el difunto pertenecía a la realeza – no se horadaban los ojos ni la boca para remplazarlos con incrustaciones de piedras naturales o preciosas –.

En Grecia, además de cumplir con esta función, también fue asignada para la representación teatral encontrando una nueva forma de imitar al personaje dentro de la escena; ahora el objeto no imitaba al portador, si no que buscaba plasmar las expresiones que mejor funcionaban para la personificación. En Roma, la emplearon con el mismo fin que en Egipto (perpetuar el rostro de los difuntos) para recordar y reconocer a quien pertenecía dicho objeto durante la comitiva fúnebre; después lo ingresaron en obras para representar a personajes históricos y después lo ingresaron a las fiestas saturnales, dándole ahora un nuevo carácter; el de objeto festivo. También fue empleada en batallas dentro de coliseos (funciones de lucha presentadas al público para entretenerlos en un recinto controlado) cumpliendo una doble función; primero como una protección para los ojos del polvo o la sangre y poder mantener la vista despejada, y la segunda como una forma de intimidación ante el contrincante para crear otra forma de distracción.

Como refiere Cobiella (s.f.) al tener un mayor uso dentro de la escena se comenzaron a aprovechar de tal forma que representaban ritos sagrados como si de momentos burlescos se tratara, dándole paso a la comedia que permitía un mayor entretenimiento del público, siendo un referente directo de las máscaras empleadas para los carnavales.

En Italia fue donde la máscara se convirtió en un objeto popular, pues era el accesorio por excelencia dentro de los Carnavales de Venecia y el teatro callejero conocido como “Commedia dell Arte” (García Sánchez, 2015, p. 4). Su uso permitió que la introducción de las puestas en escena fuese rápida o innecesaria, pues por la cubierta del rostro es que ya reconocían lo que iba presentarse. A partir de su evolución histórica su popularidad estuvo fluctuando entre países y épocas, para pasar de ser un objeto de suma importancia en ceremonias sociales religiosas a sólo considerarse un objeto de consumo realizado en serie, que satisface únicamente las necesidades capitalistas del comerciante y la necesidad de adquirir objetos del comprador para uso decorativo y su colección.

Después de este recorrido a través del tiempo en un vistazo de manera internacional, si es de la lucha libre mexicana de lo que se va a tratar, es necesario conocer los usos y creaciones de la máscara a través de la historia mexicana; para comprender el cambio necesario que se ha tenido que aplicar al objeto para que la culturas perdure y pueda conservarse la tradición.

Ante la nueva visión del objeto, la máscara empleada en la lucha libre mexicana simboliza algo más allá del fin decorativo; rescata la visión del accesorio principalmente desde la razón psicológica, apegándose a lo ritualista, convirtiéndose en algo fundamental para la permanencia y conservación de las tradiciones nacionales y como estandarte de la idiosincrasia mexicana. Como describe Cobiella (s.f.) la “máscara es el elemento que permite al individuo que la porta alterar y modificar su propia identidad, es el elemento que transforma al individuo en otra ‘persona’” (p. 5); esto quiere decir que el objeto no era considerado simplemente un accesorio, si no que llega a la parte psicosocial del sujeto y esta consideración sigue aplicando en la actualidad.

A la lucha libre se le vio de tal manera a partir de dos grandes cuestiones sociales; la primera – y por la cual existen las arenas en los “barrios” – es la marcada distinción de clases, donde el hombre en el marcado “machismo social” busca salir de esa situación considerada “precaria” por aquellos con mejores oportunidades económicas y, además; los “hombres” deben poder enfrentarse a cualquier situación y soportar todo aquello que le suceda.

Como explica Octavio Paz:

El mexicano considera la vida como lucha...La hombría se mide por la invulnerabilidad ante las armas enemigas o ante los impactos del mundo exterior. El estoicismo es la más alta de nuestras virtudes guerreras y políticas. Nuestra historia está llena de frases y episodios que revelan la indiferencia de nuestros héroes ante el dolor o el peligro. (Paz, 1959, p. 34)

Dentro de las diversas culturas prehispánicas la máscara fue un objeto de uso común ya fuera para lo mágico, lo religioso o lo ritual; su significado fue variado, pero uno de ellos se conservó dentro de las diferentes expresiones y fue recurrente como inspiración para la creación del objeto: la dualidad de vida-muerte. Esta dualidad no sólo estaba enfocada para la dicotomía en cuanto al periodo de vida de una persona; según el texto de Matos titulado *Las máscaras en el mundo prehispánico* (2015) también era una forma de ver la agricultura o la transición del día, dando paso a la creación del Templo Mayor dedicado a dos

deidades *Tláloc* (dios de la lluvia) y *Huitzilopochtli* (dios de la guerra) por la búsqueda y la súplica de una buena cosecha.

Una de las primeras referencias de la máscara dentro del deporte en México, se halla en el juego de pelota para proteger el rostro de algún golpe, además de representar “las fuerzas diurnas y las nocturnas en la que los dioses como Tezcatlipoca y Quetzalcóatl dirimían, por medio del enfrentamiento diario, cotidiano, la supremacía de alguna de ellas” (Matos, 2015, p. 40).



Jugador de pelota con careta. Sala 2.  
El mundo religioso del Museo Amparo.

En el caso de los rituales y la representación de los dioses, se usaban máscaras o antifaces realizados con materiales naturales como pencas de maguey y hasta la misma piel que quitaban de aquellas personas a las que sacrificaban y desollaban para poder rendir un mejor tributo y espectáculo al dios al que iba dirigida dicha ceremonia; simulando en dicha cubierta todo aquello que representara a la deidad o aquello por lo cual se realizaba. Una de las culturas que más destacó en la realización de máscaras para rituales mortuorios fue la maya; pues en lugares como *Calakmul* y *Dzibanché* (Matos, 2015, p. 44) se encontraron ajuares funerarios que incluían máscaras bellamente trabajadas con piedras naturales como la jadeíta, obsidiana y la concha.

Estos accesorios fueron trabajados y creados para distintos propósitos, que según el Museo Franz Meyer (s.f.) estas se dividieron en nueve categorías principales por su uso:

- Como Arquetipo. Muestran una combinación de imaginarios, donde se maneja una dualidad, ya sea desde el género o cosas más simples como el día y la noche.

- Para danzas propiciatorias. Para la buena fortuna de la caza, agricultura o la pesca, buscando la imitación de las formas y los colores potenciaran la efectividad del acto.

- Para la caza. Cubren completamente la cabeza de la persona y busca imitar de manera fidedigna a los animales que referencia, o aquellas que simulan viejos que se relacionan con seres malignos.

- Para las lluvias. En diferentes regiones del sur, usan al jaguar como una representación para pedir la lluvia, simulando batallas que causan heridas relacionadas a la purificación y el uso de látigos como truenos.

- Para la evangelización. Uso constante de calaveras y diablos que explicaban la forma en la que la Iglesia actúa, como los indígenas no relacionaban a esos personajes con la maldad, siempre tenían gestos burlones y hasta seductores.

- Histórico-militares. Creadas para la representación de personajes famosos dentro del campo de batalla, como una forma de tributo.

Según Lechuga (2015), a partir de la conquista española en 1521, se provocó una transformación en las tradiciones religiosas para adaptarlas a las ideas cristianas, logrando la creación de festividades que conservan todos los simbolismos dándole una nueva faceta a la creación de máscaras y objetos que se adaptan a las reglas impuestas por los frailes. Las máscaras que pudieron conservarse y adaptarse a la festividad son aquellas relacionadas con animales para representar el apego de la humanidad con la naturaleza. Un ejemplo de la transformación del ritual en festividad es la Danza Pascola donde se usan máscaras pequeñas de chivos o de ancianos que representa a los ancestros “para comunicar a los pobladores con sus dioses a través de la danza y el humor” (Matos, 2015, p. 44).



Máscara de Pascola. Museo Étnico de los Yaquis, Cócorit, Sonora.

La fiesta y la danza es la representación artística que encontraron las culturas prehispánicas para poder conservar sus rituales religiosos sin tener que abandonar todo aquello que les daba identidad; se entiende como una forma en la cual se integra a la comunidad – la nueva, comandada por el cristianismo – y se les transmite su historia y tradición, todo realizado de manera discreta y sólo aquellos que pertenecían a la cultura eran capaces de reconocer la adaptación. Algo relevante dentro de la evolución de la máscara, es que la principal razón por la cual se usa es la constante del reflejo en la personificación de la otredad; en cualquier época y espacio en el cual se emplee, este objeto es usado como algo que

permite ocultar y representar a quien se planta en la escena permitiendo que toda situación y movimiento extracotidiano se perciba como algo coherente.

Las máscaras utilizadas dentro de la danza son las que más se apegan a la idea de la ritualidad y la tradición, agregándoles también la característica de la espectacularidad – en la actualidad – por su presentación dentro de eventos que sólo buscan atraer la atención del público y obtener beneficios monetarios para los involucrados en el momento. Se adaptó a lo festivo permitiendo que la máscara se viera como un objeto que se sobrepone al rostro humano y que “logra representar todas nuestras emociones y estados de ánimo” pero considerando también que estos accesorios terminan siendo objeto de solvencia económica por más que se les quiera alejar del consumismo.

La combinación de danza y teatralidad se ha estado usando hasta el día de hoy para representaciones en fiestas y ceremonias comunitarias; forman grupos que representa mitos, leyendas o eventos históricos para reafirmar valores a través de la sátira y la burla, formando parte de las tradiciones en diferentes regiones del país (como la danza de los viejitos). Hay culturas que optaron por crear artesanías que imitaran al objeto ritual, separándose por el uso de materiales y símbolos distintos, cambiando su significado, mientras los otros sólo satisfacen la función de compraventa para ayudar a la población a subsistir junto con las tradiciones. Una de las culturas que logró adaptarse a la vida contemporánea fue la de los huicholes, creando objetos de gran éxito comercial, mostrando grandes diferencias con aquellos usados dentro de rituales – considerados como objetos sagrados –. Se cambia su diseño y construcción por materiales más llamativos que dan forma a símbolos como “el venado, el águila y el peyote, para satisfacer a los turistas que vienen de las ciudades en busca de la ‘espiritualidad’ indígena” (Neurath, 2005, p. 23).

Algo que se debe tomar en cuenta es que estas máscaras fabricadas para el comercio se crean de manera diferente a las que se emplean en ceremonias, pues el fabricante debe pasar por diferentes rituales para purificarse y poder custodiar la creación dentro de un lugar sagrado donde se resguardan; si este objeto llega a ser usado de manera inapropiada, reacciona de tal manera que agrava la salud del creador y cuidador. Las máscaras sagradas tienen la característica de incluir gestos irreverentes; al acompañarse de la mímica del cuerpo y los diálogos del actor, provoca una situación insolente, a las caretas se les añaden rasgos agresivos y horribles para causar pánico e incomodidad entre la audiencia, cumpliendo así su propósito durante el momento.

Si estas máscaras se presentaran como objetos para la comercialización, no tendrían gran popularidad; por lo que los artesanos optan por el uso de chaquiras en su construcción y patrones y representaciones de animales conocidos por los turistas – además de evitar la recreación de elementos sagrados dentro de los rituales–, adaptándose a la sociedad consumista. Estas máscaras, al ser elementos cotidianos dentro de la sociedad, los portadores prefieren venderlas para adquirir una nueva que vaya con la temática en boga de la siguiente danza y obtener una ganancia que conservarlas, pues su fabricación no es tan intrincada como las más antiguas y apegadas a la tradición de la comunidad.

Por este tipo de adaptaciones y creaciones, a los huicholes se les considera como un “pueblo de artistas’ y un ‘pueblo del peyote’” (Neurath, 2005, p. 38); al utilizar la planta alucinógena se ha vuelto un destino popular para turistas dentro del campo del

arte, los hippies y la “espiritualidad indígena”; sus piezas de arte satisfacen a este público a través de las gamas psicodélicas de colores y patrones que sean similares a las visiones que llegan a tener resultado del consumo de la sustancia.

Un artista huichol que quiera crear arte para los turistas, debe disponerse a transformar los objetos de manera radical, no deben imitar aquellas máscaras con rasgos terroríficos ni con deidades; toman bases de caretas ya creadas u objetos de uso cotidiano para cubrirlo con el atractivo visual característico que le proporciona la chaquira. Aunque los objetos se aprecien como comerciales, tratan de guardar cierta relación con los de culto. Por ejemplo, las jícaras se relacionan con aquellas ofrendas que se dejan en los lugares para rituales y se realiza todo el arte de chaquira por dentro para simbolizar el agua, relacionando el material con la *kuka* que significa “perla” o como sinónimo de *tauka* traducido como “alma vital” (Neurath, 2005).

Toda esta simulación se convierte en una protección de lo verdaderamente importante para la cultura; realizar este tipo de trabajo les ayuda a desarrollar su lado creativo al combinar diferentes símbolos que realmente no mantienen relación ni valor espiritual, pero que en su conjunto les permiten crear explicaciones que satisfacen a aquellos que se creen parte de la tradición. El huichol fabrica un tipo de máscara que imita el objeto tradicional y altamente espiritual, mostrándolo ante su público como tal, dándole origen al estereotipo de los “huicholeros urbanos” – aquellas personas ajenas a la comunidad pero que buscan experimentar y consumir objetos y sustancias que los apegue a la cultura – sin el afán de ofender a su propia tradición, si no buscar sobrevivir ante las nuevas exigencias sociales y capitalistas.

Al igual que las máscaras de los huicholes, las creadas para el espectáculo de lucha libre se convierten en un objeto cultural y necesario para el origen de una persona dentro de la diégesis creada para la función y que ocupa de características que le dan vida y una idea más comprensible de quién es. Además de ocupar estereotipos, en la lucha libre es necesario hacer uso de arquetipos que permiten el reconocimiento y asociación del personaje a alguna región o con alguna personalidad o emoción familiares al contexto donde se presenta; la más conocida es la de ser bueno – técnico – o malo – rudo – y a partir de un conjunto de signos es que se puede reconocer su carácter.

Según Morales y Llerena (2015) los arquetipos son elementos culturales expresados a través del habla y demás rasgos que reflejan la identidad cultural, experiencial y visión del mundo; la combinación de todas las características crea conocimientos complejos que permiten –en la comunicación– transmitir de manera directa el mensaje reconociendo e interpretando a quién pertenece. Para la creación de personaje en cualquier espectáculo, se toma como base el arquetipo que permite una relación más estrecha con el personaje, su fácil identificación y se empatiza más con la historia; en lucha libre las máscaras y actitudes de los personajes hacen uso de este patrón para ganar popularidad en las arenas.

La máscara dentro de este deporte-espectáculo, se considera al principio como una cubierta que protegiera el rostro del luchador, sin un mayor significado que la conservación del anonimato. Esto se ve reflejado en las máscaras creadas en 1933 para luchadores como “Ciclón Mckey” y el “Murciélago Velázquez”, impulsando su uso dentro de las arenas para ocultar la identidad.

En estos primeros años, según Crespo (2021), los primeros modelos se

crearon dentro de peleterías y zapaterías que se encargaban de la creación de calzado deportivo – específicamente para box y lucha libre – haciendo de la cubierta un accesorio sencillo e incómodo al estar fabricado con piel que tenía mucho pegamento y costuras que lastimaban el rostro.



Según el portal *Mediotiempo*, en los años 30 del siglo pasado se presentó el primer luchador que usó máscara en México. Foto *Heraldo de México*.

El inicio del uso de la máscara dentro de la lucha libre mexicana, en comparación con las máscaras tradicionales de diferentes culturas dentro de territorio mexicano, comenzó sin un significado profundo simplemente como accesorio para mantener la vida personal alejada del personaje; por lo que todas eran iguales en su exterior, únicamente variaban en la manera como la piel se iba desgastando y transformando cada vez que se humedecía y se secaba. A partir de los años 40 y 60 del siglo pasado se comenzó a experimentar con nuevos materiales que tuvieran un mejor acabado y mayor ergonomía para su uso y construcción para usarse por más de una función sin perder su forma original; estos cambios sucedieron porque los luchadores se quejaban de que les resultaba muy difícil respirar al momento de estar en plena lucha.

Con esta variedad, los luchadores comenzaron a experimentar con los diseños, personalizando la máscara para que se distinguiera un personaje de otro, usando combinaciones de colores o de orificios en las máscaras al tomar referencias de aquello que les rodea generando así un sentimiento de pertenencia e identificación. El arquetipo es una construcción a partir de diferentes fuentes, en la lucha primordialmente son imágenes “representadas de manera múltiple, no tienen límite en su representación, han tomado diversas fisonomías a través de la historia[...] se manifiestan en cada hombre de diferente forma y en distinto grado” (Morales y Llerena, 2015, p. 9).

A partir de este momento los luchadores mexicanos comenzaron a representar máscaras prehispánicas o seres mitológicos o religiosos que pudieran apegar más al público hacia el deporte; uno de los grandes referentes para el uso de la cubierta y reconocimiento del deporte y la tradición fue el famosísimo Santo,

el “enmascarado de plata”.



Santo, el "Enmascarado de plata".  
Marrovi/Autor desconocido de la fotografía original, CC BY-SA 4.0,  
via *Wikimedia Commons*.

Este, creó su personaje con una máscara básica, pero de color plateado brillante para llamar la atención del público y se proyectara la luz de manera llamativa sobre la cubierta; su personaje comenzó como un luchador rudo y en una racha de victorias es que decide cambiar de bando al relacionar el personaje con el de la novela de Alejandro Dumás, *El hombre de la máscara de hierro*, transformándose ahora en técnico (héroe).

A partir del reconocimiento de El Santo la lucha libre se popularizó, convirtiéndose en un deporte hecho para el pueblo y por el pueblo; dándole pie a los demás luchadores a personalizar su máscara para proyectar su origen y darle mayor énfasis al bando al cual pertenece y así obtener fama – ya fuera reflejada en apoyo o en odio hacia su imagen – permitiendo aún más variedad en los diseños de la careta. Con ello, los luchadores pudieron convertirse en ídolos para el

público a través de la imagen proyectada en las películas donde se popularizaron los personajes; otro lugar que permitió la idolatría al personaje fue en las arenas, donde la imagen proyectada les permitía venerarlos u odiarlos.

Un luchador que ejemplifique la manera correcta del uso de arquetipos es "La Bomba" quien aplica el arquetipo del "yucateco" para poder crear un personaje con todas las características necesarias para ser reconocido y tener una mayor empatía con el público; en este caso toma signos dentro del vestuario para poder referir fácilmente a la región; en este caso se puede distinguir la referencia desde el nombre.

Para la creación de la máscara toma rasgos de animales y colores que representan al estado y todo esto se refuerza a través de la mímica y la gestualidad de la cara y el cuerpo, además del tono en la voz imitando el acento tan conocido, resultando en una empatía y aceptación de lo que se observa. En la creación de la máscara se observa la universalidad del símbolo que con su uso y reconocimiento se obtiene una eficacia en la comunicación; esto es posible porque el arquetipo es "el modelo originario que es la base que permite justificar y explicar la diversidad [...] que dependen de él" (Spang, s.f.).

A partir de estas creaciones personalizadas y la toma de símbolos y signos referentes a seres mitológicos o leyendas tradicionales de algunos poblados; el público comenzó a generar empatía por los personajes que identificaban o por el atractivo visual que contiene su máscara, que también contiene características del personaje. Con esta innovación, la lucha comienza a tomar mayor importancia y a reconocerse como espectáculo – sin menospreciar la técnica deportiva que requiere – al compararse ya con la construcción de una puesta en escena a partir de las teorías de Pavis (2000) y Kowzan (1987) quienes estudian y explican su formación a partir del reconocimiento de signos que aportan significado y coherencia al momento de comunicar ante el público.

Este producto debe distinguirse ampliamente del disfraz pues con la máscara hay una transformación, ya que se ubica entre lo humano y lo divino que proporciona una experiencia y presencia nueva al portador; ofrece una metamorfosis completa, a diferencia del disfraz que ese sólo es una cubierta superficial que permite a la persona conservar sus características. Por esta razón (la relación de la máscara con el disfraz), provoca que a esta se le considere sólo como un producto de consumo superficial sin una significación más allá de mantener una incógnita de la persona, relegando todo aquello relacionado a la tradición y la cultura que lleva el objeto. En la lucha libre, la máscara que porta cada luchador aún se aprecia como un objeto tradicional y con suma ritualidad ya que, al mostrar rostros de animales, seres mitológicos, familiares del momento o de la historia "la persona enmascarada consigue anular las limitaciones de su situación histórica a través de aquellos momentos de su nueva vida interior" (Hurtado, 1954, p. 9).

Se crea a un nuevo personaje y se abandona por ese instante a la persona que se conoce socialmente; con esta cubierta el individuo se permite experimentar todo aquello que sin portarla podría parecer irracional o sería catalogado como prohibido dicho movimiento o acción además de juzgarse extraño, mostrando un total rechazo por parte de la sociedad.

Con ello se puede afirmar lo siguiente:

La lucha libre es donde se encuentran elementos particulares de la identidad mexicana: la espiritualidad, el erotismo, la comedia y la tragedia. Lo que la convierte en una compleja construcción simbólica que representa distintas pulsiones de lo mexicano y las recrea a su manera. (Flores Gutiérrez, 2017, citado en Nava, 2018, p. 162)

La particularidad de las funciones es que siempre llevará arraigada una “expresión artística indígena” mezclando la creatividad de los involucrados para forjar la identidad del deporte espectáculo tomando como referentes a la cultura popular que permite un control de la involucración de la industria y el hiperconsumismo de la actualidad. La máscara tuvo que ser adaptada de tal forma que su producción y consumo puede analizarse desde dos campos diferentes: como un objeto de distinción y reflejo cultural y como objeto de consumo; en cualquiera de los casos dicho accesorio permite mantener y conservar la tradición como un objeto comprado para el recuerdo y la transmisión del gusto hacia las nuevas generaciones y como reconocimiento del arte que se encuentra en ella.

Desde el reconocimiento como objeto que refleja la cultura es donde se contempla a la “minoría marginada” (Cerón, 2019, p. 24) al relacionarla con la lucha diaria que deben tener las personas dentro de esta categoría, pero que el espacio y el espectáculo generan un bienestar colectivo por medio de la interacción del público en el espectáculo reflejando un momento de catarsis por medio de la libertad de expresión sin temor. La adaptación del deporte extranjero para el gusto del mexicano le ha dado una identidad particular por medio del humor y la faramalla impuestos en los personajes, las historias y la relación entre el público y los luchadores brindando una compleja y completa experiencia estética a todo aquel que, aunque no conoce bien la cultura mexicana, puede distinguir y apreciar el arte dentro de la función que asiste a una arena o que ve en televisión el espectáculo.

Al tener toda esta riqueza de referentes populares, la máscara se convirtió en el objeto donde más podían proyectarse los símbolos y lenguajes específicos y distintivos de la lucha libre permitiendo que el individuo ya se identifique como un “deportista, actor y performer” en una perfecta combinación para ofrecer todo un espectáculo completo. Esta proyección de la creatividad ha permitido crear rituales alrededor de la lucha a partir de la individualidad, donde para transformarse en el personaje, realizan una serie de acciones relacionadas a la tradición popular y la religión para poder triunfar y obtener la “gracia” para representar de manera idónea al personaje; desde lo general, ya como espectáculo, recrean situaciones de mitos, sobre todo en las fechas referentes a la Independencia y el Día de Muertos, para traer el imaginario colectivo tradicional y mostrar la cultura a partir del uso de los medios de comunicación.

Desde la percepción de la máscara como objeto de consumo, se puede mencionar lo positivo en el reconocimiento de este como producto de mercado, pues la forma en la que han representado la cultura en el espectáculo ha servido de inspiración para artistas dentro de diferentes áreas que permitió un mayor reconocimiento del deporte. El momento que permitió a la lucha libre mexicana adentrarse en el mundo capitalista y de consumo fue con el ingreso de “El Santo” y “Blue Demon” en el cine mexicano, pues a partir de publicar su imagen dentro

de carteleras y su proyección en cines nacionales e internacionales, la imagen de la lucha se popularizó y surgió mayor interés por conocer a los personajes y el mundo al cual pertenecían.

A partir de este punto y referenciar a los luchadores como una expresión mexicana de las figuras de acción de héroes o villanos – como los clásicos de las historietas americanas de *Batman vs. Bane*, entre otros – peleando no sólo en la ficción dentro del papel o el cine, si no que estos héroes y villanos mexicanos podían sentirse más cercanos, más reales, hasta el punto de poder romper “la cuarta pared” e involucrar al público. La popularidad y personalidad de cada personaje permitió que los espectadores comenzaran a generar simpatía por los luchadores, suscitando la necesidad de tener algún objeto que perteneciera a dicha persona o que le permitiera reafirmar el suceso que vivió junto a éste en alguna de las funciones a la que asistió.

El “cinelátero”, además de darle mayores vistas dentro del territorio nacional y el impulso en el extranjero, también permitió darles un mayor reconocimiento a las famosas luchas de apuestas. Este suceso ahora se convirtió en el momento estelar de la noche, donde se buscaba conocer el verdadero nombre de la persona detrás de la máscara. Aunque este objeto sólo se usaba como una cubierta para mantener el anonimato, poco a poco con el impulso en el cine, la máscara se convirtió en uno de los objetos más codiciados entre compañías y luchadores; las luchas de apuestas no sólo se reconocieron como un acto popular si no que la máscara también se convirtió en uno de los objetos más importantes de la lucha libre, ganarlo en una de estas funciones de apuesta significaba la muerte del personaje.

La máscara simbolizaba algo más que sólo un objeto que cubría el rostro, ahora todo el personaje se formaba alrededor de ella, se construía toda la personalidad (mímica, gestualidad y movimiento) a partir de la idea que representaba el objeto, enaltecándolo y convirtiéndolo en el accesorio de mayor deseo dentro del campo. La combinación entre la popularidad, las apuestas y la mejora de los materiales logró personalizar y convertir a la máscara en una obra de arte; ya no sólo se limitaba al uso de telas de diferentes colores, ahora se combinaban con otros materiales que permitieran la relación del personaje con lo que imitaba.

A partir de la variedad de colores y materiales, los luchadores y mascareros comenzaron a fabricar dicho objeto con dos propósitos: la de uso específico y exclusivo por el luchador y las fabricadas para su venta al por mayor; esto resultó en la popularidad del personaje y su crecimiento profesional como a la ganancia a través de la venta de *souvenirs* que el público podía conservar. Las máscaras para venta al público se convirtieron en objetos representativos de la lucha libre y para obtener buenas ventas se decidió que dicho *souvenir* podía tener una calidad media o baja, donde no se cuidaba la ergonomía de la prenda ni los acabados para su vista ante las cámaras y sobre el cuadrilátero; por lo que el objeto podía venderse y comprarse de manera rápida y económica.

Estas ventas son realizadas dentro y fuera de las arenas por comerciantes del barrio o de mercados y en las páginas *web* de las grandes empresas dentro de México que son la Triple AAA y el Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL) dedicadas a la venta de *souvenirs*, principalmente las caretas de las estrellas dentro de la compañía. Con el interés mostrado por el público en la adquisición de

dichos objetos, tanto compañías como los luchadores vieron la oportunidad de generar más ganancias y crear una necesidad en los admiradores y fanáticos del deporte: la adquisición de máscaras profesionales y originales como “objetos de colección” impulsando aun más las carreras de luchadores que participaban dentro de estas funciones.

Este objeto de culto y tradición, también se convierte en algo coleccionable, ya que existe un impulso de posesión por parte de los aficionados porque a través de ellos se muestra la personalidad y preferencia junto al poder adquisitivo que posee la persona y se conserva un momento histórico importante dentro del mundo de la lucha. Estas máscaras son coleccionadas por luchadores y aficionados “como objeto de belleza, digno de ser contemplado y admirado como tal. La idea del arte cuya mera contemplación satisface” (Sánchez Parga, s.f., p. 23). Por los primeros sujetos se conservan como un recuerdo de su triunfo sobre el otro, por parte de los segundos la máscara es como el reconocimiento a su ídolo y conservar uno de los momentos más emblemáticos de la trayectoria del héroe.

Dichos objetos de colección se conservan de la misma forma como terminaron en el combate: con la sangre, el desgarre de la tela, el sudor, la saliva y las lágrimas, pues existe un valor más allá de lo estético, se convierte nuevamente en un objeto ritual y simbólico, un accesorio de reconocimiento del talento y un objeto que con verlo permite recordar el suceso. Los precios de este tipo de objetos dependen de las personalidades que lucharon, la arena donde se presentaron y si es que había un título o campeonato involucrado junto a la apuesta del objeto; la popularidad del luchador es lo que dicta el valor de la pieza si es que esta se ofrece al público en general, la mayoría de las ocasiones las máscaras que se venden son las de los ganadores pues ya se cuenta con el premio.

En ocasiones los luchadores también crean algunas piezas similares a aquellas máscaras que fueron usadas en un evento importante para obtener una buena ganancia y puedan conservar la pieza original que ha sido utilizada; este tipo de objetos son creados con materiales semiprofesionales para aumentar su valor en el mercado, pero aun así el objeto se apreció como algo de culto ya que el consumidor es un público muy específico que quiere invertir en lo que se ofrece. Sin importar la calidad de las máscaras estas son un producto de alto consumo, tanto por extranjeros como por la afición nacional, la mayoría de las ocasiones las más consumidas son las que se encuentran dentro de mercados o en comercios fuera de las arenas que venden diversos tipos de máscara a precios sumamente accesibles, permitiendo que el público pueda llevarse un recuerdo.

También su venta se realiza dentro de las arenas directamente con los luchadores con la finalidad de poder seguir produciendo nuevos vestuarios que llamen aún más la atención de la audiencia y tenga un mayor impulso para llevar su carrera profesional al extranjero – buscando cumplir la meta de volverse una de las grandes estrellas dentro de la lucha libre japonesa o americana (donde pueden realizar una carrera mejor pagada).

La máscara dentro de la lucha libre mexicana al igual que las del ejemplo dentro de la cultura *wirikuta*, han logrado tener las dos perspectivas para poder mantener la tradición activa; conservar la ritualidad y espiritualidad en aquellas que sólo son destinadas para este propósito y lograr un producto atractivo para el público para conservar su gusto y placer por conocer más acerca del tema y la

cultura. Las máscaras han sido un accesorio que puede considerarse fundamental para el reconocimiento y distinción entre culturas – ya sea nacional o extranjera – además de contribuir en la nueva era de consumo vendiendo aquello que el público exige por la conservación y la obtención de ganancias para la supervivencia.

Al igual que algunas etnias que dependen del trabajo artesanal para poder mantener a su familia, las clases populares (incluyendo a los barrios donde se encuentran las arenas y los comerciantes ambulantes que realizan ventas al inicio o final de las funciones) han encontrado el beneficio en la masificación. Esta cultura permite a las clases populares la:

Posibilidad de supervivencia física, así como la posibilidad de acceso y ascenso cultural. La nueva cultura, la cultura de masa, empezó siendo una cultura no solo dirigida a las masas, sino en la que las masas encontraron reasumidas algunas de sus formas básicas de ver el mundo, de sentirlo y de expresarlo. (Cerón Mendieta, 2019)

Es necesario para todo aquello que se relaciona a la cultura y las tradiciones apearse al nuevo sistema del consumismo y la masificación; sobrevivir es parte fundamente de la vida cotidiana y de la conservación de todo aquello que representa a una sociedad, por lo que se crean productos con un doble propósito, ser bello como el arte y contener la tradición. Las máscaras dentro de la sociedad tienen un valor artístico y artesanal, por un lado, conservan la religión y los rituales con todos sus símbolos representando aquello para lo que fueron creadas, dándole utilidad y significado a su conjunto con la acción que se realiza al usarse dentro del momento.

Las piezas decorativas se crean con el propósito de ser únicamente objetos de admiración, cual pieza artística conservada por diferentes personas que son fanáticas de ese tipo de arte, ya sea en busca de una pieza estética o porque sabe a qué alude dicho accesorio y por esa razón es por lo cual la consume. Para las personas que las portan, la máscara se convierte en dos cosas, por un lado, es sólo una cubierta que permite el anonimato y desinterés de la persona del presente; por el otro conlleva una transformación mística en otra persona, transformando completamente al portador desde lo físico y mortal hasta la adquisición de cualidades mágicas y místicas que permitan una representación fidedigna de aquello que imitan.

Ya sea en una danza, un ritual o la lucha libre, además de algunas representaciones teatrales, se puede notar que aún existe algo metafísico en su uso, pues reflejan las creencias, la fe y la actitud ante la conservación de todo aquello que permita mantener el vestigio histórico que proyecte la formación social que se observa actualmente. Como asevera Pérez (2007), las máscaras siempre van a buscar asumir la otredad; la creación de los personajes y de la máscara requiere de una reflexión sobre lo que se busca imitar, combinar el objeto con la mímica y la gestualidad del cuerpo, permite una clara comunicación ante el otro.

Todo sitio donde se haga uso de las máscaras respeta y acepta como real todo aquello que se observa y se crea, además de que la forma de convivencia entre los asistentes se ajusta a la situación que se presente; por ejemplo, en las arenas tanto el público como los luchadores empiezan a golpearse y a “mentarse la madre” porque esto es lo que se espera en el sitio, si estas acciones se llevan a lo

cotidiano, entonces serían percibidas como actos realizados con dolo. La máscara en la actualidad se ha transformado para ser un objeto que comunique de manera directa y sencilla lo que se trata de representar, entender a través del accesorio de qué va el personaje, de dónde viene, quién lo inspiró, su madurez y su aprecio por el deporte; no es algo tan literal, pero la combinación de signos permite entender el contexto del luchador que se presenta.

Las máscaras dentro de la lucha libre, aunque se perciban como objetos decorativos tienen un significado mayor, desde el momento donde al deporte se le consideró como Patrimonio Cultural Intangible de la Ciudad de México (21 de julio de 2018) se definen como elemento artesanal y representativo del ritual, ya que en su representación nunca se pierde la muestra de la lucha entre el bien y el mal. A partir de la declaratoria dentro de las notas publicadas en la página oficial de la Secretaría de Cultura del Gobierno de la Ciudad de México se reconoce como:

Un producto cultural que se expresa y recrea en la Ciudad de México, en el que se articulan elementos tangibles, tales como el gimnasio, el ring, la arena, el cuerpo humano, los personajes y su indumentaria; y elementos intangibles, como lo son la técnica, sus símbolos, sus signos y significados, sus costumbres, sus usos y, no menos importante, el elemento ritual en el que se constituye la arena una vez que sus escenarios y sus actores sociales se ponen en movimiento. (párr. 16)

El folclor dentro de la lucha libre -con las máscaras, trajes, muñecos, el habla, la música, los espacios y todo lo creado en torno al deporte- lo vuelve un espacio y una tradición única, regida por sus propias reglas y que a su vez son acatadas tanto por luchadores como por aficionados; bien lo menciona Echeverría en su libro *Modernidad y Blanquitud* (2006): “decir que lo barroco es decorativo no es decir todo. Lo barroco es *decorazione assoluta*; como si ésta se hubiese emancipado de todo fin y hubiese desarrollado su propia ley formal” (p. 185).

Con ello se reconoce como un deporte que va más allá de la actividad física que, a partir del conjunto para la formación del espectáculo, se han desarrollado diferentes muestras desde lo académico hasta lo artístico que exponen el impacto que ha tenido para la configuración de una memoria colectiva. La máscara no dejará de ser un producto altamente comercializado – mucho menos la de la lucha libre–, pues su producción genera una fascinación por tenerla como un producto de colección que permite compartir y reconocer el aprecio por la cultura ya que su realización incluye diferentes signos que hacen referencia a lugares, leyendas, mitos, flora, fauna o arquetipos típicos de la nación; lo cual permite su reconocimiento internacionalmente.

La manera en la que la máscara rescata el folclor de la cultura mexicana se refleja a través de los colores, el rescate de técnicas como el bordado o el arte huichol a partir de la combinación de materiales que le permite ser un objeto que proyecte de manera artística la idiosincrasia mexicana. Es un producto cultural que trata de mantenerse entre el mundo de la tradición y aquel donde debe ser parte de la masificación para poder seguir existiendo y ser parte del progreso de una sociedad que se apega a la tecnología y lo mediático; aun así, la máscara sigue conservando su realización artesanal para poder considerarse piezas que con detalle excepcional y sean apreciadas por el portador y por el público que se encuentra en las arenas o a través de una pantalla.

La manera en la que ha logrado equilibrar su popularidad como producto cultural y de tradición, así como producto de mercado internacional, es digno de admiración; pues se ha encontrado la manera de crear máscaras que sirvan exclusivamente para el ritual de la lucha y reconocimiento del personaje – tal cual se estuviera realizando una danza tradicional como la de los “Venados” en Sonora o como la de “Tigres” en Guerrero, representando la tradicional lucha entre el bien y el mal dentro de mitos y leyendas conocidos. Se sabe que la transformación en la máscara va a continuar adaptándose a los materiales de moda y tendencias en los medios, pero seguirá respetando la forma en la que se crea al personaje y al espectáculo, además de conservar el oficio de mascarero, ya que son los mismos luchadores los que desarrollan el talento para poder realizar las creaciones que diseñan y planean por gusto personal y satisfaciendo siempre la identidad del personaje.

La máscara es y seguirá siendo una fuente inagotable de inspiración para otras representaciones artísticas y comerciales, pero es tanto el apego que tiene con la identidad y la cultura mexicana, que nunca dejaría de ser un objeto tradicional y muestra cultural; siempre va a contener un sentido mágico que permitirá ver al personaje como algo real y representativo de aquello que se desea, un héroe.

A partir de la elección del diseño y el personaje, el luchador comienza a existir, como se menciona en el artículo "La lucha libre mexicana, el lugar donde los ídolos sufren igual que los hombres" (*Cultura Colectiva*, 2018), que aquel que “quiera ser un luchador profesional antes tiene que parecerlo”, creerse lo que se inventó para proyectarlo como algo verdadero ante el público es pieza clave para la admiración del deporte como arte.

Además de ello, como señala el poeta Octavio Paz, Premio Nobel de Literatura, la cubierta del rostro permite que nuestras mentiras reflejen “nuestras carencias y nuestros apetitos, lo que no somos y deseamos ser” (Paz, 2004, p. 44) y el luchador, con su simulación “esa ficción se convierte en una parte inseparable [...] de su ser: está condenado a representar toda su vida, porque entre su personaje y él se ha establecido una complicidad que nada puede romper” (Paz, 2004).

Usar este tipo de comunicación visual, evita una comunicación lingüística poco satisfactoria, que hubiera afectado en la popularización e internacionalización del deporte. El luchador se convierte en un ídolo para el público conocedor y además es el reflejo de la “elección de una modernidad naciente que tolera lo primitivo y hasta lo explora con curiosidad” (Gruzinski, 1994, p. 59).

La modernidad ahora permite la transformación de la tradición, pero no su abandono, es una forma de renovar el gusto por ella ante las nuevas generaciones que da paso a la retransmisión de creencias a través de su adaptación dentro de la sociedad que permite su constante renovación para permanecer dentro del gusto social. La máscara permite que la tradición se siga conservando, su adquisición, uso y popularización, ayudando a la industria de la lucha libre seguir creciendo y ser parte del gusto internacional. La innovación dentro de la industria textil y de la moda, permiten que el objeto se convierta en algo único, con nuevos aditamentos como luces o detalles más complejos que la convierten en un objeto de deseo para los luchadores y el público aficionado.



Pentagón Jr o Penta Zero Miedo.

De grenwail - <https://www.flickr.com/photos/165310657@N06/44793677341/>, CC BY 2.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=127658257>

## Referencias

Cerón Mendieta, E. M. (2019). *De dos a tres caídas: La lucha libre como símbolo de resistencia cultural en México*. Universidad Autónoma del Estado de México.

Cobiella, N. (s.f.). Historia de la Careta. En *Libros educar*. <https://www.biblioteca.org.ar/>

Crespo, J. (2021). *Lucha libre mexicana. Máscaras a través del tiempo*. <https://100porcienmexico.es/lucha-libre-mexicana/>

Echeverría, B. (2006). Meditaciones sobre el barroquismo. En *Modernidad y Blanquitud* (pp. 183–207). Ediciones Era.

García Sánchez, M. (2015). *Diccionario Español de Términos Literarios Internacionales*. Consejo Superior de Investigaciones Científicas.

Gruzinski, S. (1994). *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a “Blade Runner” (1492-2019)* (1° ed.). Fondo de Cultura Económica.

Hurtado, M. (1954). *Sociología de la Máscara - Máscara y evasión*. 4–20.

La lucha libre mexicana, el lugar donde los ídolos sufren igual que los hombres. (2018, February 9). En *Cultura Colectiva*. <https://culturacolectiva.com/historia/lucha-libre-mexicana-es-mas-que-circo-maroma-y-teatro/>

Martínez Del Campo Lanz, S., Bustamante, R., Matos Moctezuma, E., y Jauregui, G. (2015). *Máscaras mexicanas. Simbolismos velados*. (1° ed.). Instituto Nacional de Antropología e Historia.

Morales Guerrero, E., y Llerena García, E. (2015). Arquetipos cultura y literatura. *Kirincha*, 1–21. <https://www.researchgate.net/publication/342674295>

Museo Franz Mayer. (s.f.). Máscaras de México: arte vivo, arte ritual. *Google Arts & Culture*. Recuperado el 11 de agosto de 2024, de <https://artsandculture.google.com/story/XQXx8L4TJ7LGFw>

Nava, A. P. (2018). La Lucha Libre en México. *Nación*. 16.

Neurath, J. (2005). Máscaras en mascaradas. Indígenas, mestizos y dioses indígenas mestizos. *Relaciones. Estudios de Historia y Sociedad*. 22–50.

Paz, O. (2004). *El laberinto de la soledad*. (3° ed.). Fondo de Cultura Económica.

Pérez Pineda, E. (10 de febrero de 2007). El sentido metafísico de la máscara. *La Jornada Guerrero*.

Sánchez Parga, J. (1991). *La vida de las máscaras*. Instituto Andino de Artes Populares. <http://hdl.handle.net/10469/3572>

Secretaría de Cultura del Gobierno de la Ciudad de México. (21 de julio de 2018). Declaran a la Lucha Libre Mexicana como Patrimonio Cultural Intangible de la Ciudad de México. <https://www.cultura.cdmx.gob.mx/>

Spang, K. (s.f.). Máscara. En *Diccionario español de términos literarios internacionales*. Consejo Superior de Investigaciones Científicas.