



O Sol Nascente: um artigo sobre realismo e técnicas corporais no wrestling, utilizando da luta entre Shinsuke Nakamura contra Sami Zayn

Gabriel Luz Siqueira de Aquino Vieira ¹

Natália Mühleberg ²

RESUMO: Neste artigo será trabalhada a relação do *puroresu* (luta profissional) com as noções de Marcel Mauss sobre técnicas corporais e o realismo aplicado de Serguei Eisenstein. Ao abordar o tema desta maneira, vimos sua complexidade e como várias outras artes se encaixam e fluem dentro dessa luta, que mais parece uma peça. Utilizando de obras como *Corpo e Alma: Notas Etnográficas de um Aprendiz de Boxe* de Loïc Wacquant, de *Notas sobre o Camp* de Susan Sontag e de entrevistas de trabalhadores da área, construímos toda essa análise. Utilizaremos da luta de Shinsuke Nakamura contra Sami Zayn para mostrar muitos dos conceitos que falamos ao longo da peça.

PALAVRAS-CHAVE: Pro Wrestling; Técnicas Corporais; Camp; Acidente Controlado; Realismo.

Rising Sun: an article about realism and techniques of the body, using the fight between Shinsuke Nakamura versus Sami Zayn

ABSTRACT: In this essay, the relation between *puroresu* (professional wrestling), Michel Mauss' techniques of the body and applied realism will be discussed. On approaching the theme using this method, we saw its complexity and how many other art forms fit and flow within this kind of fight, which feels more like a play. Using works like *Body and Soul: Notes of an Apprentice Boxer* by Loïc Wacquant, *Notes on Camp* by Susan Sontag and many interviews from field workers as a base to build our analysis. We will be using the fight between Shinsuke Nakamura and Sami Zayn as an example to many concepts which will be discussed throughout the essay.

KEYWORDS: Pro Wrestling; Techniques of the Body; Camp; Controlled Accident; Realism.

¹ Graduando em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Santa Catarina, possui interesse em estudos sobre antropologia, estética e cinema.

² Graduanda em Cinema pela Universidade Federal de Santa Catarina, possui interesse em estudos sobre estética, fotografia e a Hallyu sul coreana em seus variados formatos audiovisuais.

COMO CITAR: VIEIRA, Gabriel Luz Siqueira de Aquino; MÜHLEMBERG, Natália. O SOL NASCENTE: um artigo sobre realismo e técnicas corporais no Wrestling, utilização da luta entre Shinsuke Nakamura versus Sami Zayn. *Revista Ensaios*, v. 18, jan-jun, 2021, p. 28-46.

Introdução

Pro Wrestling ou Luta Profissional³ é um esporte de entretenimento, ou seja, uma prática esportiva que mescla espetáculo e teatro, a fim de entreter um público. Nessa modalidade, os resultados são previamente acordados nos bastidores entre os participantes e a empresa, entretanto o público desconhece tais resultados. Os lutadores são atletas reais, pois o esforço físico é elevado, assim como os riscos à integridade física, que são os mesmos em qualquer outro esporte (DOAMARAL, 2016, p.11-12). Existem algumas pesquisas sobre tal modalidade no Brasil, porém sem explorá-la tão a fundo como o é nos Estados Unidos, por exemplo. Essa não exploração se dá apesar de já ter tido muita fama no Brasil, na década de 60 e 70, como mostram os relatos de Drago (2007), que sinaliza que o esporte fazia parte até de grandes canais de televisão.

As origens do esporte remontam aos *vaudevilles estadunidenses* do século XIX, referenciadas pelo próprio com a dupla chamada *Vaudevillains*⁴. Com o tempo, mais e mais técnicas foram adicionadas, assim como a expansão da modalidade para países como Grã-bretanha, México e Japão. Na Europa, ele acabou criando uma conexão com o movimento circense e se transformou em um evento com um roteiro onde são programados os resultados (BEEKMAN, 2006, p. 50 apud ARRUDA, 2021). Contemporaneamente, seu eco na cultura pop pode ser visto por meio do desenho animado *¡Mucha Lucha!* (2002 - 2005)⁵ do canal de televisão estadunidense *Cartoon Network*.

Ao utilizar-se primordialmente do corpo de cada lutador, o *wrestling* é uma forma de técnica corporal. Ele intersecciona muitas técnicas das artes cênicas e das lutas marciais contemporâneas como as danças urbanas, por exemplo, além de referências milenares, a fim de duas motivações primordiais: de criar uma luta visualmente engajada com o espectador e construir assim como contar uma *persona* para seus lutadores, já que por muitas vezes as lutas acabam por contar uma narrativa visual da própria história de vida dos mesmos.

³Também conhecido como *puroresu* (Japão), *lucha libre* (México), *telecatch* (Brasil, até a década de 80), *professional wrestling* (no Inglês), luta livre ou luta livre profissional (nos países lusófonos).

⁴World Wrestling Entertainment. The Vaudevillains vs. Angelo Dawkins & Travis Tyler: WWE NXT, June 19, 2014. 2017. (2m06s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xhhHPv5arqE>>. Acesso em: 16 de março de 2021

⁵MUCHA Lucha. Série completa (2002-2005). Uma produção de Eddie Mort, Lili Chin e Warner Bros. Animation. Estados Unidos. 3 temporadas (1.144min). color. son.

Por ser um esporte de grande adesão em inúmeros países, algumas questões trazidas por escolas artísticas de atuação são pertinentes – ainda mais quando se trata da carreira do lutador japonês Shinsuke Nakamura. Por exemplo, o Japão possui uma forma de apresentar a obra mais realista quando se trata da falsa noção de veracidade das lutas – nesse país, há o intuito de que ela pareça real, enquanto os EUA tomam suas narrativas no ringue como algo mais performático, tornando a influência das artes cênicas mais clara com a atuação *camp* – a versão estadunidense do esporte tende a ter um grande foco em ser um produto de entretenimento.

A lutadora Kia Stevens, conhecida pelo nome de ringue Awesome Kong, comenta as diferenças entre trabalhar nos dois países, explicando que no Japão as lutas costumam durar mais ou menos 30min e exigem muito do físico do lutador. Enquanto, nos EUA, ela afirma que “poderia fazer isso durante 40 anos” (CONTROVERSIAL WRESTLING SHOOT, 2017), pois os golpes são muito mais leves e a duração das lutas são reduzidas para darem palco para outras facetas do entretenimento, como monólogos de longa duração dos lutadores (*ibidem*)⁶.

Usando de base os três seguintes momentos: a entrada do lutador japonês Shinsuke Nakamura na luta do dia 4 de Abril de 2017⁷; a sua luta com Sami Zayn no *TakeOver: Dallas* do dia 1 de Abril de 2016⁸, e, por fim, a entrada de Zayn⁹ nessa mesma luta, buscamos construir uma análise sobre as noções de performance durante esse tipo de competição.

Essas performances exigem que se trabalhe o realismo e as técnicas corporais, dado que – como define o antropólogo e sociólogo francês Marcel Mauss no livro *Sociologia e Antropologia* – o corpo é o primeiro e mais natural instrumento do corpo humano (MAUSS, 2003, p. 407) e é utilizando desse corpo que os lutadores são treinados de forma pesada para poder performar esses movimentos, afinal, é dessa forma que a obra irá acontecer.

⁶CONTROVERSIAL WRESTLING SHOOT. Awesome Kong talks working in Japan - Stiffest Josh Wrestler? + More. 2017. (6m30s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BNQZt-9KJbU>>. Acesso em: 07/05/2021

⁷World Wrestling Entertainment. Two-time NXT Champion Shinsuke Nakamura debuts on SmackDown LIVE: SmackDown LIVE, April 4, 2017. 2017. (3m55s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=m8izXHKZSXw>>. Acesso em: 11 de março de 2021

⁸ WWE. FULL MATCH - Shinsuke Nakamura vs. Sami Zayn: NXT TakeOver: Dallas. 2021. (29m19s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QUJvf50kkhs>>. Acesso em: 21 de abril de 2021

⁹ *ibid.*

Pensando nisso, também iremos relacionar o que pontua o cineasta soviético Sergei Eisenstein sobre a relação ator-personagem, por meio de um artigo do antropólogo brasileiro Marco Antônio Gonçalves intitulado *Sensorial thought: cinema, perspective and Anthropology*, e as teorias da cineasta experimental norte-americana Maya Deren sobre técnicas corporais presentes no ensaio *Cinema: uso criativo da realidade* com a escola estética *camp* teorizada pela teórica da arte estadunidense Susan Sontag no ensaio *Notas sobre o Camp*.

1. Uma rápida apresentação dos lutadores

Sami Zayn e Shinsuke Nakamura são dois lutadores com histórias completamente diferentes, mas com estilos de lutas que conversam entre si. Rami Sabei é o primeiro a entrar no ringue, num misto de corrida com caminhada rápida, cumprimentando a plateia. Canadense de ascendência síria que, antes da WWE, lutava na *persona* de *El Generico*, alguém de que não se sabe muito, o que contam é que ele cresceu em um orfanato no México e aprendeu a lutar defendendo as crianças do orfanato. Porém, depois de uma briga, sem querer, teria matado uma pessoa e fugido do México para os Estados Unidos¹⁰. *El Generico* lutou em outras empresas americanas e ao redor do mundo (como a *Ring of Honor* e a *Progress Wrestling*)¹¹, antes de entrar na WWE. Após entrar na WWE, teve sua máscara retirada e foi transformado em Sami Zayn¹². Como este último, invoca uma *persona* carismática, otimista e um azarão¹³.

Shinsuke Nakamura, o segundo a subir no ringue, ao som do violino da sua música tema, veio da *New Japan Pro Wrestling*, onde também fez parte dos *Young Lions*. *New Japan Pro Wrestling* (também conhecida como NJPW) é uma das maiores empresas do ramo no Japão, e os *Young Lions* são os lutadores que treinam na base (também conhecida como NJPW Dojo) daquela empresa¹⁴. Nakamura, desde a base, foi muito promissor e fazia parte de um grupo conhecido como “Os Novos Três Mosqueteiros”, junto de Hiroshi Tanahashi e Katsuyori Shibata¹⁵.

¹⁰ MCGEE, J. J. . THE ANGEL IN THE MARBLE: THE LIFE AND DEATH AND LIFE OF EL GENERICO. The Spectacle of Excess, Estados Unidos, 18 de junho de 2018. Disponível em: <<http://thespectacleofexcess.com/2018/06/26/the-angel-in-the-marble-the-life-and-death-and-life-of-el-generico/>>. Acesso em: 16 de março de 2021

¹¹ CAGEMATCH. Career - Sami Zayn. Cagematch, Estados Unidos, 2021. Disponível em: <<https://www.cagematch.net/?id=2&nr=1523&page=20>>. Acesso em: 16 de março de 2021.

¹² DILBERT, Ryan. WWE's Strange Choice to Unmask and Rename El Generico. Bleacher Report, Estados Unidos, 2013. Disponível em: <<https://bleacherreport.com/articles/1598990-wwes-strange-choice-to-unmask-and-rename-el-generico>>. Acesso em: 16 de março de 2021

¹³ SAMY ZAYN: BIO. WWE, 2021. Disponível em: <<https://www.wwe.com/superstars/sami-zayn>>. Acesso em: 16 de março de 2021

¹⁴ New Japan Pro Wrestling. New Japan Dojo, 2021. Site oficial do DOJO da NJPW. Disponível em: <<https://www.njpw1972.com/njpwdojo/>>. Acesso em dia: 16 de março de 2021.

¹⁵ WRESTLE WITH ANDY. KING OF STRONG STYLE | The Shinsuke Nakamura Story (Full Career Documentary). 2021. (20m54s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=h9yKl8jd74U>>. Acesso em: 16 de março de 2021.

No início de sua carreira, ele não tinha a *persona* que vemos na luta: ele adquiriu toda essa faceta após excursões – excursões ocorrem quando a empresa em que o lutador está contratado o manda para trabalhar em outros países, para adquirir experiência e novas inspirações – no México, no Brasil e na Rússia¹⁶. E, após anos trabalhando na NJPW, e começar a ser conhecido por *King Of Strong Style*, por causa de sua agressividade em ringue¹⁷, como podemos ver na luta pelo grande número de joelhadas, chutes e seu ritmo acelerado. Em 21 de fevereiro de 2016, ele acaba assinando contrato para lutar nos EUA por uma empresa do país e se torna parte da WWE (*World Wrestling Entertainment*)¹⁸ e compete pela primeira vez no “*TakeOver: Dallas*”¹⁹, que é a luta com a qual iremos trabalhar aqui.

Luta, teatro e química

Muitos atores famosos de Hollywood, como Dwayne “*The Rock*” Johnson e John Cena, solidificaram suas carreiras no *puroresu* para depois persuadirem carreiras de atores. Uma das inspirações de Muhammed Ali na construção de uma personalidade foi Gorgeous George, um marco no esporte muitas vezes citado como o primeiro *heel* (vilão) do *wrestling*²⁰. Nas próprias palavras de Ali²¹:

Eu vi uma vez o Gorgeous George e o local estava lotado de gente, (...), eles odiavam, eles queriam vê-lo perder, mas eles pagavam 100 dólares para sentar perto do ringue. George andava com seu belo cabelo prata e ele andava com um ar orgulhoso, enquanto o público ia e jogava pipoca nele, (...). Ele gritava com os fãs: “Eu não ligo para vocês”. (...) “Olhem para o meu cabelo loiro lindíssimo, se alguém tocar nele eu mato” (...). Então eu peguei isso do George, pensei comigo “Isso é uma ótima ideia e funciona, pois ele está ficando rico.”, então comecei a falar: “Eu sou o maior, ninguém consegue me derrotar, eu sou lindo demais para ser um lutador. (ALI, 2015, tradução nossa).

Gorgeous George – Esplêndido George, em tradução livre – é tanto a inauguração de um modo de construir uma *persona* que tem grande influência até hoje no ramo, como também é a sua síntese. Por

¹⁶ *Ibidem*.

¹⁷ SHINSUKE NAKAMURA: BIO. WWE, 2021. Disponível em: <<https://www.wwe.com/shows/perstars/shinsuke-nakamura>>. Acesso em: 16 de março de 2021

¹⁸ MELOK, Bobby. Shinsuke Nakamura Signs With WWE. WWE, Estados Unidos, 21 de Fevereiro de 2016. Disponível em: <<https://www.wwe.com/shows/wwenxt/article/shinsuke-nakamura-signs-wwe-nxt#:~:text=Shinsuke%20Nakamura%2C%20perhaps%20the%20hottest,his%20home%20country%20of%20Japan.>>>. Acesso em: 16 de março de 2021

¹⁹ NXT TakeOver: Dallas. WWE, 2016. Disponível em: <<https://www.wwe.com/shows/wwenxt/nxt-takeover-dallas-2016-04-01#full-detail-40003310>>. Acesso em: 16 de março de 2021

²⁰ DAVE KNOWS WRESTLING. Who was the FIRST TRUE HEEL?. 2017. (8m45s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xUz2jBMEtFE>>. Acesso em: 24 de abril de 2021

²¹ BLADEROPE. Muhammad Ali from Gorgeous George. 2015. (1m06s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ed-3HxoMdKg>>. Acesso em: 24 de abril de 2021

meio de seus trejeitos esplendorosos e situações pré-partida que chegavam a durar mais do que a própria luta (que incluiu até mesmo um mordomo pessoal para espirrar perfume caro no ringue para que seu chefe pudesse pisar (VOX, 2018)), nós observamos o quanto os tópicos a serem trabalhados a seguir devem a ele.

Para além do aspecto e treino físico, a luta também é atuação. Não necessariamente porque são combinadas, mas porque, no âmago da questão, o *wrestling* é uma forma de performance corporal que envolve uma coreografia, o estudo do roteiro e a preparação dos atores para que pareça crível.

A química entre os atores/lutadores também deve ser levada em conta quando falamos de *puroresu*. Loïc Wacquant, sobre o ato de treinar em seu livro *Corpo e Alma: Notas Etnográficas de um Aprendiz de Boxe*, traz a importância da boa química ao comentar que a junção de uma dupla para o treino deve ser de forma que aqueles dois boxeadores aproveitem igualmente o exercício, e para que haja poucos riscos de contusão (WACQUANT, 2002, p. 100).

Em um quadro para a GQ, CM Punk, reverenciado pela mídia como um dos maiores campeões dos últimos tempos²², nos dá um detalhe muito interessante que podemos atrelar à química entre os lutadores. Ele comenta que, durante a luta, normalmente as duas pessoas que estão lutando conversam, mas por causa da repetição de movimentos pode-se chegar a um ponto tão elevado de química que uma luta inteira pode ser performada e não se dita uma palavra²³.

É importante pensar a química, pois os dois lutadores têm que fluir juntos – desde as sequências de golpes passando uma boa história sendo narrada por ambos e até mesmo o fato de que ninguém pode se machucar de verdade. Entretanto, tudo ali precisa ser verossímil a uma luta não roteirizada, deve ter um peso competitivo e parecer que houve machucados.

²² LEVACK, Nicholas. WWE: A Tribute to the 434-Day WWE Championship Reign of CM Punk. Bleacher Report, Estados Unidos, 28 de janeiro de 2013. Disponível em: <<https://bleacherreport.com/articles/1505666-wwe-a-tribute-to-the-434-day-wwe-championship-reign-of-cm-punk>>. Acesso em: 24 de abril de 2021

²³ GQ Sports. C.M. Punk Breaks Down Wrestling Scenes from Movies. 2020. (18m19s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=d1FZ4C3_ujc>. Acesso em: 11 de março de 2021

1.1. **Entrada**

O som do violino preenche o ambiente, contrastando com a imensidão de vozes numa batalha perdida para um terceiro lutador – o jogo de luzes. A multidão entra em êxtase, suas vozes entoando sua música tema enquanto o violinista toca incansavelmente e algo em vermelho surge no meio de tudo. A princípio, um pedaço de tecido, vinil, logo, um par de braços estendidos para a esquerda que se movimenta rápido para a direita, uma secção de cabelo encaracolado que esconde suas feições exageradas, essa figura desfila pelo palco coreograficamente – e Shinsuke Nakamura entra no ringue.

A caminhada do lutador para o ringue é onde se vê explicitamente sua *persona* e sua estética. Como personagens em uma peça, a caminhada é de extrema importância para o *storytelling* (narrativa) – a criatividade, nesse momento, é permitida por completo – em que tudo pode ser utilizado como *prop* (auxílio) à narratividade, como, por exemplo, trajes e veículos. Até mesmo a música pode servir como um *leitmotiv*²⁴ para a caracterização do lutador²⁵ (VOX, 2018).

Assim, o ato de entretenimento planejado não se restringe ao ringue propriamente, pois a batalha entre ambas as narrativas começa desde que os lutadores sobem no palco. Vejamos a entrada de Sami Zayn na luta do dia primeiro de abril – em primeiro lugar, sua *persona* carismática e otimista é reiterada pela forma com que seu corpo se move e, em seguida sua música tema, intitulada *Worlds Apart*, tenciona o espectador a ratificar essa sensação de otimismo emanada por ele. Podemos ver que a linguagem corporal de Zayn caminhando exprime otimismo: ele se move em pequenos movimentos de dança, sua postura é ereta, convidativa e captura a simpatia da plateia.

Por outro lado, Shinsuke Nakamura eleva a sua performance a um patamar artificial maior. Enquanto Zayn é mais contido e seus movimentos são, de certa forma, verossímeis a quem assiste, pois são movimentos de ordem mais semelhantes a brigas não coreografadas, o rei do *strong style* é lacônico. Lacônico num sentido de que, por mais que tente representar um certo grau de verossimilhança com o mundo

²⁴ Leitmotiv é um conceito utilizado na teoria musical e no cinema para definir temas melódicos ou harmoniosos que se repetem por longo da obra a fim de caracterizar um personagem, uma situação ou um estado de espírito como por exemplo a música de abertura da série de filmes Star Wars ou a música que é tocada toda vez que o tubarão está prestes a atacar alguém em Tubarão (Jaws, 1975) de Steven Spielberg.

²⁵ Notável o caso de Mark William Calaway, conhecido profissionalmente como *The Undertaker*, cuja *persona* é altamente ligada aos conceitos de pós-vida e sua música temática é baseada na Marcha Fúnebre de Chopin. (VOX, 2018).

real, ele ainda apresenta uma tradição mais teatral e *camp*. Em seu *debut* (estreia) estadunidense no *SmackDown LIVE*, tudo que o cerca, da iluminação às expressões faciais, é artificializado.

Ele e o violinista se curvam um para o outro, a multidão chama seu nome em louvor, claramente agraciados pelo efeito da persona excêntrica e cheia de si, mas o que chama atenção e completa seu arco de entrada é a forma com que ele se joga no ringue no ritmo da sua música tema, *Rising Sun*. Em determinado momento, Nakamura cai de joelhos ao ringue em um movimento que à primeira vista é muito similar ao *dip* do *Vogue*.

Para além, pensando naquilo que a teórica da arte Susan Sontag em seu ensaio *Notas Sobre o Camp* denomina como sensibilidade *camp*²⁶, ou seja, uma sensibilidade não natural (SONTAG, 2020, p. 346), pois, dentro dessa escola estética o mundo é visto como um fenômeno essencialmente estético pois tudo nele é altamente artificial, inatural, exagerado no ponto de tudo que é sério se torna frívolo. O *camp* é a glorificação do personagem (*ibidem*).

Assim, percebemos como Nakamura traz esse método em sua construção de *persona*, pois, como muito bem indica a autora na tese 10 do ensaio, o *camp* vê o mundo entre aspas: não é uma mulher, e sim "uma mulher"; não é um lutador e sim um "lutador", é a mais alta consciência da aplicação da sensibilidade da metáfora da vida como teatro (*ibidem*, p.352).

Em tantas outras teses, Sontag desenvolve as noções e fronteiras do *camp*, mas aqui gostaríamos de nos ater àquelas que julgamos mais pertinentes à performance da entrada dos lutadores. Como, por exemplo, a tese 17 onde ela trabalha a força do verbo ser *camp* [to camp] e como ele é uma força de sedução - tal força que emprega um duplo sentido interpretativo; um maneirismo espalhafatoso; gestos cheios de duplicidade, que para os conhecedores possuem um certo significado espirituoso e outro, mais impessoal, para os de fora (*ibidem*, p. 354). O papel destes lutadores, Shinsuke e Sami,

²⁶ Sontag se propõe a definir o que seria essa sensibilidade "(...) inequivocamente moderna, uma variante da sofisticação, mas bem diferente dela - que passa pelo nome cult de *camp*" (SONTAG, 2020, p.346) durante o ensaio. Ela define que o que tange a essa sensibilidade é o gosto pelo artificial e pelo exagerado, pela essência esotérica da sua existência e além da transformação do sério em frívolo.

durante as entradas, é seduzir o espectador; envolvê-los em uma narrativa.

Assim, retomamos a discussão de artificialidade ou não nos movimentos corpóreos de cada um. Mais artificial ou não em seus movimentos, tampouco importa caso considerarmos que o objetivo final é esse engajamento da plateia. Para obterem esse engajamento, é necessário o que a cineasta experimental e teórica do cinema Maya Deren chama de “acidente controlado” – seu conceito é originalmente aplicado ao cinema, porém a tese primária de que uma fotografia realista não precisa necessariamente ser realista, isto é, atrelada a nossa realidade, mas que se cabe ao realizador construir uma realidade crível a quem assiste (DEREN, 2012, p.141). Nesse mesmo aspecto, Barker questiona: “Se um filme é exibido em uma sala vazia, ele ainda mostra som e imagem?” (BARKER, 2009, p. 34). Partindo deste princípio, vemos como o público é vital para a criação da atmosfera, pois ambas são definidas, como Arruda afirma, “pelos olhares dos espectadores” (2021, p. 210).

Assim, os lutadores fazem um “uso criativo da realidade”, como intitula Deren em seu ensaio, para obter o entretenimento. Eles criam *personas*, histórias, músicas tema, constroem um mundo [*worldbuilding*] como qualquer outro autor – essa narrativa começa na sua caminhada para o ringue e se estende por toda a duração de suas carreiras, entretanto, os *gimmicks* não são a única coisa que garantem o objetivo final de entreter o público.

1.2. Realismo e técnicas corporais encravadas na luta

O realismo nos é situado a partir das *personas* (*gimmicks*) e através dos golpes. Toda essa questão nos lembra de Eisenstein, onde ele discute a noção de realismo carregada pela percepção sensorial e pela forma com que o ator vai se colocar naquele mundo (GONÇALVES, 2012, p. 166) do ringue. Um dos símbolos das *personas* são as máscaras, elas são a identidade do lutador, a carreira e sua vida²⁷.

²⁷ GQ Sports. C.M. Punk Breaks Down Wrestling Scenes from Movies. 2020. (18m19s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=d1FZ4C3_ujc>. Acesso em: 11 de março de 2021.

Trabalhar um chute, um soco ou até mesmo uma joelhada de forma teatral com o intuito de cativar o público, de criar tensão e de construir uma história: tudo isso é trabalhado para criar a *kayfabe*, que é fazer o público acreditar que o que está acontecendo no ringue e no esporte é de verdade²⁸ e, se trabalharmos de forma mais rente à Eisenstein, é criar esse mundo e mantê-lo vivo (GONÇALVES, 2012, p. 165-166). A melhor parte do *wrestling* não é o próprio *wrestling*, mas sim a história sendo construída aos seus olhos, é uma demonstração atlética, é um espetáculo (VOX, 2018). Este ramo é sobre a construção e as mudanças das narrativas e *personas* durante 15 a 20 anos (UPTOMYKNEES, 2015).

Dessa forma, existe uma linha tênue entre o que é verdade e o que é roteirizado. Como anteriormente afirmado, o resultado é pré-determinado, mas todo desenvolvimento da luta, ou seja, sua duração, é construído pela relação dupla lutador-lutador e lutadores-plateia. Assim, temos uma construção teatral quase coletiva, como em algumas vertentes do teatro moderno e contemporâneo. Modalidades essas que nem sempre buscam um naturalismo do ator, o que é o caso de alguns lutadores. Para isso, é necessário analisar como eles se portam em ringue pela lente da estética *camp* a fim de entendermos melhor essa relação.

A forma com que eles se portam dentro do ringue é "afetada", no mesmo sentido que Sontag usa para explicar como seria a forma de se portar de alguém ou algo *camp*, pois o *camp*, assim como o *pro wrestling*, é sobre os personagens. Na tese 43 do ensaio "*Notas sobre Camp*" a autora afirma que "o *camp* introduz um novo critério: o artifício como ideal, a teatralidade." (*ibidem*, p. 362). Os lutadores, com foco nessa luta específica e nos seus arcos narrativos dentro da competição, operam nessa mesma lógica/tendência – em que buscam uma artificialidade por meio de seus movimentos, uma mentira crível de que a luta realmente está acontecendo.

Observando como a forma e o jeito que se portam é "afetado", podemos ver em Mauss (2003) como o corpo se adapta para realizar certos movimentos da luta, e como esse mesmo corpo é feito pela luta.

²⁸ GAMESPOT UNIVERSE. Breaking Kayfabe: Wrestling 101. 2017. (3m53s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aGoA2VHFlac>>. Acesso em: 11 de março de 2021.

A maneira como o Nakamura anda é construída pelo *wrestling* assim como pelas referências que ele tem.

Podemos observar como é uma “luta controlada”, quando *Stone Cold Steve Austin*²⁹ (FIRST WE FEAST, 2020) explica o que é um *receipt* - que ocorre quando um lutador utiliza muita força na hora de aplicar uma técnica e aquele que sofreu o golpe “devolve” o mesmo golpe ou outro utilizando a mesma força, como se fosse uma pequena vingança. Como descreve Wacquant (2002, p. 104-105), isso também ocorre no boxe - no *sparring*. O objetivo de não machucar o seu parceiro, mas mesmo assim construir algo é bem mostrado neste trecho:

Assim, aquilo que, aos olhos do neófito, tem todas as chances de passar por uma orgia selvagem de brutalidade gratuita e sem limite, é, de fato, um plano regular e minuciosamente codificado de trocas que, por serem violentas, nem por isso deixam de ser constantemente controladas, e cuja realização supõe uma colaboração prática e constante entre os dois oponentes, na construção e na manutenção de um equilíbrio conflituoso dinâmico (WACQUANT, 2002, p. 105-106).

Pensamos, dessa forma, que tal “equilíbrio conflituoso dinâmico” descrito por Wacquant, fala muito bem sobre a relação entre o realismo e as técnicas corporais aplicadas no *Pro Wrestling*, no qual a luta é uma representação que visa ser o mais verossímil possível, porém ninguém envolvido pode se machucar. Logo, até mesmo alguns golpes errôneos são pré-combinados, de forma que esses “erros”, além de ajudar a construção da narrativa, ajudam também a dar legitimidade à luta.

Neste embate, por exemplo, próximo ao minuto 5:50, Nakamura “erra” uma pisada e um chute, que causam impacto no espectador, aumentando assim a credibilidade na luta – são esses momentos que chamamos de “erros pré combinados”. Além desses “erros”, os lutadores também fingem que sofreram lesões, para aumentar ainda mais a credibilidade na luta de forma com que agreguem na história que está sendo trabalhada. Erros não combinados também ocorrem, e são conhecidos como *botch* (estragar). São muito perigosos, pois um “erro

²⁹ Uma das lendas vivas do esporte, declarado assim pela WWE ao ser indicado a participar da sua *Hall Of Fame* (WWE, 2009), onde são indicados os lutadores mais icônicos e marcantes do esporte, com intuito de proteger seu legado.

não combinado” pode levar a um acidente ou até à morte de um dos lutadores.

Esses “erros pré combinados” também tem o objetivo de confiar autenticidade e verossimilhança para a narrativa a ser contada ali. A plateia torce pela *persona*, que pode ser heróica ou não, mas que, ao chegar perto de vencer, e erra por pouco o golpe fatal ou não aguenta os três segundos necessários para a derrota de seu oponente – pois, considerando a jornada do herói descrita por Aristóteles na Poética, ajuda a trazer empatia do espectador com o lutador, como, por exemplo, fingir uma lesão e superar tal contratempo para sair vitorioso do embate. Esses pequenos erros e falsos acasos são extremamente necessários para, de certa maneira, o compartilhamento da magia do esporte com o público. É pela empatia que se procura a aproximação e o transe coletivo aqui.

Vale lembrar que a plateia desconhece o resultado da partida, então o fato do mesmo ser roteirizado não vai contra a aproximação e o transe coletivo porque até o roteiro se completar, qualquer um pode vencer. Quando todos os aspectos são orquestrados satisfatoriamente, até uma derrota pode contar uma excelente história - uma história de tentativa e erro, um gatilho para um recomeço.

Além dos “erros pré combinados”, *pinfalls*³⁰ (contagem) e *submissions*³¹ (submissões) são performadas na luta de forma com que trabalhe com a plateia a ansiedade do fim, em que um dos lutadores ganhe o encontro. Podemos ver isso muito bem na minutagem 19:20, em que Zayn aplica uma *submission* e Nakamura inverte para um *pinfall*, e em 21:20, após uma grande sequência, temos um *pinfall* que quase é completado e leva a plateia a um quase êxtase. Todas essas sequências constroem o que Deren chama de “acidente controlado”; todo esse esforço é para que se construa um show crível e que seja de alguma importância aos olhos de quem vê (DEREN, 2012, p.141).

³⁰ *Pinfall*, ou *pin* ou ainda *fall* é uma das maneiras de se ganhar uma luta de *Pro Wrestling*, que consiste basicamente em um dos lutadores posicionar os ombros do adversário no chão do ringue enquanto o juiz conta até 3, simbolizando três segundos. Caso o adversário se mantenha no chão até o final da contagem, ele automaticamente perde a luta, caso contrário ocorra, a luta continua.

³¹ Submissão é uma das maneiras de se ganhar uma luta de *Pro Wrestling*, onde um dos lutadores condiciona o adversário a ficar em uma posição que seja desconfortável ou que ele não aguente fisicamente ficar para que o mesmo sinalize sua desistência da luta. Essa sinalização é normalmente feita ao bater 3 vezes no chão do ringue.

1.3. RELAÇÃO LUTA-PÚBLICO

Um dos autores deste artigo acompanha o esporte há mais de 10 anos e durante todo esse tempo sempre perguntavam “mas, você sabe que é tudo programado, certo?” e sim, ele sabe que é tudo pré-programado, assim como a plateia também sabe que é roteirizado, mas, como queremos mostrar aqui, é justamente isso que o faz ser tão único e tão incrível. Em uma luta de outros esportes (como, por exemplo, o boxe), os competidores querem vencer - porém no *puroresu* o resultado já está definido, e isso torna a vitória uma experiência totalmente distinta, pois o espectador não foca apenas no resultado final e sim na forma como a vitória se dá e na história que é embutida nesse trajeto até o final da luta, tornando o desenvolvimento tão importante quanto o resultado. Fazendo um paralelo com futebol, existe uma frase dita por Dadá Maravilha: “não existe gol feio, feio é não fazer o gol”³², o *wrestling* não funciona dessa forma, a forma com que o gol é construído, a “beleza” do gol é tão importante quanto o próprio gol.

Dessa forma, podemos ver como a plateia é um fator pulsante numa luta de *Pro Wrestling*. *Stone Cold Steve Austin* ao discutir sobre como as plateias Japonesas e Americanas reagem ao esporte (FIRST WE FEAST, 2020):

(...) você tem que sempre “ler a plateia”, seja porque você está trabalhando com um roteiro ou improvisando, você tem que ouvir a plateia, você tem que trabalhar com ela, se não, você não está fazendo da forma correta (tradução nossa).

Existem também diferenças entre plateias, além da diferença na forma como se portam dentro do local que está acontecendo o embate. Golpes e construções narrativas iguais irão gerar reações diferentes dessas plateias.

Stone Cold Steve Austin (FIRST WE FEAST, 2020) também conta que, durante a década de 70 no Japão, quando o esporte era considerado um *shoot* (real, não roteirizado) pela plateia, o público chegava a atacar os lutadores que eram vilões e eles tinham que lutar contra a audiência para poder chegar no camarim. Ele também levanta

³² ALTERNATIVO, Clube. Dadá Maravilha, feio é perder o gol. 2018. (1m39s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gO928WkcCwk>>. Acesso em: 6 de maio de 2021.

o ponto de que a audiência japonesa é muito quieta quando se é um americano lutando no Japão. *Chris Jericho*, outro lutador muito famoso que já lutou por várias empresas como WCW, WWE, AEW e NJPW³³, fala sobre o público japonês:

Quietos, eles assistem em silêncio e com muito respeito. Quando você chega lá, se pergunta: “Será que eu sou horrível? Porque eles não reagem?”. Eles reagem quando você começa a fazer as finalizações³⁴, os finais falsos³⁵ lá no final da luta, mas eles assistem com muito respeito, pois para eles é um ofício de verdade, a performance é real, (...), se você fizer um movimento técnico de *wrestling*, eles irão aplaudir, se você seguir as regras, eles aplaudem, e isso é algo que nunca aconteceria nos Estados Unidos (FIRST WE FEAST, 2018, tradução nossa).

Como citamos na fala de *Stone Cold Steve Austin* (FIRST WE FEAST, 2020), é muito importante que se ouça a plateia para a construção do trajeto da luta. A experiência também é um fator muito importante para trabalhar junto à plateia. Wacquant (2002, p. 107), ao falar da experiência no ringue dentro do boxe, vai levantar muito bem esse tópico, de que experiência no ringue vai te ensinar muitas coisas, sua percepção e concentração vão aumentar e a capacidade de controlar as emoções vai melhorar.

Retomando ao “acidente controlado” de Deren (2012) previamente citado, é interessante observar como, por meio das reações da plateia, os lutadores têm a deliberada possibilidade de não seguirem o roteiro. Esse controle permite tanto o previamente esperado pelo acordo prévio quanto o inesperado, aquilo que vem da química entre os lutadores e do que o público se engaja. Podemos também ver essa relação dentro do boxe:

Eu quero ser exatamente um entertainer quando estou no ringue, eu sinto que preciso estar no meu máximo, para que eu dê o meu melhor espetáculo. Sei que estou dando o máximo e que ele [meu adversário] está dando o máximo dele também, é preciso que alguém ganhe, não é verdade? E a plateia vai ver o camarada que ganha, hein? Então, se estou dando o máximo, eu posso ter a atenção da plateia para mim, mais do que se eu dissesse [com urna voz

³³ WRESTLE WITH ANDY. EVOLUTION OF JERICHO | From Lionheart to Le Champion (Chris Jericho Documentary). 2020. (41m53s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=G5NghC8pJic>>. Acesso em: 7 de maio de 2021.

³⁴ Finalizações são os movimentos que os lutadores utilizam para terminar com a luta. Os lutadores podem ter um movimento finalizador ou vários, ainda sendo parte do seu repertório pessoal e que auxiliam na construção de seus personagens vide a icônica joelhada de Nakamura, que carrega o nome de Kinshasa.

³⁵ Finais falsos são movimentos realizados no final da luta, porém esses movimentos não são completados, dando assim a continuidade da disputa, como, por exemplo, um *pinfall* cujo lutador no chão conseguiu reverter a situação antes da contagem do juiz chegar ao fim.

abafada]: "Sentem-se e escutem! Olhem pra mim!"
(WACQUANT, 2002, p. 219).

Conclusão

O *puroresu*, em seu microcosmos, ou seja, o *puroresu* em sua realidade auto-regida, constrói-se a partir de inúmeras influências. Influências que vêm tanto do popular quanto da arte erudita, porém, não podemos reduzi-lo ao entretenimento de massa. Com isso, gostaríamos pegar de empréstimo as palavras de Wacquant ao comentar que "o boxe revela-se uma espécie de "ciência selvagem" (...)" (WACQUANT, 2002, p.170) para definirmos assim também o *wrestling*.

Sendo assim, essa forma de luta-espetáculo se configura nessa lógica de *ciência selvagem* por ser justamente uma prática altamente social. Ele traz o aparente conforto já que apenas os lutadores dentro do ringue colocam seus corpos em risco, nesse conflito rudimentar e pressuroso – vemos Nakamura com suas expressões de fúria ao errar um golpe assim como vemos um Zayn que não consegue esconder sua presunção quando vê seu adversário falhar. Entretanto, para além disso, não podemos esquecer que o esportista é "O produto de uma organização coletiva" (WACQUANT, 2002, p.170), por onde perpassam os elementos do treino, do teatro e da sua relação com as expectativas e demandas do terceiro pilar essencial do *wrestling*: a plateia. A plateia influencia e espera certas ações dos lutadores, como afirmado anteriormente, é ela que dita o ritmo da narrativa em ringue e é ela que precisa ser seduzida e encantada pelos esportistas.

Existe um encantamento aqui que percorre e alcança o público de forma magistral. Retomando a cineasta Maya Deren, também coreógrafa, fator de muitas das suas inquietações sobre o filmar o corpo em movimento, o *puroresu* é como uma dança coreografada. Neste paralelo, tampouco importa se o público já observou aquela sequência milhares de vezes, mas como os dançarinos-lutadores transmitem a emoção com as suas próprias linguagens corporais, num sentido de

anos de técnica e referências de outras modalidades e técnicas adquiridas.

A contribuição das mais variadas modalidades de danças, lutas e artes marciais, assim como o teatro, são fatores cruciais para que essa magia aconteça efetivamente. Toda essa mistura referencial traz forte carga cultural ao espectador, pois os lutadores, retomando Wacquant, são o produto de uma organização coletiva, em que os dois extremos, realizador-espectador, possuem a mesma necessidade e importância para tudo funcionar. Isso acontece pois é necessário ouvir a plateia.

Partindo deste pensamento e do que desenvolvemos ao longo deste artigo, o *wrestling*, em sua forma de entretenimento, apresenta traços de lutas e artes marciais, enquanto simultaneamente apresenta traços fortíssimos de teatro e técnicas corporais – sendo tudo isso sedimentado numa estética própria que tem muito a ver com o *camp*, seja essa sedimentação feita, como a própria Sontag comenta, ingênua ou deliberadamente (SONTAG, 2020, p. 354). Como toda boa forma de arte interdisciplinar, o *wrestling* também constrói suas fontes de inspiração das mais variadas culturas, para que no fim nós possamos assistir a todo esse *show* mágico e nos deleitar visualmente, seja odiando um *heel*, seja torcendo por um *mocinho*.

Referências Bibliográficas

ARRUDA, Matheus. A tela e a lona: o cine de lucha e o cinema háptico. *In*: CARREIRO, Rodrigo; WANDERLEI, Ludimilla Carvalho; COUTINHO, Roberta; SABINO, Inana; ALVES, Bruno; SANTOS JUNIOR, Paulo Souza dos; FALCÃO, Filipe; ARRUDA, Mateus; SAGATIO, Rafael Guaraná (org.). Ruído, corpo e novas tendências na narrativa audiovisual. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2021. p. 1-258. Disponível em: <https://www.marcadefantasia.com/livros/socialidades/narrativaaudiovisual/narrativaaudiovisual.html>. Acesso em: 24 de abr. de 2021.

ALTERNATIVO, Clube. Dadá Maravilha, feio é perder o gol. 2018. (1m39s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gO928WkcCwk>>. Acesso em: 6 de maio de 2021.

BARKER, Jennifer. The tactile eye. Los Angeles: University of California Press, 2009.

CONTROVERSIAL WRESTLING SHOOT. Awesome Kong talks working in Japan - Stiffest Josh Wrestler? + More. 2017. (6m30s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BNQZt-9KJbU>>. Acesso em: 7 de maio de 2021.

DEREN, Maya. "Cinema: o uso criativo da realidade" in Devires, vol. 9, n. 1, pp. 128-149, 2012.

DOAMARAL, Carlos Cesar Domingos. Luta Livre: Esporte de Entretenimento, WWE e Outras Plataformas. Alemanha: Novas Edições Acadêmicas, 2016.

DRAGO. Telecatch:Almanaque da Luta Livre. São Paulo: Vozes, 2007.

FIRST WE FEAST. Chris Jericho Gets Body Slammed by Spicy Wings | Hot Ones. 2018. (21m05s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Dh1EMAYaczM>>. Acesso em: 7 de maio de 2021.

FIRST WE FEAST. Stone Cold Steve Austin Steve Austin Puts the Stunner on Spicy Wings | Hot Ones. 2020. (30m43s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FCXfezz4BB8>>. Acesso em: 21 de abr. de 2021.

GONÇALVES, Marco Antonio. Sensorial thought: cinema, perspective and Anthropology. Vibrant, Virtual Braz. Anthr, Brasília, v. 9, n. 2, p. 160-183, Dezembro de 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-43412012000200006&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 14 de mar. de 2021.

GQ Sports. C.M. Punk Breaks Down Wrestling Scenes from Movies. 2020. (18m19s). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=d1FZ4C3_ujc>. Acesso em: 11 de março de 2021.

MAUSS, Marcel. Sociologia e Antropologia. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MCGEE, J. J. . THE ANGEL IN THE MARBLE: THE LIFE AND DEATH AND LIFE OF EL GENERICO. The Spectacle of Excess, Estados Unidos, 18 de junho de 2018. Disponível em: <<http://thespectacleofexcess.com/2018/06/26/the-angel-in-the-marble-the-life-and-death-and-life-of-el-generico/>>. Acesso em: 16 de mar. de 2021.

MELOK, Bobby. Shinsuke Nakamura Signs With WWE. WWE, Estados Unidos, 21 de Fevereiro de 2016. Disponível em: <<https://www.wwe.com/shows/wwenxt/article/shinsuke-nakamura-signs-wwe-nxt#:~:text=Shinsuke%20Nakamura%2C%20perhaps%20the%20hottest,his%20home%20country%20of%20Japan.>>. Acesso em: 16 de mar. de 2021.

New Japan Pro Wrestling. New Japan Dojo, 2021. Site oficial do DOJO da NJPW. Disponível em: <<https://www.njpw1972.com/njpwdojo/>>. Acesso em dia: 16 de mar. de 2021.

NXT TakeOver: Dallas. WWE, 2016. Disponível em: <<https://www.wwe.com/shows/wwenxt/nxt-takeover-dallas-2016-04-01#full-detail-40003310>>. Acesso em: 16 de mar. de 2021.

SONTAG, Susan. Contra Interpretação e outros ensaios. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

UPTOMYKNEES. Wrestling Isn't Wrestling. 2015. (24m12s). Disponível em: <www.youtube.com/watch?v=VYvMOf3hsGA&>. Acesso em: 17 de mar. de 2021.

VOX. Pro wrestling is an art form. 2018. (6m23s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JVuiB4McVyU>>. Acesso em: 11 de mar. de 2021.

WACQUANT, Loïc. *Corpo e Alma: Notas Etnográficas de um Aprendiz de Boxe*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.

WRESTLE WITH ANDY. KING OF STRONG STYLE | The Shinsuke Nakamura Story (Full Career Documentary). 2021. (20m54s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=h9ykL8jd74U>>. Acesso em: 16 de mar. de 2021.

World Wrestling Entertainment. Two-time NXT Champion Shinsuke Nakamura debuts on SmackDown LIVE: SmackDown LIVE, April 4, 2017. 2017. (3m55s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=m8izXHKZSXw>>. Acesso em: 11 de mar. de 2021.

World Wrestling Entertainment. The Vaudevillains vs. Angelo Dawkins & Travis Tyler: WWE NXT, June 19, 2014. 2017. (2m06s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xhhHPv5arqE>>. Acesso em: 16 de mar. de 2021.

WWE. "Stone Cold" Steve Austin: 2009 WWE Hall of Fame Inductee. 2009. (3m35s). Disponível em: <<https://www.wwe.com/videos/stone-cold-steve-austin-2009-wwe-hall-of-fame-inductee>>. Acesso em: 24 de abr. de 2021.

WWE. FULL MATCH - Shinsuke Nakamura vs. Sami Zayn: NXT TakeOver: Dallas. 2021. (29m19s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QUJvf50kkhs>>. Acesso em: 21 de abr. de 2021.

WWE. Two-time NXT Champion Shinsuke Nakamura debuts on SmackDown LIVE: SmackDown LIVE, April 4, 2017. 2017. (3m55s). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=m8izXHKZSXw>>. Acesso em: 11 de mar. de 2021.