

UNIVERSIDADE DE LISBOA

FACULDADE DE LETRAS



A construção do *wrestling* em textos (auto)  
biográficos: abordagem cognitiva

Diana Alexandra Francisco Armada da Rocha

**Mestrado em Tradução**

2011

UNIVERSIDADE DE LISBOA

FACULDADE DE LETRAS



A construção do *wrestling* em textos (auto)  
biográficos: abordagem cognitiva

Diana Alexandra Francisco Armada da Rocha

**Mestrado em Tradução**

Orientadoras:

Professora Doutora Maria Clotilde Almeida

Professora Doutora Ana Margarida Abrantes

2011



## Resumo

A presente dissertação é um estudo semiótico-cognitivo sobre a construção do *pro-wrestling* e da *lucha libre* em textos supostamente auto-biográficos (escritos por actores/atletas e por escritores profissionais), a saber, *A Lion's Tale: Around the World in Spandex* (2007) da autoria de Chris Jericho e Peter Thomas Fornatale, e *Rey Mysterio Behind The Mask* (2009) da autoria de Rey Mysterio e Jeremy Roberts.

Preconizamos que, mediante análise das ocorrências textuais das referidas obras, classificadas em domínios semânticos, segundo o enquadramento teórico semiótico-cognitivo de índole fenomenológica de Brandt (2004), é possível descortinar diferentes modelos culturais que lhes subjazem.

Partindo do postulado cognitivo de que a construção do *wrestling* na mente dos autores das obras é moldada pelas suas vivências sociais e culturais, ou seja, de que o significado é indissociável da experiência, afigura-se possível aceder aos modelos culturais subjacentes a estas mesmas vivências a partir das respectivas representações linguísticas.

Em suma, o presente trabalho visa demonstrar que a visão dos autores sobre a sua actividade profissional é influenciada pela sua formação e experiências pessoais que se reflectem necessariamente nas metáforas usadas, emergentes quer da intersecção dos diversos domínios semânticos básicos, quer da intersecção dos diversos domínios-satélite de nível 1, ou mesmo de nível 2. Deste modo, o conjunto dos frames semânticos vigentes nas duas obras em estudo evidenciam uma construção diversa do *wrestling* na mente dos seus

autores que radica, desde logo, nas diferentes designações, a saber, *pro-wrestling* e da *lucha libre*.

Palavras-chave: domínios semânticos em semiótica cognitiva; narrativas auto-biográficas de *wrestlers*; *wrestling* e modelos culturais.

## Abstract

The following dissertation is a cognitive-semiotic study on the construction of pro-wrestling and lucha libre in allegedly autobiographical texts (written by actors/athletes and by Professional writers), namely *A Lion's Tale: Around the world in Spandex* (2007) by Chris Jericho and Peter Thomas Fornatale, and *Rey Mysterio Behind The Mask* (2009) by Rey Mysterio and Jeremy Roberts.

We argue that by categorizing textual occurrences from the above mentioned works in semantic domains in the light of the phenomenological-oriented cognitive-semiotic framework (Brandt 2004), we gain access to foreseeably different underlying cultural models.

Taking as point of departure the cognitive postulate of the relation between social and cultural experiences and their mental construction of the authors, we advocate that the cultural models backgrounding wrestling can be uncovered by thorough analyses of the language-framed semantic domains .

To sum up, this dissertation aims to demonstrate that the authors' view of wrestling is shaped by their personal life experience, emerging either from the intersection of basic semantic domains or from the intersection of first-level, or even second-level satellite semantic domains. Thus, different linguistic frames from various semantic domains surface as cultural-oriented wrestling architectures in the mind of two authors that lies, as clearly

consecrated in the two distinct designations for wrestling, namely “ pro-wrestling” and “lucha libre”.

Key-words: semantic domains in Cognitive Semiotics; autobiographical narratives of wrestlers; wrestling and cultural models.

## Agradecimentos

Gostaria de agradecer a várias pessoas que contribuíram em diversos níveis para a realização desta dissertação:

Às minhas orientadoras, Professora Doutora Maria Clotilde Almeida e Professora Doutora Ana Margarida Abrantes, a quem estou grata pela disponibilidade para esclarecimentos, ensinamentos e também pela infinita paciência perante ocasionais estados de desânimo.

A toda a minha família, não só por me ter viabilizado este percurso académico, mas também por me ter inculcido valores que se revelaram indispensáveis à realização de um trabalho científico desta natureza.

Aos meus amigos da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa, por me terem proporcionado a força, a serenidade e os momentos de descontração que me permitiram crescer e evoluir.

Aos meus amigos da Classic Digital, pelas insubstituíveis tertúlias informais que me permitiram debater e desenvolver algumas das ideias abordadas no presente trabalho.

Ao meu namorado, Hugo Silva, por ter despertado em mim o interesse pelo *wrestling* e pela *lucha libre*, tema da presente dissertação, bem como pelas informações sobre a indústria do *wrestling* que se afiguraram extremamente úteis para a realização do presente trabalho.

Sem o apoio das pessoas acima referidas, não teria sido possível levar a cabo a presente dissertação. Os meus sinceros agradecimentos pelo carinho

incondicional que me foi devotado por todos os apoiantes deste projecto.

## Índice

0. Introdução	11
1. O enquadramento teórico cognitivo	13
1.1 Postulados da Linguística Cognitiva	13
1.2 Metáfora e Conceptualização Linguística	14
1.3 Metáfora e enquadramento físico, social e cultural	16
1.4 Domínio cognitivo versus Domínio semântico	17
1.5 Domínio cognitivo vs. domínio semântico	19
2. Abordagem semiótico-cognitiva da metáfora	20
2.1 Arquitecturas dos domínios semânticos	23
3. <i>Wrestling</i> e narrativas autobiográficas	27
3.1 A construção das narrativas auto-biográficas	27
3.2 “Wrestling”: breve resenha histórica	30
3.3 A narrativa do <i>melowwrestling</i> : um estudo de caso	39
3.4 Análise semiótico-cognitiva das narrativas auto-biográficas de <i>wrestlers</i>	57
3.5 O mundo do <i>wrestling</i> ilustrado nas (auto)-biografias em estudo	65
3.6 Análise dos domínios semânticos em <i>Behind The Mask</i> e <i>A Lion’s Tale: Around The World In Spandex</i>	88
4. Observações finais	106
Referências bibliográficas	109

## Anexos

Anexo I	111
Tabela 1: D5 em <i>A Lion's Tale: Around the World in Spandex</i>	111
Tabela 2: D6 em <i>A Lion's Tale: Around the World in Spandex</i>	111
Tabela 3: D7 em <i>A Lion's Tale: Around the World in Spandex</i>	112
Tabela 4: D8 em <i>A Lion's Tale: Around the World in Spandex</i>	115
Anexo II	117
Tabela 1: D5 em <i>Rey Mysterio Behind the Mask</i>	117
Tabela 2: D6 em <i>Rey Mysterio Behind the Mask</i>	117
Tabela 3: D7 em <i>Rey Mysterio Behind the Mask</i>	118
Anexo III	121
“When You Lose A Brother”	121

## 0. Introdução

O presente trabalho versa uma análise dos domínios cognitivos em dois textos (auto-)biográficos de *wrestling*, cujos autores provêm de diferentes backgrounds, com o intuito de estabelecer uma ligação entre o meio-ambiente circundante e a conceptualização linguística. Encontra-se dividido em quatro pontos. O primeiro, designado O enquadramento teórico cognitivo, encontra-se subdividido em 1.1. Postulados da Linguística Cognitiva; 1.2 Metáfora e conceptualização Linguística; 1.3 Metáfora e enquadramento físico, social e cultural; 1.4 Domínio cognitivo versus Domínio semântico. Nele se enuncia o percurso teórico, de forma sucinta, desde a vigência do conceito de metáfora conceptual até à definição de domínio semântico.

No ponto 2 aborda-se a metáfora sob a perspectiva da semiótica cognitiva, sendo que 2.1 incide sobre as arquitecturas dos domínios semânticos, com particular destaque para D5, o domínio da polis, o D6, o domínio do amor, e o D7, o domínio do sagrado, sem esquecer o domínio D8, o domínio da economia. O ponto 3 incide sobre a interligação entre o *wrestling* e as narrativas autobiográficas.

Está dividido em 3.1 A construção das narrativas autobiográficas; 3.2 A narrativa do *Melowrestling*: um estudo de caso; 3.3. O mundo do *wrestling* ilustrado pelas auto-biografias

em análise 3.4 análise semiótico-cognitiva das narrativas auto-biográficas de *wrestlers*. Debruça-se sobre diversas questões centrais ao estudo que passam pela construção das auto-biografias; pela abordagem crítica do estudo de caso sobre melowwrestling, pelo retrato de mundo do wrestling à luz das (auto-)biografias e, por último, pela análise dos domínio semânticos nos excertos representativos das duas (auto-)biografias em análise, com o intuito de aquilatar as diferenças culturais patenteadas nos relatos dos dois *wrestlers*.

Por último, foram elaboradas algumas observações finais acerca da comprovação da hipótese de partida, tendo por base a abordagem metodológica de aplicação da área dos domínios semânticos ao estudo de (auto)-biografias de *wrestlers*, metodologia até agora inédita em estudos desta natureza. A ser comprovada, a aplicabilidade do *apparatus* teórico da semiótica cognitiva a estudos de auto-biografias de *wrestlers* porá em evidência diferenças marcantes na conceptualização desta actividade profissional na mente dos dois *wrestlers* (auto-)biografados.

## **1. O enquadramento teórico cognitivo**

### **1.1 Postulados da Linguística Cognitiva**

A Linguística Cognitiva surgiu em finais da década de 70 do século XX, como resposta às teorias postuladas pela gramática generativa e pelo estruturalismo. A gramática generativa preconiza que a linguagem uma faculdade autónoma da mente, ou seja, uma faculdade humana independente de outros tipos de conhecimento. O estruturalismo, por seu lado, considera a linguagem como um sistema “que se basta a si mesmo” (Silva 1997:2), com a sua própria estrutura, os seus próprios princípios e a sua própria dinâmica.

A Linguística Cognitiva postula, no entanto, que a linguagem está relacionada com a experiência humana no mundo, sendo que nos permite organizar e processar a informação com que somos confrontados quotidianamente. Nesta base, factores situacionais, socioculturais e históricos influenciam decisivamente as representações linguísticas. Contudo, não podemos esquecer que a língua é sujeita a mudança, uma vez que é moldada pelo uso, ou seja, pelas dimensões contextuais que vão surgindo em situações de interacção linguística, ancoradas nas esferas social e cultural.

## 1.2 Metáfora e conceptualização linguística

No âmbito do enquadramento cognitivo, a metáfora constitui uma ferramenta cognitiva indispensável à representação do mundo, conforme apontado por Lakoff/Johnson (1980), Lakoff (1987, 2006), Kovecses (2006). Assim, ao invés do que estava estabelecido em paradigmas anteriores, não se afigura um recurso estilístico ou uma figura de retórica exclusivamente empregue como ornato do texto literário, mas antes um mecanismo que nos ajuda a compreender um domínio cognitivo em termos de outro domínio cognitivo. Assim, conceitos abstractos tornam-se acessíveis a partir de domínios concretos, tal como ilustrado nas metáforas conceptuais: A VIDA É UMA VIAGEM ou IDEIAS SÃO ALIMENTOS.

Registe-se que o conceito de projecção ou mapeamento é fundamental para o entendimento da estrutura interna de uma metáfora, architectada mediante o estabelecimento de uma série de correspondências entre o domínio-fonte e o domínio-alvo. Estas podem ser subdivididas em correspondências ontológicas e correspondências epistémicas, respectivamente, subestruturas mapeadas entre o domínio-fonte e o domínio-alvo ou aspectos do conhecimento do mundo projectados entre os dois domínios. Na metáfora IDEIAS SÃO ALIMENTOS, segundo Cuenca/Hilferty (1999:102):

- a. as ideias correspondem aos alimentos;
- b. a pessoa que come os alimentos corresponde à pessoa que aceita a ideia;
- c. cozinhar o alimento X corresponde a conceber a ideia Y;

d. digerir o alimento corresponde a compreender a ideia.

Relativamente às correspondências epistémicas, podemos dizer que constituem aspectos do conhecimento do mundo que permitem elaborar analogias:

Domínio-fonte: os alimentos sustentam o corpo

Domínio-alvo: as ideias sustentam a mente

Contudo, é questionável postular que estas correspondências existam, de facto, a nível experiencial, uma vez que são arquitectadas pela mente humana, sendo que põem em evidência apenas alguns aspectos mais salientes da realidade. Tal é claramente evidenciado pela imagem “Ela é uma bola” que pretende representar a obesidade de alguém através dum objecto de perímetro volumoso. Deste modo, não são destacadas diversas características da bola, tais como o material de que é feita ou a sua cor, que não são suficientemente salientes para serem activados.

Assim se evidencia que a dimensão criativa da metáfora é determinante na conceptualização linguística, uma vez que as analogias são configuradas em contexto de comunicação:

“(...) correspondences are created rather than just revealed by metaphor, thereby emphasizing the inherently creative dimension of metaphor rather than viewing it as something that can merely reveal an antecedently existing similarity.”.  
(Heracleous/Jacobs 2006:210 apud Órfão 2010: 35).

### 1.3 Metáfora e enquadramento físico, social e cultural

Convém referir que as representações metafóricas, ainda que eminentemente criativas, têm como pano de fundo enquadramentos físicos, sociais e culturais específicos, conforme referenciado por Kövecses (2006: 232-234).

Por enquadramentos físicos entenda-se a geografia, a paisagem, a fauna e a flora, o tipo de estrutura habitacional, bem como as outras pessoas com as quais entabulamos interações de várias ordens. Assim, se mudarmos de local é provável que se verifique alteração na conceptualização metafórica, sendo que esta pode estar directamente associada a uma nova variedade linguística que se desenvolveu *in loco*, como aconteceu com o inglês americano ou com o neerlandês na África do Sul.

Não podemos também dissociar os enquadramentos físicos das dimensões sociais articuladas com as relações de poder, como por exemplo, entre os sectores feminino e o masculino das sociedades, que se reflectem muitas vezes nas imagens metafóricas e provérbios usados. Refira-se o caso de imagens depreciativas da mulher nos meios rurais, como por exemplo:” Ele ontem veio com a bicicleta” que ouvimos numa aldeia do país em que se encontram espelhadas as relações desiguais de poder entre homem e mulher, aqui representada pejorativamente pela bicicleta.

Relativamente aos contextos culturais, de importância capital para o presente trabalho, refira-se que a partir de uma prática cultural específica com o *wrestling* podem surgir imagens metafóricas específicas que, uma

vez convencionalizadas, passam a integrar o léxico específico desta modalidade cultural, nomeadamente as designações das manobras executadas pelos *wrestlers*, como *claw*, “garra”, para descrever um movimento em que o executante agarra a cabeça do oponente com uma das mãos e aplica pressão com os dedos, ficando estes com um formato que se assemelha a uma garra, ou *bear hug*, “abraço de urso”, que envolve o *wrestler* agarrar o adversário de modo a imobilizá-lo e aplicar pressão com os braços, de modo a exercer uma força debilitante comparável à que um animal de grande porte possui.

#### **1.4 *Frames* e modelos culturais**

Conforme referenciado por Koveceses (2006:69), o nosso conhecimento do mundo está estruturado em *frames* que, por sua vez, estão associados a categorias. Por sua vez, os *frames* constituem uma vasta e complexa rede de conhecimento acerca do mundo que se reflecte no uso linguístico. Sublinhe-não são apenas dimensionamentos conceptuais, mas antes constructos culturais, conceito praticamente equivalente a modelos culturais, sendo que, como tal, podem diferir de cultura para cultura, de grupo para grupo ou mesmo de indivíduo para indivíduo.

Convém, porém, defini-los ainda de forma mais precisa (op. cit. 67-69):

- os *frames* são constituídos por partes diferentes: objectos e predicados, pelo que consignam relações estruturais;

- os *frames* são idealizados (na terminologia de Lakoff (1987) “modelos cognitivos idealizados”), ou seja, construídos por seres humanos sob uma determinada perspectiva cultural, pelo que tal não significa que os *frames* pré-existam no mundo real, mas que construídos, algures no tempo, em contextos intersubjectivos.

- os *frames* são activados pelo significado particular dos contextos. Por exemplo, “ o professor pediu ao aluno que respondesse à pergunta” activa o *frame* da escola.

- os *frames* impõem uma certa perspectiva a uma determinada situação: “ O motorista matou cinco pessoas” ou o “copo está meio cheio”.

- certos *frames* enformam enquadramentos culturais mais vastos: o *frame* do solteiro só pode ser entendido em sociedades em que o casamento constitui uma forma de união entre duas pessoas.

Em suma, os *frames* representam uma vasta parte do conhecimento partilhado que fazem com que as sociedades, as subculturas e os grupos sociais de tipo diverso se assumam como formações culturais coerentes, pelo que podemos definir “cultura” como uma rede complexa de *frames* a que podemos aceder, mediante aturada análise semântica.

No âmbito deste nosso trabalho, e, partindo do princípio de que nas obras literárias estão plasmados *frames* culturais, iremos analisar as duas (auto-)biografias de *wrestlers*, na base de dos *frames* que preenchem determinados domínios semânticos. É, assim, altamente previsível que diferentes *frames* culturais nos remetam para diferentes modelos culturais.

### **1.5 Domínio cognitivo vs. domínio semântico**

Nos pontos anteriores utilizámos a noção de “domínio cognitivo”, sem, contudo, a definirmos de forma cabal. Consideramos que esta definição se afigura problemática no contexto do enfoque cognitivo, uma vez que nunca foi definida de forma absolutamente coerente.

Langacker (1990:4) afirma que os domínios cognitivos básicos se encontram reduzidos à noção de tempo, bem como à concepção de espaço concebido à escala bidimensional ou tridimensional, à percepção da cor e da temperatura e às escalas sonoras. A estes acrescenta ainda os domínios da emoção que também classifica como primordiais. Assim se entende que, por exclusão de partes, todos os outros domínios cognitivos serão considerados não básicos.

Não nos parece, de facto, que Langacker consiga explicitar devidamente esta questão, pelo que nos debruçaremos sobre a concepção de domínio semântico de índole fenomenológica, conforme sustentado por Brandt (2004:37):

“Semantic domains are constituted by human experience in the richest possible phenomenological sense.”

Para este mesmo autor, os domínios semânticos básicos não dependem necessariamente das línguas ou dos enquadramentos culturais, mas as línguas, as culturas e os indivíduos podem preenchê-los de forma diferente:

“Basic semantic domains are neither language-dependent nor culture-dependent, but languages, cultures and individuals may *fill* them differently to some extent.” (ibid.).

Contudo, não podemos esquecer que os significados expressos em domínios semânticos decorrem dos contextos que, por sua vez, dependem da experiência física em sentido lato (ibid. 33):

“ (...) contexts are structured within distinct semantic domains, which are grounded in bodily experience, not only in a basic sense, as referring to motor activities, but in the sense of a stable articulation in parts, regions, sorts of conceptual and practical behavior.”

## **2. A abordagem semiótico-cognitiva da metáfora**

Na perspectiva da semiótico-cognitiva, a conceptualização e a comunicação encontram-se em estreita ligação, pelo que os significados metafóricos se efectivam em contextos de comunicação carregados de intencionalidade, conforme advogado por Brandt/Brandt (2005:7):

“What metaphor means is what it is intended to mean in a particular situation where it is uttered by someone: our claim is that it does not have intrinsic meaning outside its actual use. The utterer, the “sense maker” intends to share some content of thought with an addressee in a semiotic exchange.”

Trata-se de uma visão pragmática da metáfora de inspiração peirceana que engloba o contexto de comunicação, ou seja, o locutor que constrói intencionalmente uma imagem metafórica em contexto de interação verbal com um interlocutor que, por sua vez, chega ao seu entendimento por um processo de inferência. É de registar que se importa, do modelo da metáfora conceptual, o carácter unidireccional da metáfora (A é B) e do modelo da integração conceptual, na sua versão mais recente, Fauconnier/Turner (2002), a concepção de construção de imagens mescladas baseada em mapeamentos entre vários espaços de input, tendo por base um Espaço Genérico. Este modelo teórico de integração conceptual, embora represente um avanço relativamente ao modelo lakoffiano da metáfora conceptual, concebe os espaços mentais de forma indiferenciada, sendo que atribui ao Espaço Genérico um poder aglutinador excessivo. Por questões de espaço, não é possível desenvolvermos a abordagem crítica da teoria das redes de integração conceptual que remetemos para a apreciação crítica sustentada por Brandt/Brandt (2005).

Conforme apontado no diagrama abaixo, porém, a construção da rede de espaços mentais diferencia o Espaço de Base, concebido como o espaço da comunicação, ou seja, da produção do texto em contexto comunicativo, o Espaço de Apresentação que consigna as imagens a que se recorre, o Espaço de Referência que se reporta à dimensão factual, ou seja, entidades e factos, o Espaço de Relevância constituído pelos cenários culturais intersubjectivos, estabilizadores da cunhagem da mescla, o Espaço Virtual em que se entrecruzam a referência e a representação, validados pelo Espaço de

Relevância. A rede desemboca no Espaço do Significado intencional que nos remete para o Espaço de Base.

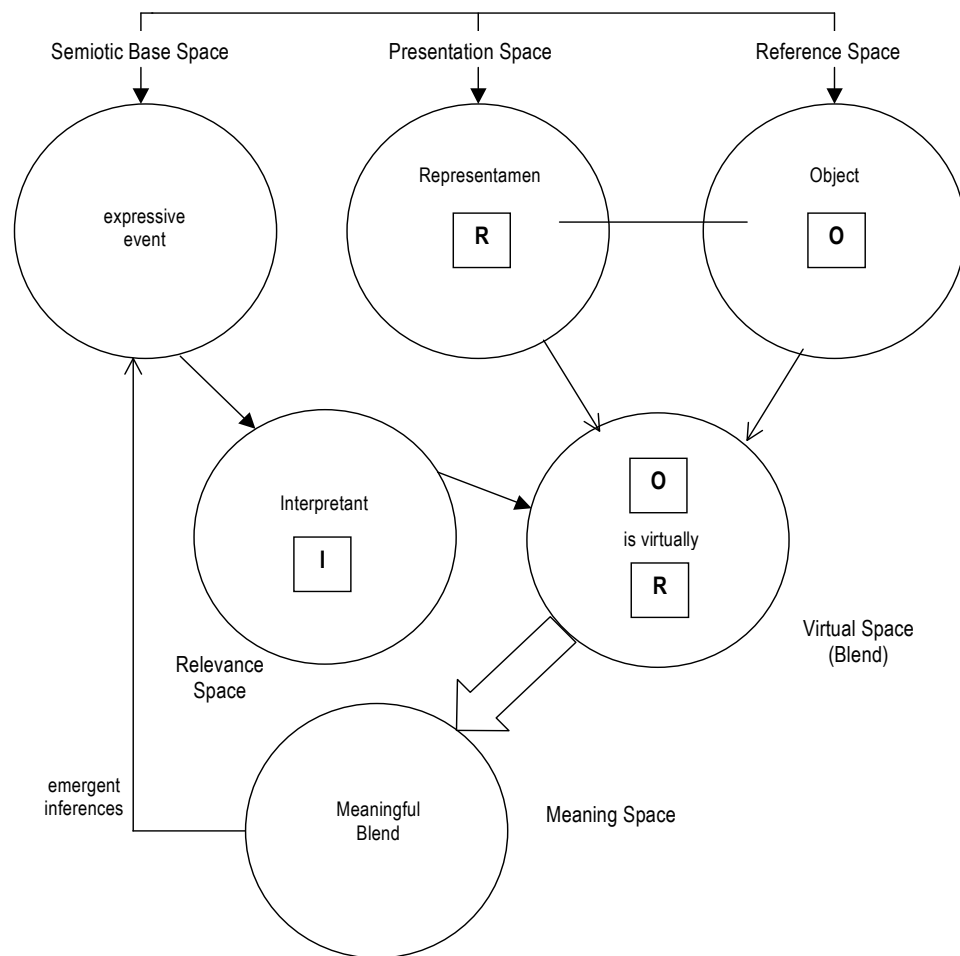


Figura 1 – Esquema de mesclagens de Brandt (Brandt/Brandt 2005:241)

Centrando-se na análise do enunciado “This surgeon is a butcher”, contestam análise anterior de ..... que apontava o mapeamento do cirurgião no talhante como meio de expressar a incompetência do cirurgião. No contexto de um acto de comunicação específico em que uma paciente se queixa do trabalho do médico ao mapeá-lo na figura do talhante, enquanto mostra a um interlocutor as horríveis cicatrizes de uma intervenção cirúrgica mal sucedida, o significado intencional, construído por inferência, é

o de desempenho anti-ético do cirurgião na intervenção cirúrgica em questão. Assim sendo, não se pode partir da imagem do desempenho incompetente do talhante e mapeá-la directamente no desempenho incompetente do médico, partindo de Espaço Genérico da incompetência.

Em suma, o significado intendido só pode ser acedidocabalmente num contexto de comunicação específico por processos de inferência e não de forma directa.

## **2.1 Arquitectura dos domínios semânticos**

No capítulo “The Architecture of Semantic Domains”, Brandt (2004) elabora uma reflexão sobre a arquitectura dos domínios semânticos. Segundo Brandt, que ao longo do texto se apoia na obra de outros autores (como Lakoff, Turner, Sweetser, Fauconnier, entre outros) de modo a sustentar e ilustrar que os domínios semânticos são produtos das experiências do ser humano, ou seja, das interacções do indivíduo com o mundo que o rodeia, nos planos físicos social e cultural. Assim se explica que a intersecção entre domínios tem por objectivo fomentar a compreensão de factos ou experiências.

De acordo com Brandt, os domínios de experiência são domínios semânticos, na medida em que permitem ao indivíduo conferir significado a mundos vivenciados ou imaginados; permite compreender um conceito em termos de um domínio concreto, normalmente um domínio baseado nas interacções de um indivíduo com outros indivíduos e objectos inseridos no

seu meio, assim como fundamentados nas experiências concretas que são produtos do corpo humano.

Apesar de, numa primeira fase, Brandt identificar quatro domínios-base, o texto prossegue com a hipótese da existência de outros domínios, convergentes da união entre os domínios-base acima mencionados. Os quatro domínios são o D1, o domínio físico, o D2, um domínio social, o D3, o domínio mental, e o D4, o domínio dos actos da fala. É a partir destes quatro domínios, os domínios básicos, também designados dos gestos (*gesture-based domains*) que se formam os subdomínios (*satellite domains*), decorrentes da intersecção dos domínios de base.

O primeiro conjunto de subdomínios que Brandt refere é o dos domínios práticos (*the practical domains*). O autor estabelece, antes de mais, que o domínio mental incorpóreo (“*bodiless*”) será posto de parte no que toca à formação dos subdomínios, sendo que nesta equação entram só o domínio físico (D1), o domínio social (D2) e o domínio do intercâmbio (D4).

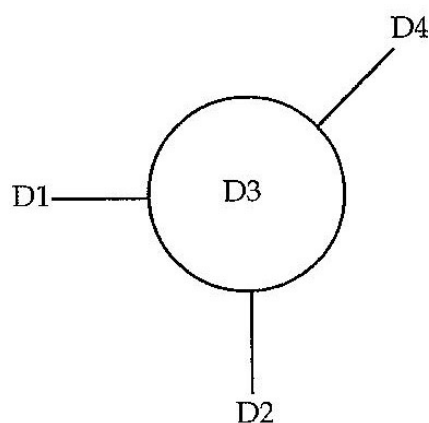


Figura 2 – Primeiro nível de domínios semânticos (Brandt 2004:41)



De modo a clarificar a natureza destes domínios, Brandt inscreve D5, D6 e D7, respectivamente, na esfera do Trabalho, do Amor e do Culto (“*Work, Love and Worship*”). Adiante, aplica designações igualmente sintéticas a outros subdomínios: a ligação entre os subdomínios referidos dá origem aos domínios de intercâmbio (*exchange-based domains*), sendo que a intersecção entre o D5 e o D6 dá origem ao D8, a Riqueza (*Wealth*), relacionado com as trocas económicas; da integração do D6 no D7 resulta o D9, a Beleza (*Beauty*), que abarca aspectos estéticos; e da integração do D5 e do D7 provém o D10, a Justiça (*Justice*), que se refere à jurisdição.

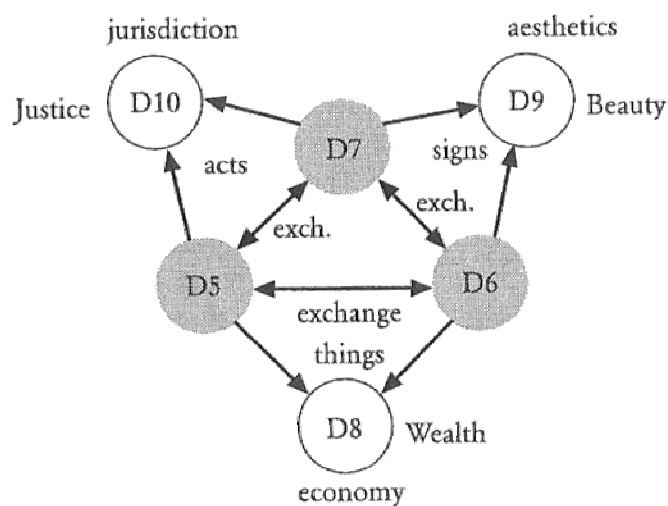


Figura 4 – Terceiro nível de domínios semânticos (Brandt 2004:58)

Dos domínios de intercâmbio provêm os Discursos (*Discourses*), nomeadamente, da junção entre o D8 e o D9 nasce o D11, o Discurso Descritivo (*Descriptive Discourse*), a conjugação do D9 e do D10 origina o D12, o Discurso Argumentativo (*Argumentative Discourse*), e da ligação entre o D8 e o D10 resulta o D13, o Discurso Narrativo (*Narrative Discourse*). Os últimos subdomínios apresentados por Brandt são os domínios do conhecimento (*domains of knowledge*): a Ciência (*Science*), resultante da ligação entre o D11 e o D12, a Filosofia (*Philosophy*), proveniente da intergração do D12 no D13, e a História (*History*), produto da integração do D11 no D13.

Na opinião do autor, a hipótese colocada no texto (i.e. a existência de subdomínios) é uma ferramenta útil à compreensão do fenómeno da cognição, uma vez que os sistemas conceptuais não se baseiam unicamente na experiência física dos indivíduos, mas também em diversas situações em que ocorrem interacções, emoções e disposições. Sublinhe-se que este enquadramento teórico se organiza de forma ascendente, começando pelos gestos, passando pelas práticas, pelos intercâmbios, pelos discursos, até chegar aos domínios do saber, permitindo a compreensão cabal da estruturação da vida em sociedade.

### **3. *Wrestling* e narrativas autobiográficas**

#### **3.1 A Construção das Narrativas Autobiográficas**

Segundo Nünning/Nünning (2010: 12-16), as narrativas constituem não apenas modos poderosos de *worldmaking*, mas também de *self-making*. Por

outras palavras, as narrativas dão um contributo quer para a construção intersubjectiva do mundo, veiculando valores, crenças e costumes, quer para a construção da identidade individual. O acto de narrar uma história dá origem a mundos reais e possíveis, mas também adquire significado por si próprio através da vertente performativa do acto de narração. Segundo estes autores, “life itself, like reality, is pretty amorphus, chaotic, and contingent” (op.cit.p.12), pelo que, ao construirmos uma história, conferimos forma, estrutura e significado a episódios desgarrados, muitas vezes agregando eventos de épocas diferentes.

Outra função da narrativa é a de formar um sentido comunidade (*community-making*), dado que as culturas são acessíveis, em larga medida, a partir das narrativas que lhes estão associadas. Assim sendo, as narrativas constituem a chave de acesso à cultura e à história de um povo, adquirindo o estatuto de modelos idealizados na base dos quais estruturamos as nossas próprias experiências.

No caso das autobiografias, sublinhe-se que são narrativas que envolvem a construção do eu autobiográfico, por recurso a um modelo cultural específico.

Tais afirmações demonstram que a narrativa constitui um instrumento cognitivo usado na compreensão do mundo que nos rodeia, desempenhando um papel indispensável na construção da identidade individual e colectiva.

Estas informações são indispensáveis para o nosso trabalho, uma vez que se estudam obras de dois autores/narradores provenientes de diferentes

enquadramentos culturais e que, por sua vez, ao longo da sua narrativa, relatam contactos com dimensões culturais diferentes das vigentes nos seus países de origem. Por outro lado, através dos relatos auto-biográficos é facultado o acesso à construção das suas próprias identidades.

Apesar de, nas modalidades de *wrestling* e de *lucha libre*, os *wrestlers* e *luchadores* estarem, por vezes, sujeitos a encarnarem personagens forçadas pelos seus empregadores, quando lhes é facultada a oportunidade, edificam identidades, rentabilizando as características individuais mais salientes, por um lado, e, por outro, perpetuando tradições ou costumes valorizados localmente.

No caso de Chris Jericho, cristão e adepto incondicional de música *rock* e *heavy metal*, o seu apelido artístico foi retirado de um álbum da banda alemã Helloween intitulado *The Walls Of Jericho*, não sem ter considerado adoptar o nome artístico Christian Chris Irvine, um *wrestler* cristão que costumava distribuir exemplares d'*A Bíblia* entre os espectadores. Para além deste nome artístico, Jericho ficou conhecido por León d'Oro no México, Lion-Do no Japão e Lionheart nos EUA e no Canadá; terá optado por estes nomes artísticos devido à pesada carga simbólica do leão, associada à força e à persistência.

Já Rey Mysterio optou pelo nome artístico de um *wrestler* da sua família, o seu tio, que foi o primeiro Rey Misterio (a grafia foi alterada por razões desconhecidas, como o próprio Mysterio viria a confirmar na obra). Registe-se também que a *lucha libre* denota um cunho misterioso que transparece

quer dos nomes artísticos dos *luchadores*, quer do uso generalizado da máscara. Sublinhe-se ainda a existência de um aspecto místico, já que os intervenientes fazem questão de adoptar nomes artísticos e símbolos com forte carga mística. Tal é o caso de Mysterio, católico fervoroso e acérrimo defensor da sua herança cultural, que reveste as suas máscaras com símbolos cristãos e aztecas.

### **3.2 Wrestling: breve resenha histórica**

O *pro-wrestling*, tal como hoje é designado, teve origem no século XIX. Consistia em demonstrações de força e agilidade nos circos e feiras itinerantes, ou em espectáculos de *music hall*, sendo que integrava elementos do chamado *catch wrestling*, que, por sua vez, provém da luta greco-romana entrosada com variados estilos de *wrestling* originários das ilhas britânicas e do subcontinente indiano. Diferentemente da *lucha libre*, caracteriza-se por arremessos e manobras de submissão que envolvem bastante contacto físico entre os oponentes.

As origens da *lucha libre* são ainda obscuras, mas, de acordo com o sítio oficial do Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL), foi levantada a hipótese de ter chegado ao México com a intervenção francesa, no século XIX. Sendo esse o caso, as suas influências não serão muito diferentes das encontradas no *pro-wrestling*, apesar de, nos dias de hoje, serem bastante distintos. A *lucha libre* caracteriza-se pelos movimentos mais rápidos e pelas manobras aéreas, assim denominadas pelo facto de se realizarem com

a ajuda das cordas e dos postes do ringue, de modo a que o *luchador* adquira maior rapidez e que o impacto na queda seja mais forte.

Até aos anos 90 do século XX, o *wrestling* apresentava uma divisão muito clara relativamente aos plantéis pertencentes a determinadas companhias. Havia um herói – *face*, *babyface*, *blue-eye* ou, no México, um *wrestler* justo, esforçado, que desempenha a sua função, conforme as regras estabelecidas, demonstrando respeito pelos colegas de profissão e pelos fãs – e um vilão – *heel* ou, no México, *rudo*, um *wrestler* que faz jogo sujo, tratando fãs e colegas com desprezo e até falsidade. No entanto, a partir de *The Attitude Era*, esta estruturação sofreu alterações. A companhia *WWF/WWE* situa o início desta época em meados de 1998, aquando da vitória de Stone Cold Steve Austin sobre Shawn Michaels na *Wrestlemania XIV* (sendo a *Wrestlemania* o equivalente em *wrestling* à *Superbowl* do futebol americano ou à final da Superliga de futebol em Portugal). Contudo, alguns espectadores mais entusiastas, tendem a situar esse acontecimento mais cedo, em 1996, como tendo ocorrido num confronto entre Stone Cold Steve Austin e Jake The Snake Roberts. De acordo com esta versão, Roberts, tendo-se livrado do vício do álcool ao proclamar-se cristão renascido, tinha-se tornado um *face*, pois pregava sobre *A Bíblia*. Era o favorito para o combate no evento *King of the Ring*, no entanto, foi derrotado por Austin, que aproveitou o momento para troçar de Roberts e da sua fé cristã, proferindo este insulto:

"You sit there, and you thump your *Bible*, and you say your prayers, and it

didn't get you anywhere... Talk about your Psalms, talk about your John 3:16... Austin 3:16 says I just whooped your ass!"

(Tradução livre: “Ficaste para aí a falar d’A *Bíblia* e a rezar e não te levou a lado nenhum...Falaste dos salmos, falaste de João 3:16...Em Austin 3:16 diz que acabei de te dar uma sova!”)

Apesar de, na altura, Austin ser um *heel* que tinha, com efeito, acabado de derrotar um *face* (Bem versus Mal, a clássica dicotomia do *wrestling*, neste caso, com o triunfo do Mal), o facto de ter desprezado a figura da autoridade, bem como as convenções tidas como correctas tornou-o muito popular entre os fãs de *wrestling*. Assim, a expressão “Austin 3:16” passou a ser utilizada no *merchandising* relativo a este *wrestler*.

Registe-se que este acontecimento contribuiu decisivamente para uma atenuação dos limites que separam os heróis dos vilões, produzindo uma espécie de anti-herói sem precedentes no *wrestling*, o que constituiu um apelo claro a um público mais maduro, diferente do público-alvo até aqui, o núcleo familiar.

Outra questão que despertou paixões entre os fãs de *wrestling* foi a rivalidade entre Bret Hart e Shawn Michaels (1997) que se tornou particularmente acesa devido ao facto de os dois *wrestlers* terem questões pessoais pendentes fora do ringue. Neste caso, a hostilidade crescente transpirou para os programas, uma vez que os *wrestlers* teciam comentários de natureza pessoal acerca um do outro em entrevistas (esta situação culminaria mais tarde no controverso *Montreal Screwjob*, em que se diz que

o combate não teve o fim previamente acordado, isto é, a vitória de Hart sobre Michaels, que por sua vez levou ao afastamento de Hart da *WWF/WWE*).

Chris Jericho descreve esta época como “the era of the cool heel” (“a era do vilão fixe”). De facto, a empatia por anti-heróis vem de trás, da época do teatro Isabelino, passando pelo Romantismo e pela literatura vitoriana, em que havia protagonistas que desafiavam a autoridade, questionando valores há muito instituídos pela sociedade, mas com os quais os leitores se identificavam. No entanto, durante os anos 80 do século XX, em que se deu um *boom* da reputação do *wrestling* profissional, com heróis como Hulk Hogan e Junkyard Dog e vilões como Rowdy Roddy Piper e Nikolai Volkoff, a distinção era clara, a saber, quem jogava de acordo com as regras era *face*; praticava os valores impostos pela sociedade como correctos e justos e, na maior parte das vezes, tinham uma reputação de “*all-American*”. Os *heels* eram, muitas vezes, estrangeiros (fosse por imposição da companhia ou por terem nascido noutra território que não os Estados Unidos da América) que desprezavam os heróis que lutavam pela América – não é segredo que o público americano tende a simpatizar com os defensores dos valores americanos.

Porém, durante a época designada por *The Attitude Era*, essa distinção tornou-se ténue, sendo que cada vez mais espectadores sentiam empatia para com os *heels*. Deste modo, as companhias começaram a investir em *faces* que também desafiavam convenções e que, em última análise, agradavam aos fãs, muitas vezes derrotando males bem maiores. Assim sendo, estes

*wrestlers* que não só desafiavam convenções mas que, ao invés dos *faces*, não davam importância ao que os fãs queriam ver.

A companhia *WCW* contra-atacou através da criação da equipa (*stable*) *nWo* (“*New World Order*”), figura mais célebre era Hulk Hogan; outros membros desta formação eram Scott Hall, Kevin Nash, Macho Man Randy Savage e Lex Luger. A ideia inicial era a de que a *nWo* iria tomar de assalto a *WCW* e dominar a companhia, revoltando-se contra a autoridade vigente, como parte da própria história. Chris Jericho desvenda, porém, que Hulk Hogan, Scott Hall e Kevin Nash exerciam de facto um controlo real, tomando decisões acerca dos futuros combates. Tal instituiu um clima de terror no meio profissional, a tal ponto que a *WCW* foi acusada por Rey Misterio (?) de ser uma companhia que abusivamente manifestava “pouco interesse” nos *wrestlers* enquanto indivíduos.

Foi este o facto que levou o lutador em questão a aproveitar a decisão da companhia de o tornar *heel* para efectuar a transformação de Chris Jericho, herói que luta por causas justas, para Chris Jericho, temperamental, infantil e mal-educado, que fazia autênticas “birras” após ser derrotado de forma justa em combate. De acordo com o próprio, queria ser o tipo de vilão que o público queria agredir, mas não se atrevia, “então só esperavam que pisasse dejectos de cão e sujasse a tapete toda ao entrar em casa”, uma vez que não tinha qualquer interesse em ser um vilão que gerava empatia.

A mudança que *The Attitude Era* trouxe não foi só a nível das personagens, mas também dos próprios tipos de combate. Uma vez que a *WWF/WWE*

estava a competir directamente com a *WCW* em finais da década de 1990, foram introduzidos os valores de *Trash TV*, uma linha de programas cujo formato é determinado pelos intervenientes; como por exemplo, *The Oprah Winfrey Show* e *The Jerry Springer Show*.

Registe-se que o termo *Trash TV* só terá surgido mais tarde, após um incidente no programa *Geraldo*, que envolveu uma rixa entre grupos com pontos de vista divergentes sobre a diversidade étnica. O formato televisivo radica em convidados que discutem temas que, por norma, são vistos como controversos ou pertencentes à esfera privada dos indivíduos, a saber, crises conjugais, xenofobia, distúrbios alimentares, entre outros. Os programas estavam centrados em storylines que evocavam disputas familiares ou temas de natureza sexual, combates particularmente violentos, como o *Hell in a Cell* e o *First Blood Match*, e até mesmo a invasão de um programa da *WCW* por parte da equipa *D-Generation X*.

Os espectadores começaram a descortinar o desfecho desta guerra aberta entre as duas companhias quando a *WCW* começou a exibir sinais de fraqueza. O mais óbvio de todos terá sido o incidente conhecido como *The Fingerpoke of Doom* (tradução livre: “A Dedada da Morte”), em 1999, que consistiu no episódio em que Kevin Nash caiu de maneira dramática no tapete após Hulk Hogan o ter empurrado no peito com o dedo indicador.

As partes intervenientes desvalorizam o incidente, não considerando como sinal do “princípio do fim” da *WCW*. Hulk Hogan, na sua obra *Hollywood*, aponta como explicação mais cabal a incompetência da companhia face à

competição, isto é, as storylines transgressoras da rival *WWF/WWE*. A verdade é que, enquanto a *WCW* apresentava combates nos quais os intervenientes aplicavam manobras de execução duvidosa, a *WWF/WWE* apresentava combates executados de forma mais fluida que, nalguns casos, incluíam wrestlers que tinham saído da *WCW* em busca de melhores condições de trabalho. Tanto Chris Jericho como Rey Mysterio afirmam que os funcionários daquela companhia não tinham grande consideração uns pelos outros; ambos dão exemplos: no caso do primeiro, por ter sofrido às mãos dos wrestlers veteranos que o consideravam inexperiente e até obsoleto, e, no caso do segundo, por ter visto a sua herança cultural menosprezada pelo departamento criativo aquando do planeamento de um combate *Hair versus Mask*. Na mesma noite do infame incidente, a *WWF/WWE* brindava os fãs com um combate entre The Rock e Mankind, no qual se disputava o título de campeão da companhia. Esta disputa tinha sido gravada de tal forma que o apresentador do programa da *WCW*, Tony Schiavone, revelasse em directo o resultado, a vitória de Mankind, cumprindo a ordem de Eric Bischoff, presidente da companhia. O sistema de medição de audiência viria mais tarde a mostrar que, após Schiavone ter anunciado o resultado, centenas de milhares de telespectadores mudaram de canal para assistirem ao combate pelo título.

Outro momento histórico por esta altura, por razões mais obscuras, foi o desaparecimento precoce de Owen Hart, também em 1999. Num pay per view, *Over The Edge*, Owen Hart iria encarnar a personagem The Blue Blazer, cuja entrada consistia em descer lentamente em direcção ao ringue

preso por um cabo, seguro por um arnês, do qual se soltaria quando estivesse já perto do tapete de modo a fazer uma entrada “trapalhona”. Ainda se especula muito sobre o incidente, mas parece haver uma opinião generalizada de que Hart teria accionado o mecanismo de libertação rápida, ao soltar o arnês, caindo de uma altura de 24 metros. Ao bater na corda superior do ringue cortou numa artéria, o que por sua vez causou uma hemorragia interna fatal. Apesar do acidente, a transmissão do programa não foi interrompida apesar do óbito confirmado de wrestler. Apesar de ter procurado redimir-se ao organizar, no dia seguinte, um evento televisionado em memória de Hart, que teve uma boa audiência, não se livrou de uma chuva de críticas.

Em ambas as variantes do desporto/forma de entretenimento, é usual os *wrestlers* basearem o seu desempenho numa personagem ou num guião previamente estabelecido (*storyline*); popularmente, há quem se refira ao *wrestling* como “telenovela”. Na verdade, o formato das *storylines* não se distancia muito do das telenovelas, séries e filmes: há um herói, um vilão, o ajudante do herói, o ajudante do vilão e a “donzela em apuros”.

A questão do público-alvo tem sido debatida no âmbito das estruturas que tutelam este desporto, fundamentalmente por influência de Linda McMahon, mulher de Vincent Kennedy McMahon, presidente da companhia WWE, foi nomeada para fazer parte do Connecticut State Board of Education, em Janeiro de 2009, tendo abandonado a instituição em Abril de 2010. Por decisão da direcção, implementou-se uma linha de programação com conteúdos menos agressivos, uma vez que os seus opositores na

opinião pública demonstraram alguma preocupação em relação à natureza extremamente agressiva dos programas da WWE e aos seus efeitos nocivos junto do público infantil e juvenil. Foram proibidos combates como o First Blood Match que só termina no momento em que um dos intervenientes sangrasse, o Casket Match em que um dos *wrestlers* tem de fechar o adversário num caixão, o Stretcher Match em que o adversário lesionado sai do ringue transportado numa maca e o Last Ride Match em que o combate acaba quando o adversário é transportado para fora do ringue num carro funerário. Também foi introduzida regulamentação no sentido de proibir derramamento de sangue, golpes na cabeça desferidos com cadeiras ou uso de arame farpado. Para além das restrições relativas às manifestações de extrema violência, as *wrestlers* passaram a vestir indumentárias menos ostensivas, sendo que foram abolidas *storylines* de cariz manifestamente sexual.

A razão pela qual estas mudanças tiveram lugar radica na popularidade que o *wrestling* goza junto das camadas jovens americanas (verificada também em Portugal). Sublinhe-se também que os programas de *wrestling* são televisionados em família, pelo que a exposição das crianças a conteúdos violentos se torna quase inevitável. Tentou-se, assim, diminuir o risco de imitação das proezas extremamente arriscadas e agressivas dos seus heróis. Tal evidencia, de certo, a adaptação dos conteúdos das *storylines* a uma faixa etária mais jovem por parte da WWW, algo que também se verifica no México. Tal foi experienciado por Rey Mysterio que se viu na pele de El Colibri, um herói – *técnico* – direccionado às crianças, no início da sua

carreira. Contudo, é sempre difícil gizar uma linha de programação direccionada para as diversas faixas etárias.

A questão do público-alvo do wrestling será sempre necessariamente controversa, mas Não é importante para o presente trabalho, uma vez que as obras *A Lion's Tale: Around The World In Spandex* e *Rey Mysterio Behind The Mask* não se dirigem a um público muito jovem. Tanto uma como outra possuem referências e descrições algo pormenorizadas relativas a situações de uso de drogas, álcool e cenas de sexo (apesar de este último tema não ser tão evidente em *Behind The Mask*).

### **3.3 A narrativa do *Melowrestling*: um estudo de caso**

Em Portugal, foi elaborada recentemente uma tese sobre *Melowrestling*, Boavida (2010) que consiste numa análise narratológica do *wrestling* enquanto forma de entretenimento televisivo. Através da análise de exemplos retirados dos programas da companhia *WWE*, utilizando processos de análise morfológica e interpretativa de Propp e Radway, a autora pretende identificar e estabelecer o laço entre os conteúdos ficcionais destes programas e os de outros programas de carácter melodramático, tendo por base a distinção entre o *wrestling* enquanto desporto olímpico e o *wrestling* enquanto espectáculo de entretenimento.

O estudo apresenta reflexões sobre vários temas fundamentais à análise do *wrestling* enquanto entretenimento televisivo. Pelo facto de os espectadores

ocasionais de *wrestling* catalogarem os programas como “telenovelas”, uma vez que é bastante fácil identificar os papéis desempenhados pelos *wrestlers* na trama, através da sua imagem e do discurso que apresentam. É um formato já muito antigo que, como a autora da tese refere, foi especialmente apreciado após a Primeira Guerra Mundial quando havia uma maior necessidade de distração por parte da população, o que redundou num crescimento dos conteúdos veiculados pelos *mass media*.

Uma vez que o género melodramático, seja em formato literário ou televisivo, é caracterizado por personagens arquetípicas e por uma trama mais ou menos previsível, torna-se simples traçar o paralelismo entre as *storylines* do *wrestling* e os contos maravilhosos: há o herói e a heroína, o amor que nasce entre ambos, o antagonista (ou vilão) que levanta obstáculos à felicidade do casal de protagonistas e, no caso de um “final feliz”, sub o triunfo do Bem sobre o Mal. De modo a realçar estes factos, Boavida utiliza os modelos de análise estabelecidos por Vladimir Propp e Janice Radway.

No entender da autora, a fim de entender a presença da narrativa ficcional no *wrestling*, é necessário aprofundar um pouco o fenómeno da *reality TV* e estabelecer a sua ligação com o género melodramático. Devido ao crescimento do consumo dos conteúdos veiculados pelos *media*, emergiu uma cultura de celebridades, sendo que os indivíduos que protagonizavam os filmes ou as radionovelas se tornaram ídolos nacionais. Foi criado um tipo de imprensa cujo objectivo consistia em divulgar episódios mais ou menos chocantes da vida pessoal de celebridades do mundo do espectáculo, impondo-se como *role models* para a população. A partir de então

desenvolveu-se o culto das celebridades ao qual se associa um prazo de validade que se esgota quando a figura pública deixa de ter interesse para as massas.

Este fenómeno estende-se às celebridades do desporto. Para um atleta é particularmente importante saber gerir a sua imagem junto da opinião pública, para além dos recintos desportivos. Em revistas, *talk shows* (formato nascido nos anos 50 do século XX) e *websites* monta-se um circo mediático que se dedica a dissecar a vida pessoal das celebridades desportivas.

Tal como o atleta dá a sua imagem por um clube desportivo, assim também *o wrestler* dá a sua imagem pela companhia onde trabalha. Assim sendo, A *WWE*, implementou políticas rigorosas de monitorização de conduta imprópria, uma vez que os *wrestlers* são o cartão-de-visita da instituição e, especialmente desde há alguns anos para cá, desenvolveu-se uma maior consciencialização acerca da influência destes modelos nas crianças e nos jovens adultos. Como é evidente, o *wrestling*, que nos é mostrado nos programas de televisão de companhias como a *WWE* e a *TNA (Total Nonstop Action)*, pouco tem a ver com o *wrestling* enquanto modalidade olímpica. De facto, o *wrestling* televisivo constitui uma exibição de demonstração de força e de agilidade, que teve origem em feiras itinerantes e espectáculos de variedades (*music hall* na Europa e *vaudeville* na América).

Posto isto, são as demonstrações de força e agilidade dos *wrestlers*, combinadas com a capacidade de representação de várias personagens, que os põem em destaque. Uma performance menos conseguida ou uma conduta imprópria do *wrestler* pode levar ao seu despedimento, ou seja, ao seu desaparecimento de cena, caindo no esquecimento do público.

Para além da conduta e das habilidades dos *wrestlers*, coloca-se a questão dos patrocínios e da venda de produtos com o nome dos participantes nos programas. Muitas estrelas da actividade dedicam-se a fazer anúncios a várias marcas, fazendo valer o estatuto de *role model*, pelo que companhias lucram ao vender produtos com os nomes dos *wrestlers* e desenhos e logótipos alusivos à actividade e à personagem que representam. Pode dizer-se que as vendas de artigos são um barómetro da popularidade da personagem e, por conseguinte, do estatuto do *wrestler* junto da opinião pública.

Na tese é ainda referido o facto de se estabelecerem laços afectivos com os fãs de determinado *wrestler* (ou da personagem), o que os leva a assistir à programação televisiva da *WWE*, a comprar bilhetes para os eventos, produtos alusivos às personagens, como *t-shirts*, videojogos. A participação activa nas transmissões televisivas dos combates mediante votação que permitia uma decisão directa do público acerca das performances mais bem sucedidas foi uma inovação do *pay-per-view Cyber Sunday*, conhecido durante os primeiros anos como *Taboo Tuesday*.

Estes laços afectivos formam-se, em parte, devido ao facto de os espectadores reconhecerem a estrutura narrativa das *storylines*, identificando-se com o herói, a heroína ou o vilão, dependendo do caso, e assistindo ao programa ou ao evento na esperança de que o desfecho seja o que mais lhe agrada, como se de uma telenovela ou de um folhetim se tratasse.

Neste trabalho, também se aborda o *wrestling* pelo prisma da ficcionalização da realidade. Os departamentos criativos das companhias, muitas vezes, inspiram-se em acontecimentos reais das vidas pessoais dos *wrestlers* para a construção das *storylines*. Uma das histórias analisadas nesta tese é um desses casos, a saber, Amy Dumas, que representa a personagem Lita, estaria numa relação romântica com Matthew “Matt” Hardy quando se envolveu com Adam Copeland (Edge), durante uma pausa forçada das suas actividades devido a uma lesão. A reacção da *WWE* foi libertar Hardy do seu contrato, enquanto Dumas retomava o seu trabalho. Passado pouco tempo, a *WWE* contratou-o de novo, tendo aproveitado este triângulo amoroso para gizar uma *storyline* explosiva que despertou paixões e dividiu os espectadores, especialmente porque Dumas, meses antes, se vira envolvida numa situação semelhante, entre dois potenciais pretendentes.

Perante isto, pode afirmar-se que a utilização de acontecimentos da vida real empresta veracidade às histórias e às personagens. Alguns *wrestlers* utilizam os nomes próprios, aproveitam traços da sua própria personalidade e recordam actividades que praticaram antes da sua estreia na indústria do *wrestling* ou durante essa carreira como forma de transmitir realismo às suas

histórias; John Charles Layfield, que durante a sua carreira na *WWE* era conhecido por John “Bradshaw” Layfield, ou simplesmente JBL, um dos grandes nomes do *wrestling* mencionados nesta tese, interpretou uma personagem a quem emprestou o seu sucesso enquanto investidor na bolsa e as suas opiniões políticas. Os resultados, neste caso, foram um êxito, já que JBL foi um dos vilões mais detestados pelo público, que geralmente prefere personagens mais humildes e esforçadas, em detrimento de figuras abastadas e arrogantes.

De modo a demonstrar a existência de uma narratologia do *wrestling*, a autora analisa uma *storyline* da companhia *WWE* em duas partes. A primeira teve início em Maio de 2004, quando Kane (personagem interpretada por Glen Jacobs) é rejeitado por Lita que não retribui o seu afecto por se encontrar numa relação com Matt Hardy (tanto no ringue como fora dele). Devido à tensão causada por esta situação, surgem alterações entre Kane e Hardy, até que Kane sequestra Lita, fazendo-lhe uma pergunta que não é revelada nesse mesmo episódio, à qual Lita responde afirmativamente. Hardy vai em socorro de Lita, mas chega demasiado tarde para confrontar Kane. Algum tempo depois é revelada a proposta de Kane: este promete parar de atacar Hardy se Lita se envolver sexualmente com ele. Lita cede à chantagem e deste envolvimento amoroso é concebida uma criança (que, ao contrário da relação com Hardy, é ficção). Quando Hardy, que se compromete a assumir o filho como seu, se prepara para pedir Lita em casamento, Kane interrompe-o, anunciando, mediante apresentação do resultado de um teste de ADN, que é o pai. No entanto, Hardy manifesta o

desejo de, mesmo assim, assumir a paternidade. Esta situação de conflito culmina num combate *'Til Death Do Us Part* (“Até Que A Morte Nos Separe”), na qual Hardy e Kane disputam o direito de casar com Lita. O vencedor é Kane, pelo que, alguns episódios depois, tem lugar a cerimónia do casamento. Após o “sim” de Lita, Hardy surge no ringue e ataca Kane. Não obstante, este último impossibilita a fuga de Hardy e Lita ao fazer surgir uma parede de fogo, agredindo o rival e obrigando o padre a oficializar a união entre ele e Lita.

Meses depois, num combate contra Snitsky (Eugene Snisky), Kane cai em cima de Lita após ser atingido por uma cadeira atirada pelo adversário, provocando um aborto, acontecimento que acaba com a *storyline* da gravidez. Lita rejeita Kane novamente, desta vez, livrando-se da aliança de casamento. Em seguida, envolve-se com Edge, envolvendo-se novamente num triângulo amoroso com dois homens. Kane abandona a competição, uma vez que, fora do ringue, Glen Jacobs se encontrava a promover um filme de que ele era protagonista.

Por esta altura, começa a segunda parte da *storyline*. Em Janeiro de 2005, Lita afasta-se da *WWE* devido a uma lesão que a obriga a uma intervenção cirúrgico. Hardy fica a saber que esta tem um caso com Edge, sendo que, ao confrontá-los acerca da situação, ambos negam as acusações. No mês seguinte, Hardy tem a confirmação da traição de Lita ao ter acesso a uma mensagem de telemóvel que o comprova. Confronta-a novamente e, desta vez, Lita admite a traição. Hardy é afastado da companhia, voltando pouco tempo depois a pedido de muitos fãs e com a bênção de Vincent Kennedy

McMahon, o presidente, que lhe dá várias oportunidades de se vingar de Edge e Lita; terá sido por esta altura que se aproveitou o triângulo amoroso das vidas de Matthew Hardy, Adam Copeland e Amy Dumas para construir esta *storyline*.

Após as separações dos casais, Edge e Lita tentam casar num episódio do programa *RAW*, mas Kane interrompe a cerimónia, imobilizando o padre e, como tal, impedindo o casamento. Em Setembro, dá-se um combate que consuma a vingança de Hardy: durante o combate, este último é apoiado pelo público, por ser o herói desfavorecido pelo destino. Assim sendo, leva a melhor sobre o casal, vencendo o rival e ex-amigo e humilhando a ex-namorada, lavando, assim, a sua honra.

Após o seu último combate da *WWE*, no qual a liderança do campeonato feminino passou para Mickie James, sua adversária, Lita abandona a companhia por alegadamente temer pela sua segurança e por se sentir indesejada naquele contexto.

Na análise desta *storyline*, foram utilizadas as abordagens de Vladimir Propp, autor fenomenologista russo, e de Janice Radway, autora americana de estudos culturais. No caso do primeiro, a análise foi feita mediante metodologia desenvolvida por Propp no estudo dos contos tradicionais russos.

A dissertação de Boavida (2010), é a primeira tese elaborada sobre *wrestling*, em Portugal, como tal assume uma importância assinalável. No entanto, apresenta algumas inconsistências e falhas relativamente graves. A

sintaxe é extremamente deficiente, ao ponto de, logo na introdução, se alterar o sentido à primeira frase: “O presente trabalho aborda o *wrestling*, promovido pela empresa *World Wrestling Entertainment (WWE)*, como um modelo narrativo comparável a outros conteúdos romanceados, como os contos ou as novelas e estuda os seus atletas enquanto celebridades em ambiente de performance.” (página 4). Não faz sentido que “promovido pela empresa *World Wrestling Entertainment (WWE)*” seja simplesmente colocado entre vírgulas, como se de uma oração relativa apositiva se tratasse. Uma vez que existem vários tipos de *wrestling* (*wrestling* olímpico, em português denominado Luta Livre, *pro-wrestling* e *backyard wrestling*), sendo que só um deles é promovido pela companhia mencionada, a oração deveria ser restritiva. Assim, a construção frásica dá a entender que todos os tipos de *wrestling* são promovidos pela *WWE*. Uma maneira de tornar a afirmação mais precisa seria explicitar o tipo de *wrestling* promovido pela companhia, o *pro-wrestling*.

No segundo parágrafo da introdução, a autora caracteriza o *wrestling* profissional (*pro-wrestling*) como um desporto olímpico. Esta definição é imprecisa, uma vez que a expressão *pro-wrestling* (ou *professional wrestling*) se refere a exibições de força e agilidade em espectáculos itinerantes de *music hall*, na Europa, e de teatro de *vaudeville*, na América do Norte. Rectificamos que actividade praticada nos Jogos Olímpicos ou em qualquer competição desportiva, em português, tem a designação de “luta livre”.

Relativamente à analogia estabelecida entre a literatura de cordel, apreciada fundamentalmente por mulheres, e o *wrestling*, embora não seja totalmente descabida, uma vez que ambas se tratam de uma forma de entretenimento e os leitores/telespectadores consomem-nos como forma de escapar à realidade quotidiana, parece-nos um pouco abusiva. É impossível ignorar que a maioria dos conteúdos dos programas da *WWE* são concebidos para apelar a um público maioritariamente masculino, em que o enredo é composto muitas vezes exclusivamente por personagens masculinos ou, em alternativa, em que estes desempenham os papéis principais na trama.

Registe-se ainda que a história dos *reality shows* e da televisão que apresenta ficção mascarada de realidade para consumo por parte das massas (**1.2 - O Romance e o Entretenimento Televisivo**), está incompleta, uma vez que falta a referência a uma época fulcral da história do *pro-wrestling* nos Estados Unidos, *The Attitude Era*.

O período na história do *wrestling* profissional designado *The Attitude Era* foi bastante relevante, na medida em que apresentou uma mudança relativa aos conteúdos apresentados na televisão pela companhia *WWF/WWE*. Foi o resultado da rivalidade entre esta e outra companhia, *WCW (World Championship Wrestling)* que deu origem a uma guerra de audiências em regime semanal. Devido ao seu peso na história do *pro-wrestling*, afigura-se quase impossível mencionar *wrestling* e *reality TV*, ou *Trash TV*, sem mencionar *The Attitude Era* que, nesta tese, apenas aparece mencionada no glossário (um espaço exclusivamente dedicado a termos e expressões característicos desta actividade). Foi uma época em que se redimensionou

completamente o *pro-wrestling*, o que deixou saudades entre adeptos da modalidade.

É de registar que esta época, referida de passagem na página 43, é identificada como a época em que o *wrestler* Randy Orton terminou a sua actividade, mas esta informação não está correcta, uma vez que Orto não se encontrava empregado nem na *WWE* (para onde apenas entrou em 2002: “Orton quickly rose through OVW [Ohio Valley Divison]’s ranks, and in April 2002, he officially made his WWE debut.”; in <http://us.wwe.com/superstars/smackdown/randyorton>) nem na *WCW*.

Verifica-se ainda a existência de diversos erros que denunciam a falta de conhecimentos de *pro-wrestling* e até de geografia por parte da autora. Na página 43, a autora menciona o *wrestler* The Undertaker, a fim de explicitar a importância dos nomes e das localidades de onde os *wrestlers* são, presumivelmente, oriundos. The Undertaker é referenciado como originário de Death Valley, sendo que, segundo Boavida, Death Valley é uma localidade fictícia que classifica como “*parts unknown*” e passo a citar (ibid.):

“No *wrestling*, há atletas que usam os seus próprios nomes e emprestam veracidade às suas características físicas, e outros, que pelo contrário, apostam em *ring-names*<sup>7</sup>, associados a características peculiares e definidoras do seu modo de luta, como o caso do lendário lutador The Undertaker<sup>8</sup>, que vem da localidade de *Death Valley*<sup>9</sup>, remetendo para *parts unknown*<sup>10</sup> cujo combate preferido é o *casket match*.<sup>11</sup>”

Na nota de rodapé 9, a autora afirma: “9 Vale da Morte, em referência à *gimmick* de “homem-morto””, limitando-se portanto a traduzir o nome da localidade. Na realidade, Death Valley é um vale localizado no deserto de Mojave, no leste do estado da Califórnia, nos Estados Unidos da América. Anteriormente conhecido por Panamint Shoshone, foi rebaptizado no século XIX por prospectores que atravessavam o vale em direcção às minas de ouro, durante o período da corrida ao ouro na Califórnia. Por conter no seu perímetro condições climatéricas particularmente agrestes, a saber, por ser, em diferentes estações do ano, o local mais quente, o local mais frio e o local mais seco da América do Norte, recebeu o nome de Death Valley (“Vale da Morte”).

Boavida (2010) parece ter-se deixado levar pelo facto de o *wrestling* em formato televisivo, transmitido pela *WWE*, ser considerado um produto ficcionado ou talvez pelo facto de Death Valley se situar relativamente perto do local obscuro conhecido por Area 51, na fronteira com o Nevada, considerado associado a fenómenos esotéricos. O facto é que a autora identifica o vale como um local fictício, apesar de não o ser na realidade, uma vez que se trata de uma reserva natural onde até se pode acampar (<http://www.nps.gov/deva/index.htm>). Assim, não pode ser categorizado da mesma forma que Bottomless Pit, suposta localidade de origem do *wrestler* The Boogeyman, que só existe, de facto, na *Bíblia*, conforme, aliás, apontado pela autora no vocabulário **de *wrestling***.

Convém ainda assinalar que, a dado passo, Boavida (2010:58) identifica incorrectamente a canção “It’s All About The Money!” como a música de

entrada de Vincent Kennedy McMahon, presidente da *WWE*, sendo que, de facto, “*It’s all about the Money!*” é o refrão da música que acompanha a entrada em cena do herdeiro da *WWE*”. Rectificamos que, de facto, a canção que acompanha a entrada em cena de Vince McMahon é “No Chance in Hell”, sendo que a letra da mesma não contém, em verso algum, a expressão “it’s all about the money” (in: <http://www.angelfire.com/ny2/RayNRon/lyrics/mcmahon.html>).

Gostaria de referir que a única canção assim designada acompanhava sempre a entrada de Ted DiBiase, um *wrestler* conhecido pelo *gimmick* de The Million Dollar Man que terminou a sua carreira em 1994. Também não deixa de ser curioso sublinhar que até mesmo nesta canção não surge a expressão “it’s all about the money” em nenhum verso (in: <http://www.justsomyrics.com/644312/%22The-Million-Dollar-Man%22-Ted-DiBiase-It's-All-About-the-Money-Lyrics>).

Para além deste comentário incorrecto, designar Vince McMahon literalmente como “herdeiro” da companhia resulta numa afirmação algo imprecisa, pois, apesar de a *WWF/WWE* ter pertencido ao seu pai, Vincent James McMahon, a verdade é que Vince comprou a companhia, em 1982, uma vez que não lhe coube em herança (in: <http://www.biography.com/people/vince-mcmahon-9542235>).

Refira-se ainda que Boavida adopta um posicionamento algo contraditório acerca função das *Divas*, em **V – Conclusão: Contributos para uma Narratologia do *Wrestling***, a páginas 88 e 89, passo a citar :

“Em relação à questão do género, no que toca à remediação, o *wrestling* parece encaixar-se, no sentido em que as mulheres, denominadas de *divas* funcionam como *eye candy*, chamarizes se(x)nsuais para um público masculino. A sua indumentária lasciva e as posições reveladoras no ringue, “mascaradas” de luta, completam o propósito voyeurista integrado no espectáculo e entretenimento. O latente desejo de controlo masculino sobre esta realidade, remete novamente ao evento *Cyber Sunday*, onde os espectadores podem votar que género de combates desejam ver na liga feminina, entre os quais se destaca o combate *Bra & Panties*, onde é declarada vencida quem ficar despida pela adversária.”

É de registar que esta visão acerca das *divas* entra em contradição com as considerações que tece acerca deste mesmo assunto no Anexo 1 da tese (ibid. p.110), a saber: “Na *WWE* as *divas* têm um campeonato entre elas, e ganham respeito pelos seus méritos como lutadoras.”, em que a referência ao cariz sexual do espectáculo está ausente .

Por último, refira-se que esta tese, apesar de apresentar um glossário em anexo (**Anexo 1: O vocabulário do *wrestling***, na página 104), começa por classificá-lo com “um género de calão”. Rectifique-se que o vocabulário do *wrestling* consiste num um jargão técnico, uma vez que algumas das expressões utilizadas são exclusivas da modalidade.

Assinale-se ainda a presença de um pleonasma, quando a autora utiliza a expressão “espectáculo itinerante de estrada”, possivelmente resultante de uma tradução infeliz da expressão *road show*, que significa espectáculo itinerante.

Não podemos ainda deixar de comentar no texto da introdução a seguinte afirmação:

“Segue-se uma lista de termos, por ordem alfabética, que optámos por não traduzir, por serem específica e exclusivamente americanos.”

Dado que *o wrestling* está disseminado à escala global, estes termos deixaram de ser exclusivamente americanos, pelo que passaram a constituir, quanto muito, empréstimos noutras línguas. Além do mais, designar os termos como “americanos” é, no mínimo, impreciso: os mesmos termos são utilizados em países de língua inglesa nas suas diversas variedades, logo, os termos não são “americanos”.

Quando envereda pela tradução de alguns termos, no glossário, contrariamente à sua afirmação inicial, a autora traduz *agent* como “agente de estrada”, confundindo as posições do *agent* e do *promoter* (promotor), que designam duas funções diferentes no negócio do *pro-wrestling*. De acordo com a entrada do mesmo nome no sítio ([http://prowrestling.wikia.com/wiki/Road\\_agent](http://prowrestling.wikia.com/wiki/Road_agent)), um *road agent* é um funcionário que está encarregue de actuar como uma ligação entre os *wrestlers* e a gerência da companhia, sendo que esta função pode também ser desempenhada por *wrestlers*, particularmente em circuitos independentes; além disso, a entrada específica que, na *WWE* (a companhia que produziu a storyline que serve de objecto ao estudo de Boavida), os road agents são designados como *producers* (produtores), de maneira que uma entrada para o termo *road agent*, neste glossário, seria obsoleta. Um

promotor, por sua vez, é o gerente das promoções; por oposição à definição de *road agent* constante do glossário, é o promotor que fica encarregue de marcar combates e organizar os conteúdos dos espectáculos. Relativamente à tradução de *ring rust* como “ferrugem de ringue”, achamos que não faz qualquer sentido, dado que a expressão se refere ao estado físico do *wrestler* e não ao estado de conservação do ringue. Assim sendo, A tradução correcta seria “perro” que assinala a falta de ritmo competitivo do *wrestler* por ter estado afastado por lesão ou outro motivo.

De um modo geral, a autora parece ter-se apoiado no *website Wikipedia* (uma fonte reconhecidamente pouco fiável), mais precisamente na página **Glossary of professional wrestling terms** ([http://en.wikipedia.org/wiki/Glossary\\_of\\_professional\\_wrestling\\_terms](http://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_professional_wrestling_terms)), e num tradutor automático gratuito, a avaliar pelas formulações de algumas definições, que carecem de sentido (“**Sell**: Fazer a acção no ringue e fora dela parecer não montada, ter a capacidade de vender a história e os lutadores como genuínos.”, *ibidem* p. 121).

Outros sinais evidentes do recurso a fontes pouco fiáveis são as definições de *backyard wrestling* que não é praticado por adolescentes desejosos de imitar o que vêem na televisão, como afirma no texto da tese, mas sim por adultos em recintos da rua, como se pode comprovar através de uma visita ao sítio <http://backyardmania.tripod.com/id2.html>, página da qual constam os actuais *wrestlers* da *Backyard Wrestling Federation*.

Relativamente a *burying*, que é o acto de caluniar ou, de alguma forma, denegrir deliberadamente o desempenho de outro *wrestler*, conforme ocorre em *A Lion's Tale: Around The World in Spandex* e *Undisputed: How to Become The World Champion in 1,372 Easy Steps*), aparece aqui definido como um acto que pode não ser intencional.

Quanto a *rib*, termo definido como “Uma piada, brincadeira de um lutador para outro” trata-se, na realidade, de uma praxe do *wrestling*.

No respeitante ao termo *mark*, aqui designado como “um fã que acredita na veracidade do *wrestling*”, é definido pelos *wrestlers* como algo mais: um fã obcecado que se julga muito bem informado, mas não o está de facto. Chris Jericho, na página 125, refere um episódio em que Eddie Guerrero, após o narrador ter sentido a necessidade de lhe explicar o significado do nome que adoptou no México (Corazón de León), indaga se ele é um “mark”, por aparentar uma falta de informação acerca do interlocutor (cuja família é oriunda do México): “I’m Mexican...I know what Corazón de León means. [...] What are you, some kind of mark?”.

Nunca será demais referir que este glossário não é consistente, uma vez que a autora decide definir uma determinada acção ou actividade pelo nome, em vez de utilizar o verbo, a saber, *blade* em vez de *blading* e vice-versa; inclui nomes de segmentos dos programas da WWE que dificilmente se qualificariam como termos técnicos (*The Cutting Edge*, *The Highlight Reel*, *Byte This*); numa situação específica, em vez de reunir vários termos relacionados numa só entrada (*book*, *booker* e *booking*), opta por definir os

termos separadamente; do mesmo modo, regista *brock* como entrada lexical, sendo que, em face da natureza do fenómeno, deveria ter incluído o verbo no gerúndio, *brocking*. Para além do mais, a autora introduziu uma entrada para *trachoma*, uma doença ocular altamente contagiosa cujo equivalente português é tracoma, sendo que não é, de todo, exclusiva do *pro-wrestling*.

Do mesmo modo, a autora inclui no glossário termos que poderiam ser considerados desnecessários, particularmente no caso de se tratar, presumivelmente, de um glossário técnico. Estão neste caso a inclusão de *interference*, designando a interferência de um elemento estranho ao combate, bem como de *school* para designar a instituição de ensino onde se formam novos *wrestlers*.

Algumas afirmações proferidas são contestáveis: a autora estabelece que o termo *abortion*, que designa como acabar com uma *storyline* mais cedo do que o previsto, caiu em desuso por ter outro significado. Contudo, a mesma palavra aparece em *A Lion's Tale: Around the World in Spandex* (2007:72) de Chris Jericho, para designar um combate que corre mal (“In wrestling vernacular the term abortion means a shit match”). De facto, o termo não caiu, efectivamente, em desuso; quanto muito, mudou de significado por ter passado a ser empregue num contexto mais abrangente.

Posto isto, é possível afirmar que a tese *Melowrestling*, apesar do seu carácter inovador e progressista importância, necessita efectivamente de uma revisão aturada.

### 3.4 Análise semiótico-cognitiva das (auto)-biografias de *wrestlers*

O presente trabalho incide sobre a análise de vários excertos textuais recolhidos de *A Lion's Tale: Around the World in Spandex* (2007), de Chris Jericho e Peter Thomas Fornatale (doravante designado simplesmente por *A Lion's Tale*), e de *Rey Mysterio Behind The Mask* (2009), de Rey Mysterio e Jeremy Roberts (doravante apenas designado *Behind The Mask*), que contêm reflexos do fenómeno da relação significado-experiência. Ambos os textos são da (presumível) autoria de dois actores/atletas do *pro-wrestling* e de *lucha libre*, modalidades muito populares nos Estados Unidos da América e no México. Após a leitura das narrativas, não só foi possível inserir tais expressões em vários dos subdomínios mencionados por Brandt (2004), nomeadamente o D5 (o domínio do trabalho), o D6 (o domínio da família), o D7 (o domínio do sagrado e dos comportamentos de cariz ritual) e o D8 (o domínio do dinheiro e da economia), mas também foi verificada uma bifurcação em relação à definição do domínio D7.

Neste trabalho postula-se que os domínios semânticos estão plasmados de forma diferente nas duas obras. Em *A Lion's Tale*, o D7 manifesta-se pelo uso insistente de referências à cultura *pop* relacionadas com o mundo do *showbiz* (música, representação, tanto no teatro como nos filmes, desportos populares nos EUA), que o autor/narrador considerou facilitarem a compreensão das suas experiências pessoais, partilhadas na sua obra.

Embora tenha nascido nos Estados Unidos da América, cresceu no Canadá, onde a pressão dos media é assinalável. Assim, Chris Jericho não revele na sua prática profissional intersecções com a religião, para além de se identificar como cristão. Pelo contrário, a prática profissional do seu colega de profissão Rey Mysterio está associada a símbolos religiosos que adornam a sua indumentária, identificando a sua crença religiosa na religião católica. É também de sublinhar a importância que atribui à herança cultural familiar. Apesar de Rey Mysterio ter nascido nos EUA, a sua família é oriunda do México, pelo que, segundo informação recolhida na (auto)-biografia, o wrestler terá vivido entre Tijuana (México) e Chula Vista (estado da Califórnia). Parece, contudo, que a influência da cultura mexicana terá sido determinante, pelo que não será de estranhar que exiba na sua indumentária quer símbolos cristãos quer símbolos aztecas.

Por seu lado, em *Lion's Tale*, Jericho, por influência da cultura americana projecta a sua imagem em actores de cinema e cantores, equiparando um combate a uma peça de teatro.

Sublinhe-se ainda que em *Behind The Mask*, Mysterio considera a *lucha libre* e o *wrestling* experiências esotéricas, sendo que os recintos onde os combates se desenrolam são representados como locais de culto. Merece destaque o facto de a Arena México, onde muitos eventos de *lucha libre* se desenrolam, é chamada a “catedral da *lucha libre*”).

Outros domínios se apresentam de formas diferentes: o domínio D5, em *Lion's Tale*, apresenta o *wrestler* como um produto a ser promovido por

uma empresa, por vezes de tal modo que quase se perde a dimensão humana da profissão. Por seu turno, *Behind The Mask* expõe-nos uma hierarquia muito definida na *lucha libre*, em que há professores e alunos que, respectivamente, transmitem e recebem ensinamentos .

Na autobiografia *A Lion's Tale*, Jericho arquitecta o conceito de família, D6 no nosso modelo de análise, em torno dos colegas de profissão, em deslocações ao estrangeiro, ou seja, longe do seu ambiente familiar. Em *Behind The Mask*, na representação de D6 também figuram ocorrências semelhantes às de *A Lion's Tale*, mas existem igualmente referências à verdadeira família de Mysterio, a saber, ao tio, irmão da mãe, que lhe ensinou *lucha libre*, à mulher e aos filhos.

Já o domínio da riqueza, D8 no modelo brandtiano, manifesta-se em *A Lion's Tale*, mediante referência ao *wrestler* como um prostituto, explorado por promotores e companhias apenas para facturar, por oposição à representação de *Behind The Mask*, que equipara a *lucha libre* e o *wrestling*, a uma espécie de turismo religioso em que os espectadores destas modalidades compram itens relacionados com os seus lutadores favoritos , com particular destaque para máscaras, o objecto mais carismático dos lutadores de origem mexicana e também o mais cobiçado pelos espectadores/coleccionadores.

As diferenças existentes nas narrações sobre a modalidade e a indústria do *wrestling* inserido poderão ser atribuídas às diferenças do ambiente físico, social e cultural circundantes. Aliás, Brandt (2004) refere que os domínios

semânticos poderão ser preenchidos de diferentes formas, por influência de diferentes contextos culturais.

De acordo com Per Aage Brandt em *Spaces, Domains, and Meaning: Essays in Cognitive Semantics*, os contextos enraizados nos domínios cognitivos providenciam uma estrutura para os conteúdos da mente humana, permitindo-lhe organizar e sistematizar a informação processada. Uma vez que os domínios se baseiam, por sua vez, nas experiências físicas, o significado, a experiência e a linguagem afiguram-se indissociáveis (“According to the view presented, contexts are structured within distinct semantic domains, which are grounded in bodily experience, not only in a Basic sense, as referring to motor activities, but in the sense of a stable articulation of our life-world as an experienceable whole.”, p. 33).

No texto “The contemporary theory of metaphor”, de George Lakoff, incluído no livro *Cognitive Linguistics: Basic Readings*, postula-se que, na teoria clássica, a metáfora é vista apenas como uma questão de linguagem, ao invés de ser uma questão de pensamento (p. 185). Lakoff sublinha que as teorias mais antigas consideram a metáfora como um fenómeno exterior à linguagem quotidiana; tais teorias descrevem a metáfora como um recurso estilístico ou uma figura de retórica, algo que tem, como fim, ornamentar o texto literário. No entanto, a teoria da Linguística Cognitiva estabelece que a metáfora não é, necessariamente, um mero recurso estilístico, uma vez que é

parte integrante da linguagem, já que permite compreender um domínio em termos de outro domínio.

Resumindo, o facto de a linguagem ser uma experiência física faz dela um fenómeno que prova que a experiência e o significado são dissociáveis. Recorrendo a estruturas que sustentam a organização do mundo tal como o vemos e interpretamos, fazemos da linguagem parte da nossa identidade social e cultural e, através de metáforas e da maneira como as interpretamos e percebemos, podemos compreender um domínio cognitivo nos termos de outro.

De acordo com estudos desenvolvidos em anos recentes, a linguística cognitiva defende que uma dissociação do significado e da experiência é impossível, por oposição ao estruturalismo, que postula, de acordo com Augusto Soares da Silva em “A Linguística Cognitiva: uma breve introdução a um novo paradigma em linguística”, que a linguagem é “um sistema que se basta a si mesmo” (p. 2), e à gramática gerativa, que, de acordo ainda com o mesmo texto, advoga que “a faculdade da linguagem é uma componente autónoma da mente, específica e [...] independente de outras faculdades mentais” (p. 2). A linguística cognitiva estabelece que a linguagem é originada pela experiência humana (da interacção com o mundo que nos rodeia e com os indivíduos que se inserem nos círculos que encerram as nossas relações interpessoais) e pelo significado que lhe é atribuído. A linguagem é, assim, fundamental para que possamos

compreender e organizar o mundo à nossa volta, e é influenciada pelas experiências de cada falante, de acordo com o contexto cultural (“languages may embody the historical and cultural experience of groups of speakers”, Dirk Geeraerts “A rough guide to Cognitive Linguistics”).

Em “A Linguística Cognitiva: uma breve introdução a um novo paradigma em linguística”, de Augusto Soares da Silva, é delineada uma breve história da linguística cognitiva enquanto área de estudo. Silva realça ainda a oposição entre esta e as teorias, estabelecidas anteriormente, do estruturalismo e da gramática gerativa, e, apoiando-se em Pierre Swiggers (“Grammatical categories and human conceptualization: Aristotle and the Modistae”), a fim de demonstrar que a linguística cognitiva, enquanto ciência que estuda a linguagem em relação com a percepção e o conhecimento, não é uma teoria tão recente como se possa pensar, as suas possíveis raízes em teorias mais antigas, nomeadamente a *hermeneia*, a gramática especulativa medieval e a gramática filosófica. O autor inclui também uma secção em que relaciona a linguística cognitiva com outras ciências cognitivas, uma vez que, tal como estas, a linguística cognitiva também “assume que a nossa interacção com o mundo é mediada por estruturas mentais” (p. 5).

De acordo com Patrizia Violi no capítulo “Three approaches to meaning”, de *Meaning and Experience*, os investigadores da semântica cognitiva, como a autora a designa, apesar de se oporem frequentemente à teoria de Noam Chomsky, adoptam alguns princípios da gramática gerativa (p. 26):

esta teoria também encara a linguagem como indissociável da relação significado-experiência, uma vez que estabelece que a linguística faz parte da psicologia, sendo, como tal, uma ciência cognitiva.

Os domínios cognitivos, de acordo com Maria Josep Cuenca e Joseph Hilferty em *Introducción a la Lingüística Cognitiva*, são representações mentais de como se organiza o mundo, essenciais para a compreensão deste (p. 70). Utilizando as palavras de Langacker, os autores definem um domínio como um contexto para a caracterização de uma unidade semântica, particularmente no caso de esta ser polissêmica (podendo então ter várias interpretações).

De acordo com Per Aage Brandt em *Spaces, Domains, and Meaning: Essays in Cognitive Semantics*, os contextos enraizados nos domínios cognitivos providenciam uma estrutura para os conteúdos da mente humana, permitindo-lhe organizar e sistematizar a informação processada. Uma vez que os domínios se baseiam, por sua vez, nas experiências físicas, o significado, a experiência e a linguagem afiguram-se indissociáveis (“According to the view presented, contexts are structured within distinct semantic domains, which are grounded in bodily experience, not only in a Basic sense, as referring to motor activities, but in the sense of a stable articulation of our life-world as an experienceable whole.”, p. 33).

“A rough guide to Cognitive Linguistics”, de Dirk Geeraerts, apresenta uma iniciação à temática, afirmando que “language is all about meaning” (p. 3), ou seja, a linguagem é um instrumento de compreensão e organização de informação, e que “LINGUISTIC MEANING IS PERSPECTIVAL: Meaning (...) is a way of shaping that [the outside] world” (p. 4), isto é, a maneira como interpretamos o mundo depende da perspectiva a partir da qual o olhamos. Estabelece também que o significado depende do nosso conhecimento, sendo portanto algo enciclopédico e não-autônomo, ao contrário do que afirma o estruturalismo, uma vez que reflecte as nossas experiências (p. 5): em primeiro lugar, o indivíduo não é uma mente desprovida de um corpo, submetendo-se, portanto, a experiências do domínio físico, e não só mental; em segundo lugar, o indivíduo não se limita a ser uma entidade biológica, sendo também possuidor de uma identidade cultural e social, passível de ser revelada pela linguagem, que, tal como as experiências que a formam, variam de acordo com a cultura. Outra particularidade salientada por Geeraerts é a de que, de acordo com a linguística cognitiva, o significado advém do uso e da experiência da linguagem (“LINGUISTIC MEANING IS BASED ON USAGE AND EXPERIENCE”, p. 5), o que se integra na noção de que é o uso que dá forma à linguagem utilizada por uma determinada cultura; novas palavras passam a fazer parte da linguagem através da sua utilização.

Um aspecto abordado por Geeraerts, fulcral no âmbito do presente trabalho, é o conceito de *frames* culturais. Esta teoria foi postulada por Charles Fillmore, que afirma que um indivíduo não tem a possibilidade de

compreender totalmente o significado de uma palavra ou expressão se não tiver acesso ao significado enciclopédico desta; Geeraerts define os *frames* como “things happening and occurring together in reality” (p. 16). Noutras palavras, para compreender o que se está a ouvir, é preciso ter conhecimento de um conceito, no qual o indivíduo poderá enquadrar a informação que está a processar, de modo a que esta se torne mais clara e definida.

Esta teoria é particularmente relevante porque um dos objectivos do presente trabalho é realçar e confrontar as diferenças entre a cultura de partida de cada autor/narrador; uma vez que são provenientes de *backgrounds* muito diferentes, que, no entanto, lhes incutiram uma ambição semelhante (com razões presumivelmente diferentes), é importante realçar o contexto no qual esta ambição nasceu: Chris Jericho cresceu a ver combates de *wrestling* pela televisão, algo que muitas famílias americanas e canadianas fazem como modo de passar o tempo, enquanto Rey Mysterio cresceu a assistir aos combates de *lucha libre* ao vivo, para acompanhar a carreira do tio, e acabou por desenvolver uma paixão por essa actividade.

### **3.5 O mundo do *wrestling* ilustrado pelas auto-biografias em análise**

Pretendemos, em primeiro lugar, narrar sucintamente a história do *wrestling* à luz dos *frames* linguísticos, com especial destaque para a questão do

*merchandising*, central a esta actividade de entretenimento, conforme ilustrado na ocorrência abaixo retirada de *A Lion's Tale*:

(1) "Lance, however, didn't think that Jack Action was the moneymaking merchandising machine that I did and he told me so." (p. 65)

Convém fazermos um pouco de história do *merchandising* a par da divulgação do desporto. Começamos com a divulgação do *wrestling* entre nós. Registe-se que, em Portugal, a "moda" do *wrestling* está ligada às emissões televisivas: no princípio da década de 1990, a RTP transmitia programas de *wrestling* (conhecido na altura como "luta livre americana") nas manhãs de fim-de-semana, sendo portanto um horário bastante apelativo para crianças e adultos. Em 1993, no já extinto Pavilhão do Dramático de Cascais, houve até um evento de *wrestling* ao vivo, da companhia *WWF* (*World Wrestling Federation*; hoje *WWE*, *World Wrestling Entertainment*), que foi um sucesso retumbante com lotação esgotada (cerca de 4000 pessoas, segundo o endereço <http://wrestlingpt.webs.com/promocoes/resultados/wwe.html>). Durante alguns anos, a febre de *wrestling* atenuou-se, até o canal SIC Radical começar a exibir programas como *Velocity*, *RAW* e *Smackdown!*, na década de 2000. No final de 2006, um evento da *WWE* (neste caso, da marca *Smackdown!*) esgotou em tão pouco tempo que, quase por si só, relançou a moda da luta livre, que se prolongou até meados de 2008. Logo, não existe sombra de dúvida que o *wrestling* em Portugal é um negócio muito

lucrativo: entre o inverno de 2006 e o final do verão de 2008, os bilhetes para os eventos da *WWE* no Pavilhão Atlântico custavam entre €25 e 85€.

Não é por acaso que tal acontece, uma vez que as personagens encarnadas pelos *wrestlers* são planeadas ao ínfimo pormenor no respeitante à personalidade, atitude e repertório de movimentos, a fim de que sejam totalmente adequadas ao público-alvo. Assim sendo, as companhias têm a possibilidade de explorar a relação que a personagem estabelece com o público através do *merchandising*. Por exemplo, na década de 2000, a *WWE* rentabilizou a preferência de muitas fãs de *wrestling* por Randy Orton, Jeff Hardy, Rey Mysterio e John Cena, lançando *t-shirts*, colares, figuras de acção e outros artigos com imagens alusivas a estes *wrestlers*.

Registe-se que o nome artístico é por demais importante para a carreira de um *wrestler*, conforme evidenciado na ocorrência (1).

Este enunciado refere-se a uma ocasião em que Chris Jericho, no início da sua carreira, procurava encontrar um nome artístico sonante. Após ter pensado em Christian Chris Irvine, que era um devoto que costumava distribuir exemplares d'*A Bíblia Sagrada* pelos espectadores do *wrestling*: “My first idea was to be a Christian wrestler named Christian Chris Irvine, who would stand up for what’s right and be a role model for all. I would throw Bibles into the crowd on my way to the ring and would wear yellow and black tights just like the biggest Christian metal band Stryper did.” (pp 35-36)

Ocorreu-lhe o nome Jack Action, que se lhe afigurou sonante numa perspectiva comercial. Porém, Lance Storm, amigo e colega, descrito na

obra ironicamente como sendo um diplomata, diz frontalmente a Jericho que esse nome não teria a força publicitária necessária para garantir uma carreira próspera.

Acontece que Chris Jericho queria seguir as pisadas de *wrestlers* como Ric Flair, Owen Hart e Chris Benoit, e, assim sendo, “Action Man” seria um nome que mais facilmente seria associado com o brinquedo para crianças, mas que começou por ter, e em determinados círculos ainda tem, como público-alvo os adultos (como é possível verificar na ligação <http://www.actionmanhq.co.uk/frameset/frameset.html>).

Convém também sublinhar que a terminologia técnica do próprio *wrestling* está associada a episódios insólitos que aconteceram em combates que assumiram um carácter caricatural, conforme ilustrado na ocorrência (42) abaixo:

(2) “The night of comedy didn’t end there.” (p. 72)

Na realidade, a caracterização deste episódio refere-se a um combate particularmente mal executado, o primeiro combate da equipa Sudden Impact, constituída por Chris Jericho e Lance T. Storm. De facto, foi tão caricato que o narrador o classificou de *abortion*, termo utilizado no jargão técnico do *wrestling* em referência a combates que correm mal, devido à pobre prestação dos intervenientes: “in wrestling vernacular the term abortion means a shit match and, believe me, this match was a double helping of steaming shit” (p. 72).

Sendo uma forma de entretenimento, o *wrestling*, em especial a variedade de *wrestling* profissional que passa na televisão, tem elementos em comum com o teatro ou o cinema, sendo classificado, nas culturas de expressão inglesa, como *sports entertainment*, como tal enquadrado no domínio semântico D7.

O elenco é relativamente simples: há um actor ou atleta ( a classificação do *wrestling* mantém esta ambiguidade) que veste a pele de um herói ou vilão, ou aliado de qualquer um deles, escolhendo, portanto, um dos lados da história em que o Bem *defronta* o Mal. Existe um enredo que, tanto pode ser trágico, explorando acontecimentos obscuros, verdadeiros ou encenados, como cómico, elaborado com a intenção de obter *comic relief*.

No entanto, neste caso, a ironia da situação reside no facto de esta comédia ser, na verdade, uma tragédia, uma vez que o combate se desenrolou de forma mais tragicómica do que propriamente cómica. Realce-se que a escolha da palavra *comedy* explora, assim, o paralelo entre o ringue e o palco, entre o actor/atleta e o actor de teatro.

Nunca é demais constatar que o *wrestling* é representado tomando como ponto de referência o baseball, um dos desportos mais populares da América do Norte:

**(3) “If I hit a home run, I’d be on my way to superstardom.” (p. 1)**

Este desporto é disputado entre duas equipas que ocupam alternadamente posições de defesa ou de ataque, tendo como jogada central o *homerun* em que bola é batida por um jogador que tem de percorrer todas as bases no

campo, antes de a bola tocar no chão. Assim sendo, o *homerun* é, portanto, um feito simbólico para qualquer jogador de *baseball* (Babe Ruth, um jogador norte-americano considerado unanimemente uma lenda deste desporto, marcou 714 *homeruns* ao longo da carreira), que garante prestígio e, por extensão, muito dinheiro.

Não será, pois, de estranhar que Chris Jericho visualize metaforicamente a sua estreia na *WWF/WWE* como um jogador de *baseball*: se marcar um *homerun*, i.e., se a sua estreia for um êxito, obterá sucesso instantâneo.

Uma vez que a definição do *pro-wrestling* não é estanque, encontrando-se esta actividade num limbo entre o desporto e a representação, considerámos que a transposição dos termos do *baseball* para o domínio do *wrestling* é claramente elucidativa do peso do *baseball* no contexto cultural americano, ou seja, da relevância cultural do domínio D7 americano relativo às actividades desportivas e lúdicas.

Refira-se que, no contexto dos eventos desportivos, o *wrestler* é obrigado a deslocar-se a outros países, sendo que na sua (auto)-biografias, Chris Jericho também plasma esta realidade da necessidade de procura de credibilidade desportiva no estrangeiro, conforme a ocorrência abaixo:

(4) Fortunately, al of s t the Plaza Madrir had developed into a second family for each other” (pp.142-143)(falta identificar)

De facto, como rampa de lançamento para a sua carreira no mundo do *wrestling*, Chris Jericho perseguiu uma oferta de trabalho até esse país, onde

acabou por trabalhar durante cerca de três anos. Ao longo dos capítulos destinados ao relato dos anos que passou no México, Jericho traz a lume o facto de os seus colegas mexicanos não aceitarem completamente os estrangeiros, ou *gringos*, particularmente no caso de, num combate, um mexicano poder sair derrotado face a um *gringo*. Posto isto, este excerto refere vários indivíduos (à excepção de Eddy Guerrero, proveniente de uma família mexicana ligada à *lucha libre*), colegas de profissão de Jericho, que se viram na mesma situação: longe de casa e da família, forçados a adaptarem-se a enquadramentos culturais que, até aí, desconheciam quase por completo. Este cenários relatados na (auto)-biografia de Chris Jericho, centram-se nos domínio D5, o domínio semântico da Polis.

Devido ao facto de trabalharem juntos e de habitarem o mesmo hotel, estes *wrestlers* estabelecem laços afectivos fortíssimos, formando uma espécie de família. Este cenário verifica-se frequentemente no *wrestling*; como o próprio Jericho refere, *brother* é um termo bastante utilizado entre *wrestlers* como forma de tratamento. Refira-se, então, que esta ocorrência é representativa da existência do domínio D6, o domínio relativo ao amor e à família, na obra.

Não podemos falar do *wrestling* sem abordarmos a vertente da intensidade de luta e da performance dos *wrestlers* no ringue:

(5) “ The match was tremendous and became my calling card. “(p. 283)

Esta frase complexa refere-se a um combate entre Chris Jericho e Último Dragón (Yoshihiro Asai), ocorrido em 1996, no Japão, que, na óptica do

narrador, constitui o ponto de viragem da sua carreira. Nos anos 90, os *wrestlers* que aspiravam a profissões nas grandes companhias de *sports entertainment* enviavam cassetes de vídeo como modo de autopromoção, a fim de evidenciar as suas competências e habilidades.

Ainda hoje Chris Jericho é famoso pelo facto de o seu reportório incluir manobras aprendidas no México, na Alemanha e no Japão, país em que, segundo o próprio, aprendeu a escutar o público de modo a poder conduzir o combate de modo a levar os espectadores ao rubro. Parte dessa aprendizagem adveio do trabalho que desenvolveu com Último Dragon, uma estrela do *puro resu* japonês, com quem Jericho sentia que tinha uma afinidade particular que muito beneficiava o combate.

Aliás, Jericho tinha por hábito enviar às empresas de *wrestling* a cassette de vídeo do combate em que venceu o Último Dragon, conquistando o título International Junior Heavyweight, da WAR, em Ryogoku. Jericho. Assim, a vitória neste combate funcionava como cartão de visita das suas capacidades postas à prova contra um oponente mais experiente e com potencial para o derrotar. Neste contexto, Jericho retrata-se como parte de uma empresa, inserindo no mundo do trabalho, ou seja, no domínio D5, (*polis*), em que os indivíduos interagem numa estrutura laboral.

Registe-se também que a formação técnica do *wrestler*, se afigura como uma das experiências determinantes na sua futura carreira profissional, conforme ilustrado na ocorrência abaixo:

(6) “My lesson wasn’t over. Blue Panther came out, grabbed me, and threw me back in for more schooling.” (P.52)

Neste actividade desportiva, o ringue funciona como um teste ao nível técnico atingido pelo *wrestler* que, caso não supere a prova terá de retomar a formação técnica falhe, não sendo a prova superada. Aliás, o respeito pelos *wrestlers* mais experientes faz parte do código de conduta dos jovens praticantes que Mysterio não respeitou. Chamou “velhos” (*old-timers*) a dois colegas de profissão com muito mais experiência do que ele, Blue Panther (Genaro Vazquez Nevarez) e Fuerza Guerrera (de acordo com o sítio *Pro Wrestling Wiki*, apenas o seu apelido é conhecido: González). Após este incidente, que ocorreu num combate de *lucha libre* de estipulação *tag team* (combate disputado por mais do que apenas dois *wrestlers*, divididos em duas equipas de dois ou três elementos cada uma), Mysterio acabou por ficar retido no ringue, tendo sido “ensinado” a respeitar os mais velhos por meio de repetidos golpes e ataques desferidos por estes.

Deste modo, é possível verificar que, na *lucha libre*, existe uma clara hierarquia baseada na antiguidade do lutador, sendo que os mais velhos se reservam o direito de “praxar” e ensinar os mais novos os valores do trabalho árduo e do respeito pelos seus pares. O ringue é uma escola, os *luchadores* mais velhos e experientes são os professores e os *luchadores* mais novos são os alunos, que têm de completar um determinado percurso, que, tipicamente, seria uma série de combates, as lições, até deixarem de ser pupilos. A ocorrência (6) coloca em evidência a concepção de que o ringue

é uma instituição de ensino, remetendo o leitor para o D5, por se reportar a um conjunto de indivíduos que exercem a mesma profissão.

No *wrestling* e na luta livre, é frequente verificar-se a existência de várias gerações de uma mesma família ligadas à indústria. A família Misterio não é excepção: Rey Mysterio (Óscar Gustierrez) está a perpetuar o nome do seu tio, Rey Misterio (Miguel Angelo), a cujos combates assistiu durante a infância e com quem aprendeu o seu repertório de manobras. Perto do fim da narrativa, Rey Mysterio reflecte acerca das mudanças que se verificam a nível no ambiente de bastidores dos espectáculos de *wrestling* que propicia um convívio saudável entre os filhos dos *wrestlers* que agora convivem e brincam nos bastidores.

Além disso, o filho de Rey Mysterio, Dominik, protagonizou um confronto numa *storyline* que, durante meses, opôs Rey Mysterio a Eddie Guerrero, deixando os telespectadores presos ao ecrã. De acordo com a história, Guerrero seria o pai biológico de Dominik, sendo que este tinha sido adoptado por Mysterio e pela sua mulher, Angie, como forma de o resgatar do estilo de vida duvidoso de Guerrero, um alegado *bon vivant*. Sublinhe-se que os combates subsequentes tiveram como objectivo, por parte de Mysterio, manter o segredo sobre quem seria o pai biológico de Dominik e, após a revelação da paternidade, obter a custódia da criança.

De acordo com o pai, Dominik agiu de forma tão natural diante das câmaras que a *storyline* parecia completamente legítima. Apesar de não ter efectuado

nenhuma manobra de *wrestling*, Dominik captou, desde tenra idade, a atenção dos telespectadores como actor, adaptando-se fantásticamente a essa faceta da indústria.

Uma vez que nem só de manobras e de força física se constrói a história do *wrestling*, mas também da continuidade da prática deste desporto no seio das famílias, Mysterio manifesta o seu desejo de ver o filho tomar o seu legado em mãos, prolongando, assim, no tempo, a glória e fama associadas ao nome de família:

(7) "I'd love him to continue the Mysterio dynasty." (p. 296)

estabelecendo assim que, nesta obra, por oposição a *A Lion's Tale*, o domínio D6 não se manifesta apenas em relação a laços afectivos impostos por uma subcultura inerente às condições impostas por determinadas circunstâncias, mas também através das interacções entre elementos de famílias biológicas que se encontram a trabalhar no mesmo ramo.

(8) "I had a strong following as a técnico." (p.77)

Na *lucha libre*, tal como o próprio Rey Mysterio relata, a linha que separa heróis e vilões é mais bem definida do que no *wrestling* americano. Apesar de não se comparar ao fanatismo japonês descrito por Jericho em *A Lion's Tale*, o narrador afirma que a distinção está mais marcada no Japão do que nos Estados Unidos em que um *wrestler* pode ter atitudes mais

características de um vilão, sem que as mesmas o transformem necessariamente num vilão.

No México, tal como na América (apesar da área cinzenta que concentra os acima referidos *wrestlers* que não encaixam perfeitamente numa das categorias), existem dois grupos: os *técnicos* e os *rudos*. Os *técnicos*, definição que alegadamente adveio da identificação dos heróis *da lucha libre* com os cientistas, *científicos*, por seguirem as regras do *wrestling*, são os “bons”, a saber, os que Mysterio indica como estando do lado do Bem na luta do Bem contra o Mal referida em *Behind The Mask*. Os *rudos* são o oposto: não seguem as regras desta prática, desrespeitam os oponentes e o público, não olhando a meios para ganhar o combate, o que os coloca do lado do Mal.

Ao longo da obra é referida a importância das máscaras na *lucha libre* tanto para os *luchadores* como para os adeptos. É um objecto que tem um carácter sagrado e, nas *luchas de apuestas*, caracterizadas pelo facto de os *wrestlers* apostarem as máscaras, os cabelos, os títulos dos campeonatos ou as carreiras (um tipo de combate que acabaria por surgir também nos Estados Unidos), a perda da máscara é um momento arrebatador, que Mysterio descreve como um símbolo de total submissão ao adversário, uma vez que a máscara faz parte da própria identidade do *luchador*. Os fãs também consideram as máscaras um artefacto e, à semelhança da tradição de os crentes envergarem uma determinada indumentária a fim de assistirem a cerimónias religiosas, assinalam um *dress code* religioso, Mysterio relata que muitos fãs aparecem nos espectáculos de *lucha libre* vestidos como os

*luchadores*, como manifestação da admiração que sentem por eles e de modo a se sujeitar voluntariamente a serem identificados como admiradores de um determinado indivíduo.

Rey Mysterio, que é tido como um indivíduo a que os americanos se referem como *underdog*, i.e., o participante da competição de quem não se espera a vitória, particularmente devido ao facto de Mysterio ser um *wrestler* relativamente pequeno. Aquando da sua estreia no meio profissional, no México, os promotores decidiram tirar partido desta característica e apostaram nele como um *luchador* com o qual os fãs mais jovens se poderiam identificar: o *luchador* mais pequeno, um *técnico*, vestido com cores apelativas para uma determinada faixa etária, a levar a melhor sobre um *rudo* com um físico mais imponente, tal como David a derrotar Golias, no episódio bíblico. Este tipo de combate foi uma constante ao longo da sua carreira, tanto que, quando Rey Mysterio trabalhou na companhia WCW, era conhecido como *The Giant Killer*.

Ainda hoje, na WWE, e apesar da utilização de iconografia que costuma ser associada a *wrestlers* com um carácter mais obscuro, Mysterio apela aos mais jovens com uma mensagem característica dos *técnicos*, sublinhando que o Bem triunfa sobre o Mal, pelo que se devem respeitar as regras e cultivar o seu lado espiritual.

Nunca será demais sublinhar que Rey Mysterio se refere aos fãs como “following”, projectando-se assim como uma personagem religiosa. Como o próprio afirma, a *lucha libre* é como uma religião, de maneira que

identificar os fãs como seguidores não será uma ideia completamente inusitada; Mysterio, mais adiante, relata que Chris Jericho tinha um “culto de seguidores” (“cult following”), conforme ilustrado abaixo:

(9) Arena México is to Mexican sports entertainment what Madison Square Garden is to the U.S. Opened in 1933, it's often called the "cathedral of lucha libre". (p.231)

Ao postularmos que o *wrestling* é uma religião, temos de ter em conta que as celebrações de natureza religiosa normalmente decorrem num local específico para o efeito; as cerimónias do catolicismo têm lugar nos templos (igrejas, capelas, ermidas, catedrais, sés, etc.). Em *Behind the Mask* encontramos a representação metafórica do *wrestling* com se tratasse de uma religião: Rey Mysterio refere-se à Arena México, como “a catedral da *lucha libre*”:

(10) Arena México is to Mexican sports entertainment what Madison Square Garden is to the U.S. Opened in 1933, it's often called the «cathedral of lucha libre». Fairly plain on the outside, the building hasn't changed much since it was first built. Kind of old school. The architecture takes a backseat to the atmosphere. Just as in Madison Square Garden, the 16,500 fans who fill the seats are reputed to be among the best and most knowledgeable in the world. The fans know the history, and they bring that history to the place.” (p. 231)

Anteriormente, tinha existido a Arena Modelo um edifício que, até à década de 30 do século XX, era utilizado para combates de boxe. Em 1933, Salvador Lutteroth começou a promover eventos de *wrestling* da sua

companhia, a *Empresa Mexicana de Lucha Libre* (que entretanto mudou de nome para *Consejo Mundial de Lucha Libre*). Serviu este propósito até à abertura da Arena Coliseo, encomendada por Lutteroth, em 1943, passando então a ser a escola de wrestling da *EMLL*. No entanto, a lotação da Arena Coliseo não era suficiente para os adeptos, e Lutteroth iniciou então a construção de uma nova arena, no local onde se situava a Arena Modelo. Em 1956, terminada a construção do edifício, foi rebaptizado: passou a chamar-se Arena México. Apesar de ser utilizada também para combates de boxe, tal como fora o antigo edifício, a Arena México é ainda hoje o edifício com maior lotação construído propositadamente para a *lucha libre*.

Nas actividades indicadas por Brandt como pertencentes ao subdomínio D7 (*hieron*, o domínio do sagrado), existe a convenção de que determinados locais têm uma propriedade espiritual fundamental ao sucesso ou à vitória de um indivíduo. No caso das práticas religiosas, as cerimónias têm lugar em locais próprios para o efeito, sendo que nas actividades lúdicas passa-se o mesmo. As disputas desportivas decorrem em estádios, os concertos têm lugar em palcos (muitas vezes montados em estádios e arenas desportivas também). Aqui, Mysterio refere-se ao edifício mais importante da *lucha libre* como o Madison Square Garden (doravante, MSG) do desporto no México.

Apesar da importância inquestionável do MSG como sala de espectáculos multi-usos, sendo palco de eventos desportivos e espectáculos, inclusive de de *wrestling* da *WWE*, a Arena México, por ter sido construída

especificamente para a realização de combates de *lucha libre* e de boxe, assume-se com um local de culto da modalidade.

Mysterio afirma que um *luchador* não sabe o que é o sucesso até ter combatido na Arena México, o que poderia ser interpretado como uma insinuação de que é um local sagrado.

Da mesma maneira, no catolicismo, como em muitas religiões, existem locais de culto, destino de eleição de peregrinações, muitas vezes associados a locais do nascimento ou da morte dos santos, com os locais de milagres ou de visões (um exemplo aplicável ao México será a Basílica de Nossa Senhora de Guadalupe, na Cidade do México). Poder-se-ia imaginar que, para um fã de *lucha libre*, a oportunidade de assistir a um espectáculo de *lucha libre* ao vivo na Arena México é algo de muito especial, tal como a hipótese de participar num combate de *lucha libre* neste mesmo recinto é um marco por demais importante na carreira de um *luchador*.

(11) He claimed that Vince McMahon watched the tapes every week and would steal us away. (p. 74)

Como já foi referido, é complexa a questão da classificação do *pro-wrestling* enquanto actividade profissional. Há dois aspectos a ter em conta: a modalidade propriamente dita, que é demonstrada nos combates, com as manobras e acrobacias requeridas, e a vertente teatral, em que os intervenientes desempenham um papel, encarnando uma personagem.

Neste excerto, Chris Jericho expõe um fenómeno que também se observa, por exemplo, no futebol. Da mesma maneira que jogadores de futebol mudam de clube durante a carreira, também os *wrestlers* mudam de companhias ou programas.

Após a formação em Calgary, em 1990, Jericho conheceu Fred Jung, um jovem promotor cuja ética de trabalho era questionável. Segundo o narrador, Jung era muito ambicioso, mas conduzia um programa de *wrestling* de pouco interesse (Jericho qualifica-o como “a crappy little wrestling show on Calgary cable access”, na página 74), sendo que manipulava os *wrestlers* que trabalhavam para ele, de modo a que estes permanecessem como seus subordinados.

Chris Jericho refere-se ao facto de Jung não deixar a equipa constituída por ele próprio e Lance Storm, de nome Sudden Impact, participar nos combates do programa. De acordo com o promotor, tal acontecia porque Vince McMahon, presidente da *WWE*, estaria a assistir ao programa e poderia aliciá-los com uma proposta de emprego. Na verdade, a intenção era esconder que Jericho e Storm eram dos poucos *wrestlers* com talento que tinha a trabalhar para si:

(12) “In reality, he just didn’t want us to outshine the rest of his rotten roster.”, p. 74)

Sublinhe-se que os *wrestlers* podem mudar de companhias ou programas tal como os jogadores de futebol, por exemplo, podem mudar de clube. Nesta excerto da obra, aventa-se a possibilidade de o presidente de uma

companhia de *wrestling* mais influente, a assistir ao pequeno programa dirigido por Fred Jung, poder desencadear um pedido de rescisão do contrato com a companhia ou o promotor por parte de algum *wrestler*, alegadamente seduzido pela promessa de um melhor salário ou de melhores condições de trabalho.

Posto isto, o *wrestler*, tal como o futebolista ou qualquer outro profissional de uma indústria em que os intervenientes estejam envolvidos neste género de contratos, é um produto, que pode ser “comprado”, adquirido por uma empresa, para que se torne parte integrante do funcionamento desta. O tratamento que Jericho deu a esta situação indica a presença do domínio D5 e do D8, visto que o excerto se refere à possível transferência de um *wrestler* de uma companhia para outra, envolvendo transacção de verbas monetárias.

Enquanto trabalhava no México, Chris Jericho enfrentou as dificuldades de ter de se adaptar a um país estrangeiro, no qual as condições de trabalho, por vezes, não eram as ideais. A propósito da sua estreia na *lucha libre*, Jericho afirma:

(13)“The show took place in a parking lot, lit with a string of Christmas lights and a pair of headlights from na '82 Chevy parked in front of the ring”, p.108).

Para além desse obstáculo, o *wrestler* teve algumas dificuldades em relacionar-se com os colegas de profissão nativos do México, uma vez que, na *lucha libre*, os *gringos*, como são definidos os estrangeiros, são olhados com algum desprezo, até por parte dos espectadores, especialmente se derrotarem um mexicano pelo campeonato

(14) “The patriotic Mexican fans didn’t like the idea of a gringo winning a championship from one of their own” (p. 126).

Devido a esta sensação de isolamento, Jericho empenhou-se em estabelecer laços afectivos com os lutadores locais. Desses esforços resultou uma sólida amizade com Art Barr, um *wrestler* oriundo do estado de Oregon nos Estados Unidos da América. O narrador descreve as peripécias vividas pelos dois durante a estada no México e, no capítulo 20 (“When You Lose a Brother” ver Anexo III), entra em pormenores acerca da amizade que os unia, relatando o momento em que recebeu a notícia de que Barr tinha falecido.

A trágica notícia colheu-o de surpresa, deixando-o perplexo:

(15) “I didn’t understand how a guy who had eaten a hamburger and discussed Loverboy only days earlier could now be dead”, (p. 144).

A maneira que encontrou para lidar com o luto foi a escrita: “I poured my feelings onto the page, covering it with the ink of my emotions” (p. 145).

O resultado desse desabafo foi o *requiem* “When You Lose a Brother”, que contém versos reveladores em relação ao modo como o domínio D6, o do amor ao próximo, se manifesta.

As circunstâncias da vinda tinham conduzido a uma aproximação entre Jericho e Barr, ao ponto de cada um deles considerar o outro um irmão. No poema, Jericho afirma que um irmão é mais do que a partilha de um apelido

e do sangue, alegando que o facto de os dois se terem tornado “irmãos” teve origem no ambiente hostil que os rodeava.

Realça ainda que o facto de terem trocado as palavras de afecto no episódio relatado na página 144:

(16) “Then he gave me a hug and said, “I love you, man”

Após trabalhar na Alemanha, Jericho fez parte da companhia *Smokey Mountain Wrestling* (doravante designada *SMW*), sediada no estado americano de Tennessee. Esta companhia, extinta desde 1995 de acordo com o sítio *ProWrestlingHistory* ([www.prowrestlinghistory.com](http://www.prowrestlinghistory.com)), promovia espectáculos em alguns locais recônditos dos Estados Unidos da América. Uma vez que as pessoas que assistiam aos eventos eram indivíduos que, em alguns casos, levavam uma vida frugal em localidades onde os *mass media* custavam a chegar, tornava-se necessário delinear estratégias para tornar os *wrestlers* mais rentáveis.

Jericho refere que o *merchandising* era um factor importante para a popularidade de um *wrestler* e refere a dupla Rock ‘n’ Roll Express, alegadamente a equipa mais popular de sempre da *SMW* :

(17)“Nothing was going to make us more popular than the Rock ‘n’ Roll Express in *SMW*”, (p. 186),

designando-os por “the kings of the gimmicks” (página 186), sendo que conseguiam impingir todo o tipo de *memorabilia* dos *wrestlers* aos seus admiradores.

Porém, como denota o emprego da expressão *whoring yourself out*

(literalmente, “prostituir-se”) no excerto abaixo:

(18) “The more you schmoozed the fans the more you sold, but the whole concept of whoring yourself out bothered me.”(p.186)

o narrador não se sente confortável com esta estratégia de *marketing*. Mais tarde, refere que Jim Cornette, o promotor da *SMW*, esperava que tanto Jericho como Lance Storm se envolvessem sexualmente com as admiradoras da equipa que ambos formavam, sugestivamente chamada The Thrillseekers:

(19) “In old-school Southern territories one of the responsibilities of a babyface was to, shall we say, service the female gender. This was done to ensure continued attendance and the continued buying of gimmicks by enraptured female fans. But Lance was married and I had standards, so we drove Cornette absolutely nuts. «You’re not sleeping with any of the girls! What kind of a babyface are you?»”(p.189)

Esta passagem demonstra que, apesar de a expressão *whoring yourself out* ter sido usada figurativamente naquele contexto, existe de facto uma faceta de exploração sexual no *wrestling*, baseado na teoria de que o sexo vende. O *wrestler* passa a ser, de certa forma, um meio de sustento para o promotor, existindo pressão por parte deste para que os subordinados vendam o corpo de modo a atingir o objectivo, que, neste caso, seria aumentar o número de mulheres na plateia dos espectáculos da *SMW*.

Relativamente à escola de formação do *wrestling*, referindo-se ao colega de profissão, Eddie Guerrero, Mysterio sente a necessidade de realçar que Guerrero foi um professor que lhe ensinou técnicas valiosas:

(20) “I really came to understand not just how he moved in the ring but how he picked up on the fans’ energy, the strategies he used to heighten it – it was all on display”, (p. 280).

Guerrero, que inclusive pedia a Mysterio que lhe prestasse atenção:

(21) “Just listen to me out there.” (p. 280)

fazia do ringue uma sala de aula, tendo o narrador como aluno. Assim sendo, os comentários às manobras executadas podem ser interpretados como a avaliação de um professor relativamente às manobras e movimentos.

Para Rey Mysterio, elementos exteriores à sua família biológica surgem em frases nas quais se manifesta o domínio D6. Um desses indivíduos é Eddie Guerrero, com quem Mysterio trabalhou e desenvolveu um estreito laço afectivo:

(22) “I was Eddie’s other half in the ring.”( p.280)

A passagem refere-se ao período de tempo em que Mysterio e Guerrero trabalharam em equipa na *WWE*:

(23) “After RVD was hurt, Eddie and I began wrestling together as a team”( p. 280).

Com o objectivo de ilustrar a qualidade do trabalho que realizavam, Mysterio faz uso de um idiomatismo recriado a partir de “cara-metade”. Apesar de este idiomatismo ser mais frequentemente empregue quando o contexto é o da descrição de um casal, em termos conjugais, o narrador utiliza a expressão “other half”, uma adaptação de “better half”, que, de acordo com o sítio *The Free Dictionary by Farlex* (<http://www.thefreedictionary.com/>), se refere ao marido ou mulher de alguém, a uma pessoa com quem o indivíduo tem uma relação romântica.

O narrador sublinha que Guerrero e Mysterio trabalhavam muito bem juntos, quer enquanto equipa quer enquanto adversários:

(24) “We were forced to face each other at *Wrestlemania*, and our partnership unraveled”, (p. 280),

Relativamente à sintonia entre os dois no trabalho, já tinha utilizado outro idiomatismo frequentemente aplicado a relações românticas:

(25) “It looked like a partnership made in heaven” ( ibid.).

Terá sido este o modo que o narrador encontrou sublinhar o seu amor fraternal por este colega, cuja influência no seu trabalho foi tão determinante.

### 3.6 Análise dos domínios semânticos em *Behind The Mask* e *A Lion's Tale: Around The World In Spandex*

Segundo Per Aage Brandt (2004) no capítulo intitulado “The Architecture of Semantic Domains”, a junção entre os domínios-base já referenciados anteriormente (exceptuando o D3, que é o domínio mental, da *psyche*, das sensações e pensamentos) dá origem, a domínios-satélite de primeiro nível e a integração de dois domínios-satélite de primeiro nível origina domínios-satélite de segundo nível.

No presente estudo, as obras (auto-)biográficas foram analisadas de modo a estabelecer diferenças semânticas nos frames linguísticos, resultantes do preenchimento diferenciado dos conteúdos dos domínios-satélite de nível 1, a saber, D5 (o domínio do trabalho, das instituições em que os indivíduos convivem de modo a desempenhar as suas tarefas), D6 (o domínio do amor, das relações interpessoais, do lar), D7 (o domínio dos actos ritualísticos, sejam cerimónias religiosas ou eventos de carácter lúdico) , bem como no domínio-satélite de nível 2, o D8 (o domínio do dinheiro e da riqueza, directamente ligado à economia). Esta nossa hipótese está ancorada no simples facto de *A Lion's Tale* ser uma narrativa de um *wrestler* que cresceu no Canadá, ao passo que *Behind The Mask* constituir o relato autobiográfico de um *wrestler* que cresceu entre o México e os Estados Unidos da América.

Relativamente às histórias de vida, Chris Jericho cresceu a ver os programas de televisão da AWA (American Wrestling Association) e da WWF (World Wrestling Federation), onde era dada especial importância às histórias que

serviam de enquadramento aos combates. Já Rey Mysterio envolveu-se no *wrestling* por intervenção do tio, que era *luchador* e director duma escola de *lucha libre* na qual Mysterio se matriculou muito cedo, após ter visto inúmeros combates de *lucha libre* ao vivo.

Logo, na juventude de ambos, é possível descortinar diferenças na forma como ambos experienciaram o seu baptismo na modalidade: se Jericho consumia *wrestling* maioritariamente através dos programas de televisão, ou seja, de forma mediatizada, indo apenas, por vezes, com o pai, assistir aos combates na Winnipeg Arena, já Mysterio, desde cedo, ia ver os eventos ao vivo com a família, deambulando pelo balneário com o tio que marcava presença como *luchador* nesses mesmos eventos.

O seu percurso de formação também foi diverso: Mysterio começou a aprender *lucha libre* quando tinha apenas 8 anos, ao passo que Jericho só se matriculou no Hart Brothers Pro Wrestling Camp já com 18 anos de idade. Assim, Mysterio viria a ter a sua estreia aos 14 anos de idade sob o nome artístico El Colibri, sendo que Jericho só se estreou num combate aos 19 anos de idade.

Embora os narradores e as obras tenham pontos em comum relativamente à presença dos domínios-satélite acima referidos, evidenciam diferenças assinaláveis quanto à sua configuração interna. Em *A Lion's Tale*, o *wrestler* é tratado como parte inerte da máquina industrial do *wrestling*, ou seja, como um produto que pode até ser vendido, remetendo, assim para o

D8, domínio dos bens transaccionáveis, conforme ilustrado nos seguintes excertos textuais:

(26)“Bischoff was signing anybody with potential to prevent them from going to the WWF.” (p. 302)

(27)“ he was convinced that Sudden Impact was the handle that was gonna make us all rich!” (p. 220)

Já em *Behind The Mask*, os *wrestlers* são retratados como estudantes ou professores a desenvolver a sua actividade em instituições de ensino, ou seja, em centros de treino, o que remete necessariamente para o D5, tal como no excerto abaixo:

(28)“Both men taught me a great deal – though usually under easier circumstances.” (p. 73)

(29)“Ohio Valley was like our farm division, a place where new wrestlers could learn their craft.” (p. 242)

(30)“Eddie being Eddie, there were moments when working with him could be a test.” (p. 282)

Como qualquer desporto de contacto, o *wrestling* é baseado em técnicas que têm de ser aprendidas, de modo a que o *wrestler* não se lesione de cada vez que executa uma manobra; da mesma maneira, um *wrestler* tem de ter a atitude certa para sobreviver nesta indústria. Em *Behind The Mask*, o narrador experimenta vários momentos de aprendizagem fora das escolas de

*wrestling*: os professores passam a ser os colegas mais experientes. Rey Mysterio menciona testes e lições, e chega a descrever o colega Mick Foley, que começou a carreira no *wrestling* em 1983 e, até agora, ainda não se reformou, como um estudioso de *wrestling*, conforme a ocorrência abaixo:

(31) “Foley is a real student of wrestling. For all his crazy stunts, he was very serious, a real scholar when it came to the ring.” (p. 112)

Chris Jericho retrata os *wrestlers*, numa forma geral, como bens que podem ser adquiridos por outras companhias, sendo que, quanto mais potencial evidenciam, melhores condições de trabalho e de salário podem vir a auferir:

(32) “I knew that being a regular there would increase my visibility and value overnight” ( p. 294).

Outro aspecto desta imagem de mercadoria radica nas afirmações de Jericho que se refere a um anterior empregador, Paul Heyman, da (agora extinta) companhia *ECW (Extreme Championship Wrestling)*, como muito hábil a esconder as fraquezas e a acentuar as qualidades do seu plantel, tal como se estivesse a enunciar as vantagens e desvantagens de um produto comercial:

(33) “He was a master of accentuating the strengths and hiding the weaknesses of his roster.” (p. 290)

(34) “Before the show started, Paul addressed the entire crew from the top of a staircase and delivered a motivational speech[...] «You are some of the most talented people in the entire wrestling business and nobody wants you. WWF has

cast you out. WCW won't return your calls. They won't hire you because they are afraid you will outshine and embarrass every single one of their so-called wrestlers. And they're right. They don't want you, they won't take you, but I am honored to have you as a part of this company. I thank you for putting your bodies on the line to entertain these fans and give them the show that they deserve; a show that no other organization on this planet can give them. I sincerely thank you.»” (p. 296)

Como já foi referido, a presente dissertação visa realçar as diferenças entre os modelos culturais subjacentes aos textos. Ambos os *wrestlers* viajaram bastante como forma de pavimentar uma carreira sólida na indústria, tendo-se adaptado a diferentes enquadramentos culturais no estrangeiro.

No caso de Chris Jericho, cujos destinos mencionados na obra são o México, a Alemanha e o Japão, a primeira dificuldade sentida revelou-se no estilo de *wrestling* (ou, no caso do México, de *lucha libre*) praticado na comunidade. Tendo, até então, residido e trabalhado apenas no Canadá e nos Estados Unidos da América. Habitado que estava ao *wrestling* produzido e consumido nesses países, acusou um choque cultural assinalável quando foi trabalhar para fora.

No capítulo 14 (“The Worst Ball-Huggers Ever”, página 102), o autor/narrador principia as suas reflexões acerca do ambiente que o rodeava, começando por relatar a experienciação perceptiva da cidade :

(35) “Monterrey was a fairly modern city with cool, dry weather, nestled in a scenic mountain range” (p. 103);

acaba por referir que não conseguia comunicar em espanhol por não falar a língua:

(36) “I didn’t speak any Spanish at all, nothing, zilch, nada...okay, bad example”, (p. 103)

Para além da barreira linguística, revela uma certa dificuldade em compreender a *lucha libre*, usando a seguinte analogia:

(37) “Lucha is to American wrestling as the Canadian Football League is to the National Football League.” (p. 102).

Assim sendo, Jericho acaba por descrever a *lucha libre* como uma actividade radicalmente diferente do *pro-wrestling* a que estava habituado:

(38) “After working exclusively in North America, I found the strange lucha style to be like wrestling trigonometry. There was a lot of rolling and tumbling in the ring, a direct contrast to the impactful bumps I’d been trained to do. The luchadores were throwing each other off the ropes with one hand and barely touching each other on tackles and clotheslines. They were working so light with each other that everything they did looked – dare I say – fake.” (p. 108)

Na Alemanha, Jericho sentiu igualmente uma grande diferença cultural, uma vez que não falava alemão e não conhecia ninguém em Hamburgo, cidade onde residiu durante as semanas em que lá trabalhou. Foi surpreendido por aquilo que interpretou como ausência de hospitalidade do povo alemão no

próprio dia em que chegou ao destino e entrou no hotel, esperando encontrar um átrio semelhante ao dos hotéis americanos:

(39) “It was actually a pub and it was just like the bar scene in *Animal House*: Everyone stopped talking and turned to stare at me.” (p. 153).

Outro facto que o fez sentir-se um pouco deslocado foi ter de pernoitar num hotel que se situava perto de Reeperbahn, uma zona de Hamburgo mundialmente conhecida pelos bares de *strip*, *sex shops* e bordéis em que a prostituição se encontra legalizada, uma diferença na estruturação da Polis, ou seja, do D5. Dado que, na América do Norte, a prostituição é considerada ilegal ou, caso seja tolerada, não pode ser publicitada como outros serviços, o narrador ficou supreso, usando a metáfora “pornographic zoo”:

(40) “At the end of a dark alley there was a big gate and when you walked through it you entered what was basically a pornographic zoo.” (p.167).

Até mesmo na prática do *wrestling*, ou seja, no âmbito do D7, foi obrigado a adaptar-se às manobras do *Catch*, como é conhecido o *wrestling* na Alemanha:

(41) “The next day when I showed up for the first night of the tournament, I was introduced to the strange traditions of *Catch*. At the beginning of the show all the wrestlers in the tournament had to parade out of the dressing room in single file and march around the inside of the ring. Then we all had to stand in a circle staring at each other, units in our hands, while the announcer introduced us individually.” (p. 158)

Este tipo de *wrestling* praticado na Alemanha, não está inscrito em *storylines*, pelo que Jericho se sente desenquadrado no ringue sem assumir o papel de um personagem, outra diferença em D7:

(42) “Even if you were involved in a fight-to-the-death blood feud, you still had to stand side by side with your hated rival every night.” (p. 158).

Como já referimos anteriormente neste trabalho, as histórias ficcionadas são uma componente central do *wrestling* nos Estados Unidos da América e no Canadá, sendo que muitas vezes a personagem fica colada à pessoa do *wrestler*, até mesmo fora do ringue, o que significa que a componente do espectáculo, ou seja, o D7, está dentro e fora do ringue. Posto isto, para um *wrestler* que se formou entre o Canadá e os Estados Unidos, seria impensável estar ao lado de um rival, pondo a personagem de parte.

Fora do universo americano, Chris Jericho fez também vários trabalhos no Japão. No capítulo 30, “Donald Makudonaldo”, descreve a sua primeira experiência nesse país, que tomou lugar cerca de um ano depois da sua estreia como *wrestler* profissional. A primeira impressão visual que guardou de Tóquio, na sua primeira visita à cidade cidade foi de uam urbe futurista, saída do file Blade Runner:

(43) “The rain pouring out of the sky made the Tokyo cityscape seem futuristic and straight out of *Blade Runner*.” (p. 223).

As dificuldades de adaptação são abundantemente referenciadas. Jericho considerou o Japão um país radicalmente diferente de tudo o que tinha experienciado até aí. Desde a loja de conveniência que tinha várias iguarias estranhas impossíveis de comer:

(44) “They had everything...except for something I could eat.” ( p. 223)

às reacções dos espectadores de *wrestling*, ou *puro resu*, como é designado no Japão, que vibravam fortemente com manobras executadas no ringue que, na América do Norte, são considerados básicas

(45) “I’d do an acrobatic move or a simple amateur wrestling takedown and the fans would explode with na OOOOOHHHHH! Then they would go quiet again.” (p. 229)

Para já não falar dos meios bizarros que os *wrestlers* japoneses utilizavam para cativar os fãs, rridicularizado como “panda-suit”:

(46) “This clown’s ring costume was a full-body Panda suit; lovable cotton ball tail included”, (p. 232),

Chris Jericho professa a sua opinião de que o Japão é um país de contrastes chocantes no domínio da “Polis”, ou seja, em D5:

(47) “On the plane back to Canada, I tried to comprehend the strangeness I’d encountered. I’d gone to japan expecting rice paddies and ninjas, but instead I found corn pizza and porno magazines featuring schoolgirls peeing on the beach. The sexual decadence prevalent in the country was a direct contrast to the

bowing and honorable behavior that was expected. The dichotomy summed up the whole country. Nothing really made sense.” (p. 234-235)

No texto de Rey Mysterio, o Japão aparece retratado de forma diferente, sempre associado a comportamentos de respeito para com o lutador. Também ele achou a reacção de silêncio do público durante a sua performance muito peculiar:

(48) “You could hear a pin drop in that arena”, (p. 98).

O imenso respeito pelo lutador está associado a uma veneração incondicional do *wrestler*, sendo que Mysterio descreve os espectadores japoneses como “incredible fans” (p. 101) e “unbelievably generous” (p. 104).

Na página 105, o *wrestler* aborda o facto de, no Japão, o respeito ser um conceito muito importante e, a propósito da distribuição de autógrafos, estabelecendo diferenças entre os japoneses e os mexicanos. Segundo afirma, os mexicanos pedem aos *wrestlers* e *luchadores* para autografar qualquer objecto que tenham à mão:

(49) “In Mexico they’ll give you anything to sign. A lot of times they would hand me a bus ticket right after the show.” (p. 105).

Tal não acontece com o dos japoneses, que pedem aos *wrestlers* para autografar cartões de boa qualidade:

(50) “an eight-by-ten piece of cardboard that is white with silver around it. Very, very fancy.” (p. 106).

Este fenómeno de tratamento dos *wrestlers* como pessoas de culto, tratadas com imenso respeito, evidencia uma diferença semântica no D7 relativamente ao modelo cultural americano em que são tratados como mercadorias transaccionáveis, ou seja, como integrados em D9.

No que toca à representação do domínio do D6 nas duas (auto-biografias), podemos afirmar que este é um dos domínios em que existem as diferenças culturais mais flagrantes. Relembremos que este domínio abarca as relações íntimas no seio da família e do lar. Em *Behind The Mask*, existe uma família biológica no mundo profissional do *wrestling*: Mysterio treinava com o tio, assistiu à participação da mulher e do filho envolvidos numa *storyline* em 2005.

No texto, chega mesmo a manifestar o desejo de ver o filho continuar a “dinastia Mysterio”, tal está de acordo com o modelo cultural mexicano da *lucha libre* em que se verifica a existência de famílias ligadas à profissão ao longo de várias gerações, tais como a dinastia dos Guerrero, dos Casas ou dos Santo:

(51) “I don’t want to push him, but if he ever asks, I’d be more than happy to train him.” (p. 296)

No entanto, esta situação não é exclusiva do México, embora seja mais comum. Nos Estados Unidos temos o caso da família McMahon, detentora da companhia WWE, bem como os das famílias Gagne ou Von Erich (cujo apelido é Adkisson). No Canadá, temos os Hart, uma família extremamente influente no *wrestling* profissional, tal como os Duprée (cujo apelido verdadeiro é Goguen) e os Smith.

Não podemos deixar de sublinhar, porém, que Chris Jericho, que não tem família no negócio do *wrestling*, vê nos seus colegas de profissão a sua família, referindo-se em particular aos colegas com quem trabalhou no México:

(52) “In Mexico because we were fish out of water, there was more of a family-type bond between me, Eddy, Tonga, Black Magic, Mike and Art.” (p. 143)

À exceção de Eddie Guerrero, cuja família é originária daquele país, todos os outros sofreram com as diferenças na prática do *wrestling* noutros países, bem como na sua adaptação aos usos e costumes desses mesmos países, o que acabou por os aproximar emocionalmente, de modo a estabelecerem uma rede de apoio em tudo semelhante a uma família.

Especial referência merece o poema *When You Lose a Brother*, escrito como homenagem a Art Barr, falecido durante a permanência de Chris Jericho no

México. Nele, Jericho afirma várias vezes que Barr era, de facto, um irmão, sublinhando que o estatuto de irmão se estende para lá dos laços de sangue:

(53) “A brother is more than blood/More than just a name.”

A questão orientadora do poema baseia-se na crença de Jericho que apenas indivíduos na situação dele, como era o caso de Barr, poderiam compreender a angústia de se sentir excluído pelos seus pares com base na sua nacionalidade, conforme ilustrado abaixo:

(54) “We were brothers of circumstance and means.”

No cômputo geral, não será de estranhar que as ocorrências de D7 são as mais frequentes nas duas auto-biografias, uma vez que o *wrestling* é um espectáculo em parte encenado, que conta com personagens, histórias e um palco (o ringue), a ligação torna-se evidente. Contudo, particularmente no caso de *Behind The Mask*, é possível ver o *wrestling* como uma manifestação religiosa, uma vez que o próprio narrador afirma que a *lucha libre* é “muito parecida com a religião”, conforme evidenciado nos excertos abaixo:

(55) “[the masks] they have almost a religious significance to the fans and wrestlers.”( p. 9)

(56) “A lot of the matches are seen as contests between good and evil.” (p.10)

(57) “A wrestler who loses his mask in this way is telling the world that he realizes the sport is bigger than he is.” (p. 66)

No *wrestling*, os nomes artísticos, os trajes e as entradas na arena são aspectos cruciais da modalidade e do próprio espectáculo. Na maioria dos casos, estes elementos ditam o carácter da personagem e influenciam os desenvolvimentos da história. Os fãs desta prática têm expectativas previamente formadas os eventos de ver os seus heróis e vilões entrar na arena, envergando determinadas indumentárias, caminhando de determinada forma, efectuando movimentos específicos ao subir para o ringue, ao mesmo tempo que proferem expressões características da personagem.

Tal como Rey Mysterio relata em *Behind The Mask*, muitos fãs vão ver *lucha libre* com roupas semelhantes ou absolutamente idênticas às dos *luchadores*; o que enquadra em figuras de culto idolatradas pelo público. Outro aspecto a ter em conta acerca da *lucha libre* enquanto fenómeno ligado à religião é o dos nomes escolhidos pelos *luchadores*. Muitos desses nomes remetem para a tradição judaico-cristã ou para aspectos míticos de heranças culturais distantes, já que incluem anjos, demónios, criaturas mitológicas ou números que evocam determinadas entidades sobrenaturais:, como El Santo, Mascarita Sagrada, Damián 666 e El Vampiro.

Na obra de Chris Jericho, o D7, o domínio do sagrado, é internamente configurado de outro modo. Apesar de existirem enunciados mesclados a partir do aparente entrecruzamento do *wrestling* com a religião, a saber:

(58) “wrestler be thy name!” (p. 21)

que parte de um excerto do Pai Nosso “santificado seja o Vosso nome”, pode ser que tenha sido inspirada na mesclagem já usada pelos Iron Maiden, banda que tem uma canção chamada “Hallowed Be Thy Name”. Dado que Jericho é fã deste grupo não será totalmente descabido considerar que se terá inspirado na canção ao pronunciar: “*wrestler* seja o Teu nome”, com manifestação do desejo de ingressar no mundo do *wrestling*.

Registe-se que, na maioria das vezes, o domínio dos comportamentos ritualísticos (D7) é configurado na base de expressões ligadas ao mundo do espectáculo por vocabulário ligado a representações teatrais, filmes, música e desporto:

(59) “He never advertised his shows, and most of them bombed like a Ben Affleck/Jennifer Lopez movie.” (p. 64)

(60) “You hear a lot about how certain writers or rock bands have a cult following—well, the ECW fans were a cult.” (p. 290)

(61) “Like an Oscar-winning actor, the best talkers became their characters completely and lost all inhibitions.” (p. 353)

(62) “WCW was run by a team of Helen Kellers.” (p. 365)

Por último, convém sublinhar que D8, o domínio da economia, está bem presente em *A Lion’s Tale*. Nos Estados Unidos da América, o *wrestling* é

uma indústria multimilionária que, em determinados momentos, experienciou uma ascensão notória durante a década de 1980, devido à expansão da televisão por cabo, à aposta em lutadores carismáticos e à Rock 'n' Roll Connection, que nasceu da participação de Lou Albano no *videoclip* de “Girls Just Want to Have Fun” de Cyndi Lauper, o que redundou na promoção mútua de artistas e estrelas da *WWF*. Também se registou um incremento de audiência no final da década de 1990 e no princípio do século XXI, devido a um crescimento do consumo de conteúdos de *Trash TV*.

Em 2007, nos meses seguintes ao episódio que ceifou as vidas de Chris Benoit, na altura empregado na *WWE*, da mulher e do seu filho, montou-se um autêntico circo mediático em torno desta modalidade em que várias personalidades ligadas à *WWE* marcaram presença em *talk shows*, a fim de veicularem a sua opinião avalizada sobre a indústria do *wrestling*.

Em parte devido aos comentários de tais personalidades e em parte devido à suspeita de consumo abusivo de esteróides, houve uma investigação federal que, de acordo com Chris Jericho em *Undisputed: How to Become the World Champion in 1,372 Easy Steps*, foi efectuada no sentido de acabar com a indústria. No entanto, quando, em 2009, Linda McMahon, mulher de Vince McMahon, o presidente da *WWE*, foi nomeada para ocupar uma posição no Connecticut State Board of Education, houve uma reformulação dos programas que a companhia difundia, sendo que conteúdos sexualmente sugestivos ou considerados demasiadamente violentos foram banidos.

Sublinhe-se que Chris Jericho aborda a exposição a que os *wrestlers* estão sujeitos, quer enquanto personagens quer enquanto indivíduos. Chega até a equiparar o *wrestling* à prostituição, motivado não só pelo facto de ter sentido pressão por parte dos empregadores para se envolver sexualmente com as fãs de modo a cimentar o seu estatuto de *babyface*, mas também pelo facto de ser necessário vender a personagem e o *merchandise* que lhe é relativo:

(63) “In old-school Southern territories one of the responsibilities of a babyface was to, shall we say, service the female gender.” (p. 189)

(64) “A major revenue stream for workers in SMW was the sale of merchandise, or gimmicks. Guys would peddle T-shirts, pictures, mugs, buttons, anything. They would have sold turds if there was a Sharpie that could write on them.” (p. 185)

Já Rey Mysterio sentiu essa pressão de maneira diferente: de partida marcada para o Japão, para combater no torneio Super J Cup, promovido pela WAR (*Wrestling And Romance*) foi-lhe sugerido por Damián 666 (Jose Leonardo Gomez) que levasse várias máscaras com ele, uma vez que os fãs japoneses iriam certamente querer comprá-las:

(65) “when you go over, take yourself about fifty masks, » he said. «The Japanese are going to want to buy them.»” (p. 101)

Convém referir mais uma vez que o *wrestling* no Japão (*puro resu*) é muito semelhante à *lucha libre*, tanto na questão dos movimentos efectuados pelos *wrestlers*, como pelo facto de haver uma quantidade considerável de *wrestlers* mascarados. No Japão, as máscaras são uma parte importante dos

espectáculos teatrais *nogaku*, não só a fim de facilitar aos actores a expressão de emoções (por oposição ao teatro *kabuki*, em que se recorre maioritariamente à maquilhagem), mas também a fim de permitir que actores do sexo masculino interpretem papéis femininos. Registe-se que existem várias máscaras, cada uma com o seu simbolismo, a saber, a máscara *tengu*, que representa uma criatura mitológica, a *hannya*, que representa uma mulher transformada em demónio devido ao ciúme, entre outra.

Na posse desta informação, Mysterio levou consigo cerca de quarenta máscaras para o Japão, vendeu-as todas e o rendimento dessas vendas foi superior ao pagamento que recebeu por trabalhar na Super J Cup:

(66) "I was in Japan only for three days. By the time I got back on the plane, I had sold all of my masks. Forty or fifty masks, all gone. I sold them for three or four hundred dollars each, mostly, with the most expensive close to eight hundred. I made more on masks than I got paid for the show – and I got paid really well for that show." (pp. 103- 104)

Sublinhe-se também que o comércio de lembranças turísticas é uma realidade em todos os países do mundo. Em Portugal, podemos observar pessoas ostentando Fitas do Senhor do Bonfim, adquiridas no Brasil, e medalhas e escapulários com imagens de santos, muitas vezes provenientes de locais de turismo religioso. No Japão, possuir uma máscara dessas poderia ser um símbolo de estatuto ou uma forma de ter em seu poder uma relíquia pertencente a uma figura de culto do desporto.

#### 4 .Observações finais

Em face do trabalho desenvolvido, foi possível comprovar que a narrativa autobiográfica de cada um destes dois narradores foi profundamente influenciada pelos enquadramentos sociais e culturais circundantes, tal como patenteado na configuração diversa dos domínios semânticos constantes destes textos.

Cada um dos autores/narradores viveu imerso em regimes biculturais de tipo diverso; Rey Mysterio cresceu entre os EUA e o México, e Chris Jericho, entre os EUA e o Canadá, sendo que, por uma conjugação de factores, abraçaram a profissão de *wrestler* que encaram de modo diverso. Se Mysterio perspectiva o *wrestling* ou a *lucha libre* como uma actividade de culto, ou seja, como um ritual de tipo sagrado, já Jericho encara esta mesma actividade como integrando o mundo do *showbiz*, ou seja, como actividade de tipo económico.

Estas indicações são-nos fornecidas pelos *frames* linguísticos constantes das arquitecturas dos domínios semânticos que retratam a forma cada *wrestler* se relaciona com empregadores, colegas, assim como com o público, que espera deles um comportamento condizente com o modo como eles próprios concebem o *wrestling*. Se, no México, o *luchador* é uma figura de culto, a tal ponto que os adeptos se vestem como os seus *luchadores* favoritos, procurando reencarná-los, já nos EUA o *wrestler* é uma figura pública que desperta uma curiosidade tamanha no público, de tal forma que procura

seguir atentamente todos os seus passos, dentro e fora do ringue, chegando até a mover-lhe autênticas perseguições.

As expressões utilizadas pelos narradores, como é demonstrado no presente trabalho, podem ser inseridas nos domínios semânticos postulados por Brandt de modo a evidenciar a perspectiva de cada um tem sobre esta actividade profissional. Para além do jargão técnico característico do *wrestling*, que descreve desde manobras dos profissionais do ramo a decisões tomadas por promotores, Rey Mysterio na obra *Behind the Mask* recorre a *frames* de índole religiosa em D7, ao passo que Chris Jericho na obra *A Lion's Tale* envereda por representações do mundo do espectáculo (teatro, filmes e música) que inscrevem a modalidade das actividades lúdicas, o que vem comprovar as duas ordens de relevância preconizadas por Brandt para o D7, a saber, a vertente religiosa e a vertente lúdica.

Registe-se ainda que para Rey Mysterio, a *lucha libre* e o *wrestling* são experiências institucionalizadas, ou seja, integrantes do D5, em que a *lucha libre* está inserida num sistema de ensino: o ringue é uma escola, onde é dada uma lição pelo professor, o *luchador* mais experiente, ao aluno, o *luchador* mais jovem. Quando completa a sua formação e se estabelece como profissional sério, o *luchador* pode ter o direito a escolher o seu nome e a indumentária que enverga, a maneira como se apresenta diante dos seus admiradores (seguidores) e o modo como pretende conduzir a parte que lhe compete do combate.

Ao invés de Ray Mysterio, Chris Jericho vê-se a si próprio como um actor ou como um músico, ou seja, como um agente em D7, alternando constantemente entre um cenário e outro: um actor de filmes ou de teatro, outras, um intérprete musical. Em qualquer dos casos, o ringue é um palco. No caso do actor, o modo como o *wrestler* põe em prática o seu ofício pode assemelhar-se à representação, já que o *wrestling* se estende para lá das manobras durante os combates: envolvendo também filmes promocionais acerca da personagem protagonizados pelo próprio wrestler. Por sua vez, o *wrestler* também se coloca na pele de um músico quando se trata de traçar um paralelo entre as suas manobras mais conhecidas e as canções mais badaladas de uma determinada banda ou cantor.

Em suma, a análise das evidências textuais das (auto-)biografias, segundo a Arquitectura dos Domínios Semânticos de Brandt (2004), levada a cabo pela primeira vez com este trabalho, permite-nos concluir que este enquadramento teórico constitui uma ferramenta metodológica de inegável operacionalidade na análise de narrativas em que a construção do significado é indissociável das dimensões experienciais vivenciadas pelos *wrestlers*.

## *Corpus*

Jericho, Chris e Fornatale, Peter (2007) *A Lion's Tale: Around the World in Spandex*, London, Orion Books

Mysterio, Rey e Roberts, Jeremy (2009), *Rey Mysterio Behind the Mask*, London, Simon & Schuster, Inc.

## Bibliografia

Almeida, Maria Clotilde (1999), “A arte de ser metáfora”: estudo interlinguístico português-alemão de índole cognitiva” in *Polifonia 2*, Lisboa, Colibri, 59-74.

Brandt, Per Aage (2004), *Spaces, Domains, and Meaning: Essays in Cognitive Semiotics*, Bern: Peter Lang, 33-65.

Brandt Line/Per Brandt (2005) “Making Sense of a Blend”. A Cognitive Semiotic Approach to Metaphor” in *Annual Review of Cognitive Linguistics* 3, 216-249.

Cuenca, Maria Josep e Hilferty, Joseph (1999), *Introducción a la Lingüística Cognitiva*, Barcelona: Ariel.

Fauconnier, Giles, Mark Turner (2002), *The Way we think: conceptual blending and the Mind's Hidden Complexities*, New York: Basic Books.

Geeraerts, Dirk (2006), “Introduction: a rough guide to Cognitive Linguistics” in Geeraerts, Dirk (ed.), *Cognitive Linguistics: Basic Readings*, Berlin: de Gruyter, 1-28.

Kövecses, Zoltan (2006), *Metaphor in Culture: Universality and Variation*, Cambridge: Cambridge University Press.

Lakoff, George, *Women, Fire and Dangerous Things: What categories reveal about the mind*, Chicago University Press: Chicago.

Lakoff, George/Mark Johnson (1980), *Metaphors we live by*, Chicago: Chicago University Press.

Lakoff, George (2006), “The contemporary theory of metaphor”, in Geeraerts, Dirk, *Cognitive Linguistics: Basic Readings*, Berlin: de Gruyter, 185-237.

Langacker, Ronald (1990), *Concept, Image and Symbol: The Cognitive Basis of Grammar*, Berlin: de Gruyter.

Nünning, Ansgar/ Vera Nünning (2010), “Ways of Worldmaking as a Model for the Study of Culture: Theoretical Frameworks, Epistemological Underpinnings, New Horizons” in Nünning, Vera/Ansgar Nünning/Birgit Neumann (eds.), *Cultural Ways of Worldmaking: Media and Narratives*, Berlin: de Gruyter, 1-25.

Órfão, Paula Rosa dos Santos (2010), *Online Discourse Construction of Enterprise Identity*, Dissertação de Doutoramento em Linguística Alemã, Faculdade de Letras: Lisboa (não publicada)

Violi, Patrizia (2001), *Meaning and Experience* (tradução de Jeremy Carden), Bloomington: Indiana University Press.

Silva, Augusto Soares da Silva (1997), “A Linguística Cognitiva: uma breve introdução a um novo paradigma na linguística”, *Revista Portuguesa de Humanidades* 1, 59-101.

#### Sitografia

Boavida, Catarina Moura Castel-Branco (2010), *Melowrestling : estudo sobre a narratologia do wrestling de entretenimento e os seus atletas enquanto celebridade*, <http://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/3900>, Veritati: Repositório Institucional (acedido a 14 de Dezembro de 2010)

Consejo Mundial de Lucha Libre (<http://www.cml.com/index.htm>):

[http://www.cml.com/historia\\_cml.htm](http://www.cml.com/historia_cml.htm) (acedido a 22 de Janeiro de 2011)

Gnotícias (<http://noticias.gospelmais.com.br/>):

“A religião e a igreja no México” <http://noticias.gospelmais.com.br/a-religiao-e-a-igreja-no-mexico.html> (acedido a 16 de Maio de 2011)

WWE “The Official Site of the WWE Universe” (<http://us.wwe.com/>):

<http://us.wwe.com/superstars/wwealumni/chrisjericho> (acedido a 15 de Outubro de 2010)

<http://us.wwe.com/superstars/raw/reymysterio> (acedido a 15 de Outubro de 2010)

Anexo I – Domínios semânticos em *A Lion's Tale: Around the World in Spandex*

<i>A Lion's Tale: Around the World in Spandex – D5</i>
he claimed that Vince McMahon watched the tapes every week and would steal us away. (P. 74)
The match was tremendous and became my calling card. (P. 283)
He was a master of accentuating the strengths and hiding the weaknesses of his roster. (p. 290)
Bischoff was signing anybody with potential to prevent them from going to the WWF. (P. 302)

Tabela 1- D5 em *A Lion's Tale: Around the World in Spandex*

<i>A Lion's Tale: Around the World in Spandex – D6</i>
Fortunately, all of us at the Plaza Madrid had developed into a second family for each other. (Pp. 142-143)
But in Mexico because we were fish out of water, there was more of a family-type bond between me, Eddy, Tonga, Black Magic, Mike and Art. (P. 143)
Saying "I love you" is not something that guys feel comfortable about, but it takes a real man to be able to tell another man that you love him as a brother. (P. 144)

Tabela 2 – D6 em *A Lion's Tale: Around the World in Spandex*

<i>A Lion's Tale: Around the World in Spandex - D7</i>
If I hit a home run, I'd be on my way to superstardom. (P. 1)
To me, the combination of all these qualities made him cooler than the Fonz. (Pg 5)
wrestler be thy name! (p. 21)
You can't stop rock 'n' roll and you couldn't stop Christian Chris Irvine either. (P. 38)
Like the scene in Planes, Trains & Automobiles when Neal Page helps Del Griffith lug his trunk across the field, this guy with stick legs and a spare tire helped me carry my trunk up the steps. (P. 40)
Maybe his name should've been Langley Gump, because according to him he'd done it all. (P. 42)
Lance and I worked each other to a ten-minute Broadway (draw) (p. 56)
He never advertised his shows, and most of them bombed like a Ben Affleck/Jennifer Lopez movie. (P. 64)
I suited up in my spandex armor (p. 68)
suddenly Chris Irvine was possessed by CHRIS JERICHO. (p. 69)
I'd become the Pied Piper of Ponoka and the crowd ate up my every move. (P.69)
The night of comedy didn't end there. (p. 72)
The promoter asked my opponent and me to do a ten-minute Broadway (p. 76)
we're both in the business of selling fantasy. (P. 79)
He had also booked me on the local TV show <i>Lucha Esta Noche!</i> (Wrestling

Tonight) to introduce me to the fans of Monterrey. (P. 105)
I officially became a national star. (P. 118)
He was the perfect example of a guy who got over (wrestling vernacular for being popular with the fans) because he knew exactly what his audience wanted to see. He knew his people. (P. 119)
New York (wrestling slang for the WWF) (p. 150)
I figured that the Beatles got their big break in Hamburg, so why not me? (P. 150)
You would still get paid, but it was like being benched by the coach. (P. 161)
To build us up instantly in the ring (p. 190)
I ended up covered in more blood than Sissy Spacek in <i>Carrie</i> . (P. 214)
People bought his shtick hook, line, and sinker (p. 227)
it seemed like going to the matches was a prestigious event, like going to the opera. (P. 229)
That was the second big lesson I learned about promos. They're like singing. (P. 230)
in the next match out came the Dom DeLuise of wrestling (p. 232)
I'm sure to be decked by a guy named Tarzan Goto was a lot more credible than getting the crap kicked out of you by el Pandita. (p. 232)
I spent the next few weeks teaching Freeze the greatest hits of Sudden Impact. (P. 238)
It was going to be bigger than the Police reunion. (P. 238)
With his eerie look and total commitment to insanity, he was an instant

sensation. (p. 239)
I wouldn't be so handcuffed if I could act like the asshole that I was. (P. 345)
The fans equate girth and mass with power and fighting spirit (p. 260)
It was a trick that I used nightly. (P. 276)
when I told him to give me a big tackle, I sold it by bumping through the ropes onto the floor. (P. 282)
"You guys stole the show." (P. 284)
You hear a lot about how certain writers or rock bands have a cult following—well, the ECW fans were a cult. (P. 290)
I was a generic good guy with no discernible charisma, who won some and lost some. (p. 321)
In eight minutes, I'd portrayed myself as a goody-two-shoes (p. 323)
The Super Liger match was a bigger bomb than a Pauly Shore comeback. (P. 336)
My confidence was shot once again after the Dome disaster (coming soon to a theater near you) (P. 338)
There is such fear of not knowing how badly you're hurt that it's hard to pretend you are (p. 348)
Like an Oscar-winning actor, the best talkers became their characters completely and lost all inhibitions. (P. 353)
my WCW comedic masterpiece pg 360
WCW was run by a team of Helen Kellers (p. 365)
he was totally believable as a destroyer (p. 369)

It was like walking out of the black and white Kansas of the WCW world into the color Oz of the WWF world. (P. 382)
My mission was to go above and beyond to put on an awesome spectacle and I'm not lying now when I say that we did. (P. 383)
Everyone in the building gave him a standing ovation (p. 387)
was currently playing the masked Blue Blazer (p. 397)
In WCW I'd done a lot of my promos improv (p. 405)
My costume complete (p. 406)

Tabela 3 – D7 em *A Lion's Tale: Around the World in Spandex*

<i>A Lion's Tale: Around the World in Spandex – D8</i>
These guys had glitzier names (p. 8)
I was prepared to milk Rob Benoit for all it was worth. (p. 52)
Lance, however, didn't think that Jack Action was the moneymaking merchandising machine that I did (P. 65)
Voilà—Colorful Chris Jericho was ready for business. (P. 68)
They'd shamelessly shill their stuff to any fan in the place who had more than a dime to their name. If a dime was all you had, they'd take that too. (P. 186)
The more you schmoozed the fans the more you sold, but the whole concept of whoring yourself out bothered me. (P. 186)
Instead of working for the match I worked to showcase myself, which made us both look like shit. (p. 159)
instead of the controversy creating cash, it did the opposite. (P. 205)

<p>he was convinced that Sudden Impact was the handle that was gonna make us all rich! (P. 220)</p>
<p>A match at Korakuen could make or break you because it was the media epicenter of the Japanese wrestling business. (Pp. 246-247)</p>
<p>“Nobody paid to see you, they paid to see me. So no more of your moves tomorrow night because nobody wants to see them.” (P. 259)</p>
<p>If you can become a ring general, you will <i>always</i> have a job within the wrestling business. (P. 260)</p>
<p>Benoit, Eddy, Malenko, Steve Austin, and the Public Enemy all had left for the big-money pastures of WCW and WWF. (P. 288)</p>
<p>He made his crew feel like a million bucks even though he was only paying them a couple hundred. (P. 290)</p>
<p>Paul had stocked his company full of gorgeous girls on the theory that sex sells. (P. 291)</p>
<p>Whenever a wrestler left to go to bigger and more lucrative pastures, they were often greeted with chants of “You sold out,” (p. 294)</p>
<p>If the company would’ve promoted me half as much as they promoted the Nitro Girls, I would’ve made millions. (P. 362)</p>
<p>Our chemistry was so far off the charts that Ray Charles could’ve seen that we were championship material and a moneymaking act. (p. 365)</p>

Tabela 4 – D8 em *A Lion’s Tale: Around the World in Spandex*

Anexo II – Domínios semânticos em *Rey Mysterio Behind The Mask*

<i>Rey Mysterio Behind The Mask – D5</i>
My lesson wasn't over. Blue Panther came out, grabbed me, and threw me back in for more schooling. (P. 72)
Both men taught me a great deal – though usually under easier circumstances. (P. 73)
Foley is a real student of wrestling. For all his crazy stunts, he was very serious, a real scholar when it came to the ring. (P. 112)
When you work with people like Primo, who have wrestling in the blood, it makes your work so much more fun. (P. 239)
Ohio Valley was like our farm division, a place where new wrestlers could learn their craft. (P. 242)
Eddie's comments were a master class in wrestling. (P. 280)
Wrestling with Eddie was always a true lesson. (P. 282)
Eddie being Eddie, there were moments when working with him could be a test. (P. 282)

Tabela 1 – D5 em *Rey Mysterio Behind the Mask*

<i>Rey Mysterio Behind The Mask – D6</i>
For me, it was a connection to my heritage. (P. 121)
Just as many sons eventually grow out of the “Junior,” stepping from their father's shadow to become mature men, I had too. (P. 245)
I was Eddie's other half in the ring. (P. 280)

I'd love him to continue the Mysterio dynasty. (P. 296)

Tabela 2 – D6 em *Rey Mysterio Behind the Mask*

<i>Rey Mysterio Behind The Mask - D7</i>
To understand lucha libre, you have to experience it. (P. 8)
they have almost a religious significance to the fans and wrestlers. (P. 9)
That's how intense it is. It's very close to a religion. (P. 9)
putting it on is like putting on a new identity. (P. 9)
The mask is part of my respect for the profession and for the people I'm entertaining. (P. 10)
a lot of the matches are seen as contests between good and evil. (P. 10)
Once they saw me work, though, they believed. (P. 23)
did I have the courage, the special spunk, the "light" that a wrestler has? (P. 23)
they helped me attract a following among very young fans, who identified with the little guy in the ring. (P. 23)
as soon as she saw the show, she became a convert. (P. 42)
A lot of people see my style and praise me. (P. 48)
It becomes part of a wrestler's identity and, by extension, one of the most valuable things he has. (P. 66)
The loser gets unmasked. It's a symbol of ultimate submission and defeat. (P. 66)
A wrestler who loses his mask in this way is telling the world that he realizes the sport is bigger than he is. (P. 66)

I had heard of new wrestlers being hazed in CMLL as part of an initiation into the sport. (P. 71)
I had a strong following as a técnico. (P. 77)
The fans in Mexico really believe in their <i>técnicos</i> - and their <i>rudos</i> . (P. 79)
I'm the guy fighting for the force of good. (P. 79)
Everyone's decked out like their favorite wrestler, dressed up like them. (P. 79)
It's almost magical in a way – as if the spirit of an Aztec warrior descends on me whenever I put it on. (P. 121)
Giant Killer (p. 191)
The winner takes the mask and treats it like a sacred trophy. (P. 199)
Ric's chops hurt. Really hurt. But it was an honor, a matter of pride, to get chopped by the best. (P. 214)
he started to get serious with his Jericoholics. He even worked his own security guard into the show, and the kid developed a cult following all his own. (P. 218)
Arena México is to Mexican sports entertainment what Madison Square Garden is to the U.S. Opened in 1933, it's often called the "cathedral of lucha libre". (P. 231)
“He’s coming...” (p. 251)
I took a lot of punishment; withstanding it all was a victory in itself. (P. 261)
He brought me down with a Last Ride, an elevated powerbomb that left me sprawled lifeless on the canvas. (P. 277)
Eddie had a vision for what should happen in the ring. (P. 282)

Dave ate the apple, but in the end he stayed true to me and the sport. (p. 302)
I raised my hands to the sky, dedicating my match to Eddie. (P. 306)

Tabela 3 – D7 em *Rey Mysterio Behind the Mask*

Anexo III –“ When you lose a brother” de Chris Jericho

**When You Lose a Brother** (p. 145)

Trying to forget the news  
That you're gone so soon  
It leaves me crushed and broken  
I don't know what to do  
A brother is more than blood  
More than just a name  
Even though we have different families  
We were brothers just the same  
We weren't brothers in flesh and blood  
We were brothers of circumstance and means  
Sharing stories and good times  
Sharing the same visions and dreams  
I remember so many times  
When each other was all we had  
Helping to conquer the difficulties  
Of being two strangers in a strange land  
Yet I'm very thankful  
At the end of that one day  
When we exchanged the words "I love you"  
As only true brothers can say  
Because even though you have gone  
To a place we all shall see

We shared respect, love, admiration, and fun

And you will always be with me

Lionheart Chris Jericho

Mexico City

Thanksgiving, 1994