

CONTESTI POPOLARI/ TV: Wrestling VS Teatro Greco.

3.0. Introduzione

In queste (molte) righe, mi ripropongo di affiancare, come già fatto in passato da Roland Barthes (*The World of Wrestling*, all'interno di *Mythologies*, Points-Seuil, Parigi, 1957), due manifestazioni estremamente lontane nel tempo e parecchio diverse agli occhi della maggior parte del loro stesso pubblico: il *wrestling* ed il teatro greco antico.

La mia analisi, rispetto a quella del mio illustre predecessore, abbraccerà anche il lato più grettamente correlato allo showbusiness e non solo quello più archetipo/coreografico del wrestling duro e puro, comprendendo anche aspetti mediatici che ai tempi non erano da considerare.

Ritengo interessante, ai fini del mio excursus attraverso diverse manifestazioni di autorialità ed autorevolezza nell'arte, evidenziare come la partecipazione del pubblico ad un evento venga interpretata, al giorno d'oggi, in maniera diversa rispetto a quella suscitata da un'altro evento simile (non tanto come manifestazione, quanto come dinamica ricettiva e di coinvolgimento), riconosciuto come più alto.

Nell'articolo seguente c'è anche una parte dedicata ad un altro fenomeno televisivo odierno, il *reality show*, che viene paragonato all'opera di un riconosciuto artista e cineasta sperimentale: Alberto Grifi. Anche lì vengono messe in luce le differenze tra le diverse opere, ancora una volta in base ad autorialità ed autorevolezza. Ed ancora una volta, le differenze sono meno del previsto.

Come tanti mi ritrovo a citare Marcel Duchamp e la sua celebre frase "l'opera è fatta dagli occhi di chi la guarda". La TV può essere quindi davvero una fonte ispiratrice se fatta, ma soprattutto guardata, in un (in)certo modo.

3.1. Wrestling e Teatro Greco: annullamento autoriale, traslazione autorevole

3.1.1. Brevissima storia del wrestling

Senza farla troppo lunga:

Il wrestling nasce negli Stati Uniti dalla lotta greco-romana verso la fine dell'800. Da qui viene lo stile di combattimento basato su prese e schienamenti vari. I cazzottoni verranno introdotti in seguito.

Nei primi anni del XX secolo lo sport (era ancora squisitamente tale) inizia a caratterizzarsi ed oltre agli incontri di free-style-wrestling è possibile, previo accordo, disputare incontri shoot, che ammettono pugni e percosse varie. Ora della fine degli anni '10 gli incontri shoot si affermano come unica faccia del wrestling.

Tra gli anni '20 e gli anni '30 si moltiplicano i titoli ambiti dai wrestler e le federazioni: il primo solitario World Heavyweight Title viene affiancato dalla NYSAC (New York state Athletic Commission) per poi trasformarsi nella NWA (National Wrestling Associations). A queste due associazioni si aggiungerà poi la AWA (American Wrestling Associations). Nel '40 si aggiunge la MWA (Midwest Wrestling Associations).

Nel '33 il wrestling viene esportato in Messico e nasce la lucha libre. Nel '34 nasce il primo lottatore mascherato e da qui la tendenza alla maschera si diffonde a macchia d'olio, entusiasmando il pubblico e dando luogo anche ad incontro di tipo nuovo, "maschera contro maschera".

Nel '51 nasce il wrestling giapponese, il puroresu, con la federazione chiamata JWA (Japanese Wrestling Associations). Mentre questa federazione si confronta in vari incontri con quelle americane ed il wrestling nipponico acquista popolarità oltreoceano la NWA si scinde in AWA e WWA.

All'inizio degli anni '60 il wrestling inizia a caratterizzarsi come spettacolo in un senso diverso del termine: fanno la loro comparsa i gimmick, personaggi mascherati, ed

inizia ad esserci una divisione tra lottatori heel e face (o babyface), leali o sleali, cattivi o buoni. Nel '63 nasce finalmente la WWWF, che poi diventerà la WWF. Negli anni '70 inizia a diffondersi uno stile più hardcore, più violento, di lotta. La caratterizzazione dei personaggi viene accentuata ulteriormente, mentre in Giappone nasce anche la NJPW.

Nell'85 la WWF inaugura Wrestlemania, una manifestazione trasmessa per la prima volta per televisione via cavo (pay per view) che riuniva tutti i migliori lottatori del momento in una serie di combattimenti imperdibili per i fan. Questo esperimento consacrò definitivamente il wrestling come show di intrattenimento di massa.

Oggi le federazioni, i tornei, le scuole di wrestling non si contano e sono presenti in tutto il mondo. Ci sono fautori del wrestling come sport e altri che invece guardano alla WWE, quella che provvede agli incontri più spettacolari e famosi (quelli che vediamo noi in Italia, in parole povere), come ad un esempio da seguire. Nonostante l'entusiasmo del grande pubblico nel nostro Paese sia intermittente, in Italia possiamo vantare due federazioni di wrestling di un certo livello: la XIW e la ICW e di certo, almeno su internet, la passione per questo sport/spettacolo è sempre rimasta viva anche da noi, a giudicare dal numero di siti e di informazioni che si possono trovare sull'argomento (SuperEva ha una sezione apposta sul suo portale, per esempio).

3.1.2. Qui e ora

"You can't see me!! You can't see me!!"

In effetti non lo vedevamo, John Cena, non potevamo e non avremmo potuto.

Un ragazzone coi capelli a spazzola alto due metri che con fare spavaldo si atteggiava a gangsta del ring noi dello stivale non lo potevamo proprio concepire.

Adesso, invece, le cose sono cambiate quel tanto che basta.

C'è chi direbbe che è cambiato ben più di quello che bastava, che noi di questi omaccioni sudati e dei loro incontri spudoratamente farlocchi ne potevamo fare tranquillamente a meno.

Del resto, in questo Paese, cambiando per un attimo contesto, in più di una nicchia musicale si rifiuta quello che oltreoceano è consacrato ed accettato come show, si vuole rivendicare una furbizia ed un'integrità maggiori alle dosi necessarie e forse a quelle possedute: nei sottoboschi del rap e del punk hardcore - generi di ispirazione americana - per esempio, vengono bollati come fake quegli atteggiamenti spettacolari che fanno spesso bene ai live, se non alla musica.

Quello che le sottoculture italiane rifiutano e deridono nella cultura estetizzante e spavalda che viene pompata da decenni attraverso i nostri tubi catodici raramente trova uno sbocco sensato che non venga male interpretato.

Probabilmente proprio le sottoculture, che rifiutano la cultura dominante, non riescono ad astrarsene e cercano una coerenza controproducente per chi, come loro, dopotutto si ispira a personaggi di spettacolo, ad intrattenitori. È la troppa politicizzazione forse, la poca autoironia, un anti-americanismo che si concretizza in un provincialismo nazionalista piuttosto stupido ed immaturo. Ci sono ben altri campi dell'esistenza dove esibire questi valori (o non valori), dove certe critiche possono avere un senso. Parere mio.

Ma torniamo agli energumeni unti, con quei costumi così colorati e pacchiani, quella voce grossa e credibilità piccola.

Dan Peterson ci aveva abituati a vederli, ci aveva abituati a saperne i nomi, a conoscerli, ci aveva, suo malgrado, abituato anche a diffidarne ed a deriderli.

Il wrestling, come la maggior parte di noi lo conosce, è un prodotto squisitamente americano, una non-sostanza insaporita da quel succo di spavalderia estetizzante che solo oltreoceano sono in grado di produrre (in abbondanza, tanto che spesso va a spalmarsi anche sulla politica estera) e anche se film come quelli di

Schwarzenegger e mille altri, oltre a telefilm come l'A-team con l'ultra-americano

Mr.T, ci hanno preparato a comprendere ed a sviluppare un certo gusto per il tamarro, fino a poco tempo fa con le telecronache del sopraccitato Peterson eravamo ancora incapaci di contestualizzare culturalmente un fenomeno che prendevamo

troppo sul serio, più sul serio di qualsiasi americano, anche di quelli che vanno a vedersi gli omaccioni e si portano i cartelli da casa.

Abbiamo imparato a gustarne l'estetica barocca e ridondante, ma non sappiamo, forse, ancora distinguerla dal teatrino di valori che, per il pubblico americano, vengono messi in gioco in ogni incontro di wrestling.

È forse grazie a Ciccio Valenti ed a Christian Recalcati, la coppia di commentatori attuali che hanno finalmente corretto la salsa per il pubblico italiano, che un fenomeno del genere può essere ufficialmente sdoganato a livello di massa, meritando la prima serata, le figurine e tutto il resto.

Guadagnandosi, perchè no, una certa autorevolezza.

3.1.3. Valenza sociale etico-catarfica del wrestling come sport/spettacolo. Finalmente, similitudini con il teatro greco.

3.1.3.1. Il wrestling come sport/spettacolo

A questo punto del mio discorso, chi non ha mai visto il wrestling in TV avrebbe ancora bisogno di qualche informazione riguardo a cosa, effettivamente, sia assistere ad una trasmissione (il medium più diffuso di fruizione dell'evento wrestling) come *SmackDown* o *Raw*. Eccole.

Si tratta di un'oretta all'interno della quale ci sono di solito 2 o 3 incontri che vedono protagonisti 2 o più lottatori (a seconda che si tratti di un incontro *tag* - a coppie - oppure di un *mischione* - *royal rumble*).

Gli incontri hanno una parvenza di sport serio, con il ring, l'arbitro, il pubblico che incita questo o quel contendente, ostentando cartelli più o meno spiritosi portati da casa. C'è un regolamento, un sacco di termini tecnici che i commentatori (ed ovviamente i fan affezionati) sanno a memoria. Tutto questo è comune a qualsiasi sport tradizionale, trasmesso mainstream o meno.

La cosa interessante, quella che mi ha portato ad inserire in una tesi su autorialità ed autorevolezza nell'arte un capitolo dedicato a questa disciplina, è che la finzione e la sistematica violazione di ogni regola prestabilita sono il vero sale del wrestling ed il vero appeal per il suo vastissimo pubblico.

È evidente anche ad un osservatore occasionale che le mosse ed i colpi sono assecondati, che il movimento non è che rappresentazione di movimento, che lo stadio non è pieno per sapere chi vincerà l'incontro, perchè la squalifica o la vittoria sono nodi di una rete più ampia. La struttura di limiti e regole è intrecciata con un'altra decisamente più solida, fatta dai principi più semplici ed universali dell'intrattenimento, dell'immersione, dell'identificazione.

Le *storylines*, le mosse o i match "chiamati", i gustosi siparietti nei backstage prima e dopo gli incontri sono la vera sostanza, la drammaturgia fondante di questo spettacolo, anche se il combattimento vero e proprio, più che visto come codice o come testo drammatico, andrebbe interpretato come qualcosa di simile al teatro cinese di prima della Rivoluzione Culturale - quello rappresentato nel film *Addio, mia Concubina* (1993) di Chen Kaige - dove il movimento, quasi una danza, è la coagulazione di un'idea, il proseguimento di una tradizione, di un codice.

Il wrestling è in fondo la sintesi di un'idea in un movimento, un platonismo al sapore di hamburger con ketchup.

Quello che si scontra con ogni *gimmick*, che rimbomba in ogni *catch-phrase*, che si perpetua negli slogan vergati sui cartoni retti dai tifosi sono le molteplici tessere di un mosaico socio-culturale. Ciò è evidente soprattutto per quanto riguarda il wrestling americano, mentre nella *lucha libre* messicana (dalla quale viene importato il concetto di lottatore mascherato) la lotta è più generica tra *tecnicos* e *rudos*, bene e male [un esempio di un tecnico leggendario è la figura di El Santo, personaggio sacro nell'immaginario messicano e protagonista oltre che sul ring anche di decine di film] più che tra fazioni o minoranze etnico-culturali.

Tornando agli USA, nel wrestling sono rappresentati tanto il petroliere texano (JBL)

che il breaker nero del ghetto (Booker T), il wop italo americano con i capelli ingellati e l'attitudine da mafioso (Nunzio), il lottatore messicano con la maschera tipica della lucha libre (Rey Mysterio) ed il sempreverde Hollywood (meglio conosciuto come Hulk) Hogan, forse il più famoso qui da noi, con il suo look da surfista californiano pompato, ed innumerevoli altri.

Una manifestazione storicamente altrettanto autorevole, in quanto raccoglieva una vasta e diffusa partecipazione ed un ruolo sociale di intrattenimento/conferma etica molto simile, è il teatro della polis greca.

3.1.3.2. Wrestling e teatro greco: valenza e struttura a confronto

Nei paragrafi che seguono paragonerò spesso quello che ho più o meno definito come wrestling e qualcosa che definirò teatro greco, e che corrisponde bene o male all'idea di quest'ultimo che viene conservata oggi, a così tanti secoli di distanza dalla sua esistenza.

In generale, si percepisce il teatro greco come l'archetipo della rappresentazione moderna e la Grecia antica come l'archetipo della società di oggi. Non penso nessuno prenda queste definizioni alla lettera (la democrazia di oggi non è quella del V secolo a.C., ed a pensarci bene a quei tempi le donne erano trattate con maggiore differenza di adesso e c'era un uso massiccio della schiavitù) anche se è indubbio che l'annacquamento dei valori ellenici (e l'aggiunta di quelli cristiani) abbiano infine dato luogo a quello che siamo noi, oggi, come società.

Nella fattispecie, le informazioni riguardo al teatro greco, appunto, del V secolo a.C. sono state ricavate dal libro *I Greci a Teatro* di H.C. Baldry (prima edizione italiana nel 1972, Universale Laterza, Bari) ed è a quest'idea di partecipazione popolare al fenomeno che ho affiancato quella oggi riscontrabile in televisione in ogni show di wrestling.

Vediamo quali sono le similitudini tra questi due eventi, nei loro contesti.

Una riconosciuta proprietà del teatro greco, della tragedia, era la (famosa) catarsi. La sconfitta del male prima della sua manifestazione, l'esorcismo e l'ostracismo del tabù morale e sociale per mezzo di una sua rappresentazione simbolica, all'interno di un quadro drammaturgico controllato.

Per quanto riguarda il wrestling, il ring è una vera e propria arena di valori, dove secondo un codice di mosse e di mazzate più o meno reali (i wrestlers sono comunque veramente degli atleti) si ottiene una vera e propria catarsi, un esorcismo in piena regola. Questo è un primo punto di contatto.

Inoltre, a detta di De Kerckhove (*La civilizzazione video-cristiana*, Feltrinelli, 1995), il teatro greco serviva come esempio non solo di comportamento, ma anche come conferma di una visione del mondo. Aveva inoltre lo scopo didattico/educativo di alienare dal corpo in prosecuzione con l'alfabeto greco-romano. L'ordine sociale, l'ordine religioso, l'ordine psicofisico dell'Atene e dell'antica Grecia, erano perpetuati da ogni rappresentazione.

Durante le gare di tragedie la città andava avanti col teatro ed i giudici che giudicavano i vincitori erano scelti con un solenne mix tra voto e casualità distintivo dell'epoca, che fa pensare che se quasi ogni cittadino era considerato in grado di giudicare una tragedia, evidentemente doveva essere un momento comune a tutti. Del resto, non c'era lo showbusiness o una specializzazione tale da creare una "casta" di addetti ai lavori.

Una prova di questo è il massiccio aiuto finanziario statale che sostentava le feste nelle quali avevano luogo le tragedie: l'arconte (un equivalente del nostro sindaco, anche se sorteggiato e di ceto casuale) doveva scegliere le commedie da finanziare, indicare alcuni uomini facoltosi (coreghi) che le finanziassero privatamente e persino comprare i posti per il pubblico pagando una sorta di appalto, con soldi provenienti dai tributi alla città di Atene dagli altri stati greci, ad un responsabile della manutenzione e della pulizia del teatro.

L'autorevolezza (è il caso di dirlo) del teatro greco era data anche, quindi, da un'esclusività (gli spettacoli erano visibili solo all'interno di apposite manifestazioni

in occasioni di feste) e da un'investimento di tempo, energie e denaro decisamente enorme.

Al wrestling, se non ha una dignità artistica nè un lirismo comparabili, bisogna riconoscere una partecipazione del pubblico di tipo molto simile sia per quantità che per qualità, anche se non per l'esclusività, negata dalla democraticità televisiva.

L'alienazione e l'astrazione alle quali ho accennato prima sono anche la promessa di ciò che potrebbe succedere e che non succede, che a detta di Horkheimer e Adorno è uno dei meccanismi più terribili e perfetti dell'industria culturale e che sia nella rappresentazione teatrale che nel wrestling trova una manifestazione ideale.

La perpetuazione dei rapporti sociali nella simulazione dello scontro all'interno di essi è qualcosa di simile alla catarsi, ma che non ha una valenza di sfogo momentaneo, quanto di perpetuo intorpidimento nel consolidamento dei valori e nell'esorcismo del tabù, comune anch'esso sia alla sintesi teatrale che a quella della lotta libera. Questo è un altro, fondamentale, punto in comune.

Al di là della valenza dello spettacolo in generale se ci addentriamo appena un po' più in profondità in un'analisi della struttura della tragedia e dei combattimenti di wrestling, in particolare soffermandoci sui personaggi, spesso allegorici, e sul rapporto, spesso metaforico, tra essi, riscontriamo ulteriori affinità.

Come diversi tipi umani si trovavano a cozzare ciascuno con l'altro secondo i fili delle trame tessute dai tragediografi negli anfiteatri più di 2000 anni fa, così sul ring non c'è davvero categoria che non abbia il proprio gladiatore, un personaggio più o meno di successo a rappresentarli: bianchi, neri, gialli, messicani, italiani, che incarnano gli stereotipi ed il valore spesso macchietistico dei personaggi universali in gioco in un testo drammatico antico.

Si tratta di un mondo in scala, con regole ben precise ed un'etica vacillante, ma presente anche nella propria intermittenza. Ci sono i cattivi, i buoni (*heel e face* negli USA, *rudos e tecnicos* nella *lucha libre* messicana). Ci sono degli *storylines*, delle sceneggiature (l'ex cantante degli Husker Du ha anche scritto sceneggiature per incontri di wrestling) ed una drammaturgia precisa.

Il fatto che ci siano regole sportive che vengono sistematicamente infrante può essere paragonato all'elemento del caos, il fato della tragedia greca: i presupposti per una convivenza (sportiva) pacifica ci sarebbero tutti, ma è la norma che lo scontro si debba estendere a più piani, perchè non è una competizione che i wrestler vogliono vincere: essi vogliono affermare il proprio *character*, con la reiterata presenza del loro *gimmick* (il personaggio che interpretano, in sostanza) e la ripetizione della loro *catch-phrase* (una sorta di mantra estroflesso).

I rapporti di forza, il ruolo di *face* o di *heel*, cambiano a seconda del momento e delle *storylines*, le linee guida che la federazione decide, anche a seconda dello spazio televisivo nel quale è possibile sviluppare i personaggi.

Le schermaglie a sfondo pseudo-sentimentale tra Booker T e Kurt Angle che si contendono Charmelle, la sfida tra Akebono (*yokozuna* - campione mondiale di sumo - hawaiano) e Big Show, gli sfoghi assassini di Undertaker che picchia tutto e tutti, chiamano in causa gli stessi valori fondanti della società della tragedia greca ed hanno un potere catartico molto simile, oltre a rappresentare come una fotografia un intero Paese. Gli scontri e le tensioni che vengono frustrate ogni giorno trovano il loro sfogo in una rappresentazione sintetica e drammaticamente sdrammatizzata.

Quel che è certo è che tutti, a turno, vedranno il proprio gladiatore scintillare per almeno una sera, per una vittoria meritata o meno, e magari esibire una pacchiana cintura da campione. L'esempio del recentemente scomparso Eddie Guerrero e della sua celeberrima frase "*Viva la Raza!*" (che si riferiva con orgoglio a tutti i *latinos*, che negli USA sono una minoranza fortissima) è il più recente e valido per dimostrare alcuni di questi principi.

Per avere un esempio, invece, di quanto un wrestler possa assumere una forte carica archetipico-mitica basta pensare ad un recente *gimmick* decisamente inquietante e senz'altro allegorico: *the Boogeyman* (traduzioni sommarie: lo Spauracchio, l'Uomo Nero, il Babau). È una sorta di energumeno dipinto di rosso e nero, con una grossa sveglia appesa al collo (sì, come *Flava Flav* dei Public

Enemy... ma con una valenza diversa, un presagio dell'inevitabile) e con l'abitudine malsana di mangiare vermi - altro riferimento macabro all'effimera natura dell'uomo ed alla caducità dell'esistenza. La morte, nè più nè meno.

Ogni lottatore, per quanto spavaldo o grosso, ha paura di Boogeyman e la sua frase preferita - nonché unica per quanto ne so - incentiva ad identificarlo con l'ineluttabile destino che tutti ci attende: *"I'm the Boogeyman! And I'm coming to get ya!"*.

Questo personaggio ha fatto la sua comparsa prima in svariati siparietti dietro le quinte, sbucando da armadi o alle spalle del malcapitato di turno e terrorizzando tutti con la sua risata sdentata, prima di essere battezzato come wrestler sul ring (preceduto da una pioggia di vermi, che dimostrano tra l'altro quanto lo spettacolo sia ben giocato anche sul piano della suspense e degli effetti speciali).

3.1.3.3. Sacralità della maschera/travestimento

Passando oltre, a parte la valenza sociale, possiamo infine confrontare il wrestling al teatro greco sul piano religioso.

Sappiamo che la parola "tragedia" viene dal greco tragos, "caprone", origini quindi che si poggiano su un significato decisamente religioso e rituale.

Le uniche occasioni per vedere la tragedia greca erano infatti le Dionise, le feste dedicate al dio Bacco e che, oltre a coinvolgere quasi tutta la popolazione essendo una ricorrenza religiosa e popolare importantissima, con sacrifici di animali e cerimonie, avevano come attrazione principale gli agoni drammatici, le gare di tragedie.

Gli attori dell'Atene del V secolo a.C. (per convenzione tre per ogni tragedia) indossavano maschere per interpretare personaggi diversi. Dal momento che la scena aveva spesso pochi tratti caratterizzanti e le identità degli attori erano rese note prima della rappresentazione, il grado di astrazione del travestimento doveva essere molto alto e si basava interamente sul travestimento, che doveva avere ben poco a che vedere con gli effetti speciali del cinema dei nostri tempi. Già nel paragrafo precedente ho citato, a questo proposito, De Kerckhove.

In termini McLuhaniani, il teatro greco doveva essere un medium decisamente freddo, con una bassa "intensità" di informazioni visive (si trattava di una platea sproporzionatamente grande rispetto al luogo della rappresentazione) e ad alto coinvolgimento per il pubblico.

Per quanto riguarda il wrestling, invece, se da un lato è difficile trovare del sacro nel presentarsi dei lottatori del ring WWE, possiamo appoggiarci alla lucha libre ed alla tradizione della maschera dalla quale emersero personaggi mitici come El Santo per trovare anche su questo piano una connessione.

In Messico, nazione dalla quale, come abbiamo detto, viene il mito del wrestler mascherato che poi si è diffuso anche negli USA, è tradizione alle feste contadine travestirsi con maschere raffiguranti animali, cenni a divinità precolombiane e pretesto per i contadini per diventare qualcuno di importante almeno per un giorno. Senza uno sforzo eccessivo di immaginazione può tornare in mente qualche immagine di geroglifici e disegni raffiguranti gli dei egiziani. Da questa tradizione, pare, è derivata quella di indossare un feticcio di invincibilità e di mistero come le maschere che adesso possiamo vedere addosso al popolarissimo (nonché messicano) Rey Mysterio nella WWE.

Negli USA, più che a divinità precolombiane o capre sacrificali, potremmo far passare il legame del wrestling alla sacralità attraverso l'immaginario del fumetto super-eroistico, dal quale l'estetica wrestler ha attinto a piene mani negli ultimi decenni (o forse è stato viceversa?).

Il particolare che annulla la propria soggettività/identità all'interno di un contesto per rientrarci come emissario dell'universale è proprio sia del super-eroe che del sacerdote. Ogni maschera è un atto di fede verso un piano di interpretazione e di azione alternativo della società (come potrebbe credo confermare Platinette), quindi ogni super-eroe, ogni wrestler, combatte o vive la sua esistenza parallela come un legame indissolubile con la soglia, con un oltre soggettivo che cerca un'oggettivazione, un proselitismo.

Salire sul ring è un rito, combattere è una danza propiziatoria, scendere dal ring da vincitore o da vinto è una consacrazione o una crocifissione. In ogni caso il messaggio di fede è stato trasmesso.

3.1.3.4. “Sofferenza, Sconfitta e Giustizia”

È quello che il wrestling trasmette secondo la lettura di Roland Barthes, esposta nel saggio *The World of Wrestling*, pubblicato all'inizio del suo *Mythologies* (Points-Seuil, Parigi, 1957).

La lettura che il famoso scrittore e semiologo francese fa del fenomeno è anch'essa simile alla mia per quanto riguarda le similitudini con il teatro antico, fatto di archetipi, drammatizzazioni e morali, ma si sofferma di più sulla gestualità e sull'incontro vero e proprio, prendendo le distanze dal “finto wrestling” troppo improntato su aspetti esterni (che ai tempi non era che l'ombra di quello che è adesso).

Il wrestling che Barthes prende in analisi è quello amateur, non televisivo, e francese, quindi improntato più su scontri morali che non politici, come invece accadeva che fosse oltreoceano. Il bastardo contro l'onesto, come sempre, talvolta (eccezione) onesti tutti e due, ma il meccanismo è proprio lo stesso. L'autore si esprime anche sull'ininfluenza del risultato finale sul godimento dello spettacolo da parte dell'audience.

Uno dei punti fondamentali che il saggio mette in luce è la chiarezza dei movimenti e delle mosse, che non solo sono assecondate, ma chiarificate e stiracchiate nel tempo, in modo che siano intelligibili per il pubblico.

Per quanto riguarda la trasmissione dei concetti di Sofferenza, Sconfitta e Giustizia, Barthes arriva a paragonare il volto di un wrestler vittima di una presa di sottomissione a quello di una Pietà.

Come il dolore è esasperato, anche il momento della Sconfitta viene pregustato a lungo e quando arriva non è il punto conclusivo dell'incontro, ma un momento gerarchicamente alto, dispiegato come e meglio di tutti gli altri. In quel momento si afferma la Giustizia, la morale (e si compie la catarsi di cui parlavo prima).

Non solo Roland Barthes ed io siamo stati ispirati dal wrestling, ma anche un artista americano, Cameron Jamie, ha fatto di questa disciplina l'oggetto di alcuni suoi lavori, prevalentemente cinematografici.

Non solo l'artista si è creato un costume da wrestler (piuttosto ridicolo) come autoritratto, che ha indossato per combattimenti casalinghi - filmati - ma uno dei suoi ultimi lavori, *BB* (2000), un film in bianco e nero girato in Super 8, tratta del fenomeno del *backyard wrestling*, che vede ragazzi dei sobborghi inventare i propri personaggi e disputare veri e propri incontri di “wrestling da cortile”.

3.1.3.5. Annullamento autoriale, traslazione autorevole

Qual è, quindi (a parte la disparità tra la riconosciuta altezza dei drammaturghi della Grecia pre-cristiana - antica culla della nostra civiltà - ed il dozzinale intrattenimento mercenario made in USA - culla moderna della nostra civiltà occidentale) la differenza più significativa tra queste due espressioni della rappresentazione umana?

Pare proprio che sia l'autorialità.

Essa, nel wrestling è una componente soppressa. In esso, come per ogni programma televisivo o di intrattenimento di massa, l'autore è dietro le quinte. Nessuno sa chi scrive le vicende del ring mentre ai tempi di Eschilo, Sofocle ed Euripide l'autore della tragedia era riconosciuto in tutta la sua, appunto, autorialità. Probabilmente questo era dovuto alla fama degli individui-autori all'interno del piccolo mondo del loro tempo, dove la soggettività poteva affermare il proprio peso all'interno di una democrazia effettiva che non de-personalizzasse le opinioni in classi di opinioni e range o gap statistici, cosa che invece influenza e di molto i criteri e le politiche di intrattenimento della WWE come di ogni federazione o network o società contemporanea che si occupi di showbusiness.

Ad ogni modo, credo sia sensato parlare di un annullamento dell'autorialità nell' indefinito passaggio del testimone etico-catartico tra la tragedia greca e *Wrestlemania* mentre, per quanto riguarda l'autorevolezza, c'è stata solo una traslazione dal piano autore-testo drammatico al piano contesto-sport/spettacolo. La pretesa di universalità e di autorevolezza è quindi sotteraneamente ancora maggiore oggi rispetto ai tempi antichi, complice l'industria culturale di cui si è già abbondantemente parlato in altre sedi, che ai tempi di Sofocle ed Euripide certo non esisteva.

Se da un lato il meccanismo di conferma e rafforzamento degli schemi sociali che trascendono l'individuo è lo stesso, la scala empirica di riferimento e di contestualizzazione del contenuto è più ampia e quindi meno riconoscibile o comunque più complessa. Del resto stiamo confrontando la polis, vero cuore ideologico della democrazia, con il melting pot: una conseguenza del superamento/fallimento dell'estensione degli stessi standard a contesti inizialmente dissimili.