

PRO – WRESTLING, LUCHA LIBRE, LUTA LIVRE E WWE: ANÁLISE DO CONTEÚDO PUBLICADO NO SITE SLIDESHARE

Carlos Cesar Domingos do Amaral¹

Resumo:

O site *SlideShare* é destinado ao compartilhamento de dados sobre os mais diversos assuntos. Esse trabalho tem como objetivo identificar e categorizar o conteúdo publicado no site a respeito de *Pro-Wrestling*, *Lucha Libre* e *WWE*. *Pro-Wrestling* é a denominação mundial do esporte espetáculo Luta Livre que é como é conhecida essa prática no Brasil. *Lucha Libre* é a denominação usada no México, *WWE* (*World Wrestling Entertainment*) é a maior empresa desse segmento. A metodologia da pesquisa envolve revisão bibliográfica de referência sobre cibercultura, como Pierre Levy, e sobre Luta livre, como Roland Barthes. A coleta de dados é feita no site por meio da busca das palavras-chaves: *Lucha Libre*, *Pro-Wrestling* e *WWE* e a análise de conteúdo do que foi disponibilizado pelo site é baseada em Bardin.

Palavras-chave: Análise de Conteúdo. *Lucha Libre*. *Pro-Wrestling*. *SlideShare*. *WWE*.

Introdução

A Luta Livre Profissional ou na designação mundial *Pro-Wrestling* é uma das modalidades esportivas e de espetáculo mais antigas do mundo. Antes de misturar o esporte com o espetáculo, o cunho era para se conhecer quem é o melhor, porém com o tempo se notou que se aliar a Luta como algo mais bem trabalhado, cheio de acrobacias, ídolos e vilões o público se interessaria mais e dessa maneira, o *Pro-Wrestling* se tornou em talvez o maior espetáculo de entretenimento do mundo. No Brasil a prática existe até hoje, mas os grandes momentos foram nos anos de 1960 até 1980, onde o *Telecatch* fazia a alegria dos brasileiros pela TV. Ted Boy Marino foi o maior entre os “mocinhos” e Fantomas entre os “vilões”.

Esse artigo visa conhecer o que se disponibiliza no site *SlideShare* (2006) sobre o assunto, sendo as palavras-chave, *Pro-Wrestling*, *Professional Wrestling*, *Lucha Libre* e *WWE* como guias para se aprofundar dentro do tema, pois quem procura conhecer dados sobre essa prática pesquisa em cima dessas palavras.

¹Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação na Universidade São Caetano do Sul.
carlaomestre@uscs.edu.br

10^o interprogramas de **mestrado** FACULDADE CÁSPER LÍBERO

SlideShare é composto por mais de 15 milhões de carregamentos de tópicos individuais e organizações sobre temas que vão desde tecnologia e negócios para viagem, saúde e educação. (...) O *SlideShare* pode ser incorporado em sites e blogs, e é facilmente compartilhável no LinkedIn, Twitter, Facebook, e outras plataformas de mídia social populares. Eles podem ser vistos publicamente e em particular. (...) *SlideShare* está entre os 120 sites mais visitados do mundo, é a maior plataforma para compartilhamento de apresentações. (...) *SlideShare* foi adquirido pelo LinkedIn em maio 2012. (...) (SLIDESHARE, 2006).

Pro-Wrestling e *Professional Wrestling* são a mesma coisa, a diferença é que a primeira é de nomenclatura abreviada e segunda é a denominação completa.

Lucha Libre é como é chamado essa prática no México, sendo os lutadores mascarados símbolos dessa cultura. No Brasil é chamado de Luta Livre, mas nada foi encontrado, isso porque de uma forma geral, existem trabalhos e procura insuficientes sobre isso.

WWE – *World Wrestling Entertainment* é a maior empresa do segmento, ela se localiza nos EUA e suas atrações estão em mais de 140 países, inclusive no Brasil, onde o canal esportivo Esporte Interativo transmite os programas *Raw* e *Main Event*, porém com uma semana de atraso.

O objetivo desse trabalho é conhecer o que os fãs de *Pro-Wrestling* compartilham como conhecimento no site *SlideShare* e o que é postado tem o formato de texto de web, apresentação de slides, artigo científico ou etc. O propósito do site é repassar trabalhos sem nenhuma burocracia, com isso, basta o internauta fazer seu cadastro e já pode começar a postar seus trabalhos em diversos idiomas.

Justifica-se esse trabalho com o intuito de se descobrir o que é visto e entendido pelos fãs sobre *Pro-Wrestling*, isso porque a Luta Livre nas décadas de 1950 até 1980 era o que os brasileiros mais acompanhavam na TV, sendo chamado por *Telecatch*. Até hoje existem entidades que trabalham isso no Brasil, mas as atrações estrangeiras são o primeiro passo para os novos fãs conhecerem essa prática. Então para se saber mais sobre o tema, o site

SlideShare e seu conteúdo foram escolhidos para que seja feita uma análise sobre o que está sendo postado e compartilhado com os outros.

Para Levy (1999, p. 29), o ciberespaço acaba sendo um suporte da inteligência coletiva, pois esse é um dos motivos para o seu desenvolvimento. “Toda a história da cibercultura testemunha largamente sobre esse processo de retroação positiva, ou seja, sobre a auto-manutenção da revolução das redes digitais. Este é um fenômeno complexo e ambivalente”, (LEVY, 1999, p. 29). O autor quer mostrar que o ciberespaço é tão amplo que é difícil explicar o tamanho real desse “gigante”. Com isso, todos os usuários de internet podem produzir conteúdo para debate e conhecimento. O *SlideShare* tem como função ajudar nessa expansão de materiais.

Para Santaella (2004, p. 40) a relação do ciberespaço com a realidade virtual é completa, pois todos os elementos como a meios de comunicação múltiplos, a convergência das mídias, entre outros se interagem e inclui a todos, “pois tem a capacidade de reunir e concentrar todas essas faces em um objetivo comum”, (SANTAELLA, 2004, p. 40).

(...) há várias maneiras de se entrar no ciberespaço. Pelas animações sensíveis de imagens no monitor do vídeo controlado pelo *mouse*, passando pela tecnologia da realidade virtual, que visa recriar o sensorio humano tão plenamente quanto possível, até os eletrodos neurais diretos, (SANTAELLA, 2004, p. 41).

Além de ficar claro ao olhar da autora a composição do ciberespaço que nesse caso seria a plataforma *SlideShare* e como podemos nos inserir no mesmo.

“... ciberespaço será considerado como todo e qualquer espaço informacional multidimensional que, depende da interação do usuário, permite a este o acesso, a manipulação, a transformação e o intercâmbio de seus fluxos codificados de informação. Assim sendo, o ciberespaço é o espaço que se abre quando o usuário conecta-se com a rede. Por isso mesmo, esse espaço também inclui os usuários dos aparelhos sem fio, na medida em que esses aparelhos permitem a conexão e troca de informações. Conclusão, ciberespaço é um espaço feito de circuitos informacionais navegáveis. Um mundo virtual da comunicação informática, um universo que se

10^o interprogramas de **mestrado** FACULDADE CÁSPER LÍBERO

expande indefinidamente mais além da tela, por menor que esta seja, podendo caber até mesmo na palma da nossa mão”, (SANTAELLA, 2004, p. 45 – 46).

Metodologia

Para se conhecer o material disponível sobre o conteúdo disponibilizado no site, foram pesquisadas as palavras-chave *Pro – Wrestling* e *Professional Wrestling* que seria o nome sem abreviação, mas que significa a mesma coisa.

Em seguida a pesquisa foi direcionada para a palavra-chave *Lucha Libre*. Essa prática encanta as pessoas por gerações e os lutadores mascarados é o maior símbolo dessa paixão mexicana. Prova disso são o grande número de máscaras presentes em diversos espetáculos de outros esportes.

A terceira pesquisa foi para WWE, *World Wrestling Entertainment* que é uma empresa americana de *Pro-Wrestling* e que domina esse mundo, sendo o sonho da maioria dos lutadores estar no *roster* dos *Superstars* da entidade. Empresa fundada em 1950, a WWE está em inúmeros países, em 2012 veio ao Brasil para um show em São Paulo. A entidade busca levar um entretenimento de qualidade aos fãs, sendo um programa para toda a família, onde os “mocinhos”, *faces* na maioria das vezes vencem, mas os que decidem fazer os “vilões”, *hells* conseguem mesmo serem odiados pelos espectadores durante as apresentações, mas no fim, todos acabam sendo queridos pelos que acompanham.

Protocolo de Pesquisa

Após a coleta dos dados frente as palavras-chave que foram citadas acima, foi necessário dividir tudo o que foi levantado em três categorias: História, *Streams* e *Superastros* / Lutadores. Justifica-se essa divisão pois além do resultado ser significativo, isso ajudaria na compreensão do levantamento, já que não existe na América Latina trabalhos suficientes sobre Luta Livre.

As categorias têm os seguintes objetivos: História, onde os trabalhos contarão sobre os

passos da modalidade até hoje. *Streams* que seriam apresentações que trazem *links* para se assistir aos shows de *Pro-Wrestling*. Por fim, *Superastros / Lutadores*, onde os autores escrevem sobre o porquê gostam de determinado combatente, assim como o porquê de não gostar de outros. Contudo é importante ressaltar que existem inúmeros outros trabalhos ligados ao tema, porém a abordagem é distinta em muitos casos, pois são tratados assuntos como a venda de produtos, lutas que os fãs gostariam de ver, jogos de videogame, e etc. Sendo o número total de conteúdo postado em 112 trabalhos, onde em nenhum momento se busca passar conhecimento.

Análise dos Resultados

	<i>Pro-Wrestling</i>	<i>Professional Wrestling</i>	<i>Lucha Libre</i>	WWE	Total
História	5	6	15	37	63
<i>Streams</i>	1	3	1	52	57
<i>Superastros / Lutadores</i>	1	2	2	53	58

Os resultados para *Pro – Wrestling* apareceram 4, 607 respostas, porém apenas 12, sendo que a metade trazia a palavra-chave, mas o conteúdo não dizia nada sobre. Os outros mais de quatro mil resultados condiziam a outros diversos temas, pois o sistema do site procurou tudo o que tinha sobre “*pro*” e “*wrestling*”, sendo que a segunda palavra tem a tradução para o português de Luta, então tudo que era citado como algum tipo de combate aparecia, assim como outras apresentações que nada acrescentariam a pesquisa.

Já na busca pela palavra-chave *Professional Wrestling* o número total que o site disponibilizou foi de 7,657, mas somente 17 se enquadraram, onde seis deles falavam sobre a Luta Livre Olímpica que é distinta do *Pro-Wrestling*. Assim como no caso da outra palavra-chave, vários resultados possuíam uma ou outra palavra, “*professional*” ou “*wrestling*”

10^o interprogramas de mestrado FACULDADE CÁSPER LÍBERO

contudo outros assuntos apareceram sem possuir qualquer tipo de semelhança ao tema.

Para contar sobre a fatos do *Pro-Wrestling*, *Lucha Libre* e WWE, SlangSM (2011) é o que mais se destaca, sendo que mais de 87 apresentações estão postadas em sua conta, onde 60 de seus trabalhos trazem o *link* para se acessar o site *heroesdelring.com.mx*. Com isso acredita-se que o mesmo deve fazer parte da equipe deste outro site e que usa o *SlideShare* para compartilhar conhecimento e se auto promover. O conteúdo de SlangSM fala além das palavras-chave que norteiam esse artigo, também menciona o *Puropesu* que é como é chamado o *Pro-Wrestling* no Japão, o texto está em espanhol e suas características se mostram adaptado à internet, ou seja textos mais curtos. SlangSM chama o *Puropesu* de *Lucha Libre* Japonesa.

Em relação a *streams*, *WrestlingRevealed* (2009) traz a oportunidade de se poder acompanhar pelo computador shows de Luta Livre de diversas companhias, e *YourFightPage* (2010) disponibilizava apenas *links* para assistir os espetáculos da TNA (*Total Nonstop Action*), empresa americana que é a principal adversária da WWE, mesmo com toda a diferença de arrecadação de dinheiro e influência que *World Wrestling Entertainment* aplica a diversos anos. Sendo que os demais *links* que disponibilizavam *streams* em nenhum outro momento citaram a TNA, tamanha a crise que a companhia enfrenta. Esses problemas influenciam de forma direta na composição de conteúdo sobre o tema, pois o espectador perde o interesse e busca outras formas de entretenimento.

Os mexicanos e fãs da *Lucha Libre* postaram exatamente 42 trabalhos, mas a maior parte ficou aplicada em divulgação de eventos, onde teria a *Lucha Libre* como atração, além de jogos de videogame, bastidores de programas de rádio feito por fãs que tratam do tema, exposições de máscaras e etc.

Academica (2010) traz três artigos sobre a *Lucha Libre*, onde são analisadas como a imprensa fez um papel importante para o renascimento desse espetáculo no país, o número de espectadores que visitaram no mês de setembro de 2009, a *Arena México* que é destinada aos shows. Sendo o último uma abordagem parecida que analisa os visitantes de maio de 2010.

10^o interprogramas de mestrado FACULDADE CÁSPER LÍBERO

O outro autor que se destaca é Jesús (2009) que tem como objetivo de suas postagens exemplares de revistas sobre Lucha Libre, ao todo foram cinco, cada uma de uma editora, os nomes das publicações são: *Dos de Três, Colosos de la Lucha Libre, Lucha Libre Mexicana: Mascaras Atraves Del Tiempo, Arena, Grandes Figuras de la Lucha Libre.*

Durante o levantamento da pesquisa, fica-se notório que a WWE acaba sendo maior que a própria prática em si, os números que serão explicados a seguir mostram isso. Ao todo foram 209 trabalhos ligados a WWE. Ser líder mundial em algo se deve a muito trabalho e também a como se promove o negócio, no caso os shows de Luta Livre. Uma das formas que a WWE faz isso é com o *merchandising*, pois a venda de produtos como camisetas, DVD's, filmes, bonecos, bonés e demais artigos ajudam nos lucros e também no número de apresentações sobre a empresa. O *Superastro* que mais vende produtos é John Cena. Os *Superastros* da WWE podem ser considerados como Heróis para seus fãs, pois eles buscam passar valores aos que assistem seus espetáculos, além de fazerem a justiça que para Barthes (1957) essa justiça é o propósito da Luta Livre. Outro fator para que a WWE tenha tantos trabalhos se deve aos inúmeros *links* para a exibição dos shows da empresa, 52 foi o número constatado, além de diversas apresentações que além do *stream*, também ofereciam a venda de ingressos para shows. Nota-se também que algumas apresentações dividiram o mesmo *link* nas diversas lutas do show, ou seja na primeira luta o *superastro* A enfrenta o *superastro* B e junto do *link* X, depois se encontra outra apresentação da luta do *superastro* C contra o *superastro* D e o *link* é o mesmo. Porém apenas 142 dessas apresentações serviram para se analisar, já que os anúncios de venda de produtos da entidade foram os mais divulgados. Contudo se não fosse os números que a empresa americana alcançou, possivelmente esse artigo seria viável, já que os números das demais palavras-chave juntas ficam por um da categoria de menor número da WWE que foi História.

Para Barthes (1957), "O *catch* assemelha-se a uma escrita diacrítica: além da significação fundamental do seu corpo, o lutador dispõe de explicações episódicas, mas sempre bem-vindas, ajudando a leitura do combate com seus gestos, atitudes e mímicas, (...),

(BARTHES, 1957, p. 14).

Os artigos científicos encontrados são: Acadêmica (2010) que traz três artigos sobre a Lucha Libre, onde são analisadas como a imprensa fez um papel importante para o renascimento desse espetáculo no México, o número de espectadores que visitaram no mês de setembro de 2009, a Arena México que é destinada aos shows. Sendo o último uma abordagem parecida que analisa os visitantes de maio de 2010. Lipscomb III (2011) é um artigo científico, onde se conta sobre a performance dos lutadores dentro do ringue. Também se é retratado que o *Pro-Wrestling* nasceu nos EUA, como um esporte igual aos outros que a forma independente de organizar os shows fizeram nascer diversos campeonatos e títulos. Já RTSF (2013) seria um artigo que aborda sobre um acordo entre a empresa de cabo HDNet e usuário do *YouTube* ROHBrazil, onde acabou – se descobrindo que ROHBrazil estava colocando os programas do ROH de forma ilegal no canal que tinha no site de vídeos.

Bardin (1977, p. 44) afirma que o estudo proposto pela linguística está em descrever o funcionamento da língua e que a análise de discurso tem o objetivo em conhecer o que está por trás das palavras ditas. “(...) A linguística é um estudo da língua, a análise de conteúdo é uma busca de outras realidades através das mensagens. (...)”, (BARDIN, 1977, p. 44). Com isso entenda que o trabalho proposto fica a cargo de descobrir um número concreto sobre o que é postado no *SlideShare*, dentre as três categorias propostas. Em história foi analisado que o mesmo fato de criação e precursores são contados de diversas maneiras. Enquanto alguns preferem começar pelo ano de fundação da WWE, outros preferem indicar quem são as grandes empresas atuais do segmento. Nos *streams* são encontradas apresentações desde 2008 até os dias atuais, contudo com o passar dos anos a divulgação individual de cada luta rendeu grandes números na categoria. Mesmo não se provando a eficácia dessa estratégia, pois quem acompanha Pro-Wrestling, em grande maioria assistiu todas as lutas e não apenas uma em questão. Analisando o conteúdo sobre os lutadores, diversos foram citados, como Undertaker, Triple H, Kane, Daniel Bryan, Ryback. Até mesmo lutadores que não estão mais na WWE como Jeff Hardy e CM Punk foram lembrados pelos fãs. Contudo, o que mais chama a

atenção nesse período de existência do *SlideShare* são os trabalhos citando John Cena, *Superastro* da WWE. Cena na maior parte de sua carreira faz o papel do “mocinho”. Ele é carismático, passa inúmeras mensagens positivas, não usa de trapaças para vencer e é inúmeras vezes campeão, essas são algumas de suas características de lutador, ainda está a mais de dez anos na mesma empresa. Com isso, John Cena é homenageado por vários autores, entre eles. Mani Khan (2014), PuroGym (2012), Mfgsmax (2014), Macias (2013) e Harana0711 (2013). Dessa maneira entendo que Cena é um grande ícone que está dentro de um “mundo” ainda maior que é a WWE frente aos que postam no site.

Considerações Finais:

O *SlideShare* é um site de oito anos e vem cumprindo o seu papel que é o compartilhamento de conhecimento sem burocracia e a Luta Livre está sendo bem trabalhada, porém com grande eficácia na WWE, pois praticamente quatro dias da semana possuem shows da empresa e ainda pelo menos um domingo do mês tem algum evento especial. Dessa maneira fica claro que o número exorbitante de trabalhos em cima da mesma e dos lutadores ou melhor, os *Superastros*.

Assim é necessário que as outras entidades de *Pro-Wrestling* espalhadas pelo mundo deve repensar na forma de se fazer espetáculo, para que cativem o público e recebam trabalhos em cima do que fazem. Mesmo a WWE que à maior no segmento hoje passa por uma crise, com isso não se pode pensar no espetáculo pelo espetáculo, o público precisa ser o primeiro fator a ser analisado na composição das lutas em um show e como esses resultados podem ser encarados pelos fãs. A WWE estava consolidada, mas o lançamento da *WWE Network* que é uma plataforma online para se acompanhar toda a programação da entidade ainda está em crescimento e o fim da sequência de 21 anos de invencibilidade de Undertaker na *Wrestlemania 30*, realizada em 2014, fez muitos acionistas deixarem de investir e com isso o corte de gastos também a afetou e as demissões são muitas, até mesmo de lutadores.

No México é preciso que espalhe mais o que se faz hoje, pois história eles já possuem,

nos EUA necessita que demais empresa de Luta Livre se aproximem de seus fãs, pois isso fatalmente trará mais exposição do seu nome em apresentações e textos. O Japão que tem o *Puropesu*, como denominação de *Pro-Wrestling* só aparece com um texto, mesmo sendo um sucesso a diversos anos.

Fãs de Luta Livre não faltam em nenhum lugar, o que falta é que quem trabalha com isso levar o mesmo ao público, pois sem divulgação não haverá nada, nem mesmo show, o que dizer então de trabalhos acadêmicos.

Referências:

BARDIN: Laurence. **Análise de Conteúdo**. Tradução de Luís Antero Reta e Augusto Pinheiro. - Lisboa, Portugal : Edições 70, Lda. 1977.

BARTHES, Roland. **Mitologias**. Tradução de Rita Buongermind e Pedro de Souza. - São Paulo : Difusão Européia do Livro. 1972.

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

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. - São Paulo. Ed. 34, 1999.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço. O perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

Site SlideShare. <http://pt.slideshare.net/about>. Acesso em 01 de junho de 2014.

_____. Pesquisa sobre Lucha Libre. Disponível em: http://pt.slideshare.net/search/slideshow?searchfrom=header&q=Lucha+Libre&ud=any&ft=all&lang=**&sort=. Acesso em 07 de agosto de 2014.

_____. Pesquisa sobre Pro-Wrestling. Disponível em: <http://pt.slideshare.net/search/slideshow?searchfrom=header&q=Pro+Wrestling>. Acesso em 14 de julho de 2014.

_____. Pesquisa sobre Professional Wrestling. Disponível em: http://pt.slideshare.net/search/slideshow?searchfrom=header&q=Professional+Wrestling&ud=any&ft=all&lang=**&sort=. Acesso em 28 de julho de 2014.

_____. Pesquisa sobre WWE. Disponível em: http://pt.slideshare.net/search/slideshow?searchfrom=header&q=WWE&ud=any&ft=all&lang=**&sort=. Acesso em 14 de agosto de 2014.