

L'art de la lutte

Mathieu Poulin

Chaque fois que j'affirme à quelqu'un avoir développé, à trente-deux ans, un vif intérêt pour la lutte professionnelle, j'ai droit à la même réaction : un mélange d'amusement, d'incompréhension, de malaise et de fausse curiosité. « La lutte? Tu veux dire... la WWE¹? » Oui, c'est bien ça. Du moins, entre autres. « J'imagine que tu sais que c'est arrangé?... » Oui, évidemment. Faut en revenir. « J'ai déjà écouté ça, aussi, quand j'étais jeune. Mais j'ai fini par décrocher. » Pareil pour moi. Sauf que j'y suis revenu, un peu par accident, plusieurs années plus tard, le regard changé par une bonne décennie de formation en lettres. Et ce que j'y ai découvert est depuis la source d'une fascination presque malade.

J'ai appris à considérer la lutte non pas comme un divertissement puéril, mais bien comme un art à part entière, comme une forme narrative complexe et novatrice reposant sur un système de codes lui étant propre. Or, en raison des idées préconçues essentiellement dédaigneuses qui dominent le discours public par rapport à cette discipline – un spectacle de gros clowns musclés et mentalement engourdis par la testostérone qui font semblant de se donner des coups dans des combats chorégraphiés, grotesques et répétitifs –, cette posture,

¹ Autrefois connue sous le sigle « WWF ».

encore plus que le simple intérêt pour la lutte elle-même, suscite la méfiance. À cela, je dis : au diable la méfiance et les regards de biais! Ce que j'espère accomplir avec ce texte, c'est faire un *powerbomb* aux préjugés et contribuer à l'inclusion de la lutte dans l'ensemble des pratiques soumises à l'analyse du discours; c'est élaborer la base d'une méthodologie permettant l'étude narrative de la lutte; et, accessoirement, c'est convaincre quiconque est prêt à me lire que la lutte, c'est *cool* pour vrai².

Mettons une chose au clair : je suis conscient que le fait de réfléchir sérieusement à la lutte professionnelle semblera toujours relever du gag ironique ou du vain spectacle de gymnastique intellectuelle, mais je veux assurer à mon lecteur que telle n'est pas mon intention. Ma démarche est honnête. Je désire, comme n'importe qui, que l'on respecte ce que j'aime. De toute façon, cette approche – se pencher sur une pratique culturelle *lowbrow* avec une rigueur académique autrefois exclusivement réservée aux arts dits élevés – est dans l'air du temps, c'est indéniable. D'autant plus que c'est quelque chose que, selon toute vraisemblance, Ta Mère aime pas mal.

Le travail, ici, en est un de défrichage. La littérature scientifique consacrée à l'analyse de la lutte professionnelle est bien mince. Certains intellectuels s'y sont certes déjà intéressés, mais généralement dans une perspective

² Je sens le besoin d'apporter une précision : oui, la lutte, ça peut parfois être l'une des formes narratives les plus efficaces et passionnantes qui soit, mais ça peut aussi être crissement plate. Considérons donc que ce texte s'intéresse avant tout à la « bonne » lutte, celle des grands matchs et des histoires bien menées, et non pas aux matchs insipides de Fandango et R-Truth à *WWE Main Event* (les vrais savent).

historique ou sociologique³; rarement, comme je souhaite le faire, dans une perspective artistique et narratologique. Seul Roland Barthes, dans son relativement célèbre « Le monde où l'on catche » (*Mythologies*, 1957), s'en approche un tant soit peu, abordant la lutte selon un point de vue sémiologique – soit en étudiant l'ensemble des *signes* qui structurent un gala de lutte « de sous-sol ». Même si la lutte a beaucoup changé depuis les années 1950, mon *boy* Roland avait quand même vu juste à plusieurs égards, notamment sur le fait que la lutte professionnelle relève, comme le théâtre, du domaine de la représentation, de la mimésis : « Ce que le public réclame, c'est l'image de la passion, non la passion elle-même. » Les lutteurs sont des collègues de travail qui donnent un *show*, pas de véritables adversaires souhaitant à tout prix établir leur supériorité. La suspension de l'incrédulité, inutile lorsque l'on assiste à une compétition sportive, est fondamentale à l'état d'esprit du fan de lutte. Ce dernier ne recherche pas le vrai, mais le vraisemblable. En 2016, cela ne devrait être une surprise pour personne.

Barthes présente également les lutteurs eux-mêmes davantage comme des acteurs que comme des athlètes, insistant sur l'inscription manifeste et indubitable de leur personnage-fonction dans leur apparence physique : les beaux sont gentils, les laids sont méchants, pis *that's about it*. Je n'ai aucune difficulté à imaginer que son analyse, dans la réalité des salles crasseuses du Paris des *fifties*, était juste (il utilise d'ailleurs de nombreux exemples pour valider

³ Notons en ce sens un cours en ligne du réputé Massachusetts Institute of Technology (MIT) intitulé *Topics in Comparative Media : American Pro Wrestling* (2007) et, plus près de chez nous, un récent mémoire de maîtrise intitulé *Entre quatre câbles : la mise en scène du spectacle de lutte professionnelle au Québec, des années 1950 aux années 1970* (Éric Goudreau, Département d'histoire, Université de Sherbrooke, 2012).

sa théorie), mais c'est à partir d'ici que je commence à prendre mes distances avec le penseur. Car cette vision des choses rejoint ce qui s'impose comme le fil conducteur de sa réflexion : le refus à la lutte de tout potentiel de subtilité. Pour Barthes, la lutte est intéressante parce qu'elle ne nécessite aucun effort d'interprétation pour être appréciée. Tout n'y serait qu'exagération, que satisfaction d'attentes, que variations mineures sur une structure inlassablement répétée, de manière à offrir un spectacle basement satisfaisant par sa parfaite intelligibilité. Comme l'essentiel du théâtre antique – avec lequel les parallèles pullulent dans son analyse –, la lutte n'aurait, en gros, qu'une fonction cathartique; on n'y assisterait que pour avoir sa dose représentée de Bien, de Mal, de Souffrance, de Justice et de tout ce qui fait sortir le méchant. Je ne nie pas qu'il y a encore un peu de cela, que les spectateurs occasionnels et globalement désintéressés peuvent considérer un gala comme un exutoire, comme une occasion de gueuler plutôt que comme une œuvre, mais quiconque a pris la peine de s'intéresser de bonne foi à la lutte, d'y plonger comme Daniel Bryan plonge entre les câbles, sait qu'il s'agit d'une bibitte complexe, captivante, dont l'étude a un potentiel presque infini.

Mais revenons à Barthes. Autrement dit, il considère la lutte comme un spectacle. Un spectacle bizarrement utile, certes, mais un spectacle tout de même, relevant du divertissement, du trivial, de la facilité. Désormais, cette idée semble faire consensus. Même la WWE, principale productrice mondiale de galas de lutte depuis une bonne vingtaine d'années, se désigne elle-même comme œuvrant dans le domaine du « sport-spectacle ». Le terme « *wrestling* » est ainsi volontairement rayé du lexique utilisé dans

le cadre de ses productions, ce qui témoigne non seulement d'une volonté d'établir une distinction claire entre ce qu'elle offre et la lutte comme discipline sportive légitime, mais lui permet d'insister, avec une transparence toujours de plus en plus assumée, sur l'importance de la mimésis plus haut évoquée dans sa démarche. Ce doit être clair : le champ de compétence de la WWE est la création, pas la compétition. Et c'est justement la finesse insoupçonnée du travail créatif nécessaire à la représentation d'un bon gala de lutte et à la construction diégétique d'une fédération qui dure dans le temps qui me fait considérer le terme « spectacle » comme injuste, comme trop bas dans la hiérarchie des concepts dramatiques : selon moi, la lutte, c'est un Art.

Bon, OK, la majuscule, c'était pour l'effet. Mais il n'en demeure pas moins que je crois dur comme fer (ou comme les biceps de John Cena) que la lutte est au moins un art avec une minuscule, un moyen d'expression esthétisé qui peut marquer l'imaginaire de façon durable et créer du sens aux couches multiples. Elle relève des arts de la scène et est intrinsèquement multidisciplinaire, faisant se côtoyer le théâtre, la gymnastique, l'improvisation⁴, les arts martiaux, le cinéma (pour les promos préenregistrées) et, dans une moindre mesure, la musique. Mais surtout – c'est ce qui, selon moi, en tant que littéraire,

⁴ Contrairement à la croyance populaire, un match de lutte est rarement chorégraphié du début à la fin. Seules quelques manœuvres-clés (normalement désignées par le terme « *spots* ») sont parfois établies d'avance en raison de leur nécessité narrative (voyons-les comme les principales péripéties d'un schéma narratif classique), de besoins particuliers en ce qui concerne la mise en scène (par exemple, une échelle qui doit être placée à un endroit précis) ou de leur difficulté d'exécution. Le reste est essentiellement de l'improvisation, ce pour quoi les lutteurs, en plus de bien maîtriser leur répertoire, doivent faire preuve d'une écoute et d'une vivacité d'esprit exceptionnelles lors de leurs matches.

est le plus intéressant –, il s'agit d'un art narratif, d'une façon novatrice et intermédiaire de raconter des histoires. En ce sens, la lutte s'écoute comme une série télé, pas comme un match de hockey. C'est sans doute pour cela que la grande majorité des lutteurs s'entendent pour dire que les meilleurs d'entre eux ne sont pas nécessairement les plus athlétiques, les plus téméraires ou les meilleurs techniciens, mais plutôt ceux qui ont la plus grande capacité à élever ce qui aurait pu n'être qu'un simple échange de coups et de prises au statut de récit captivant, parfois même émouvant⁵. Stone Cold Steve Austin et The Rock, deux des lutteurs les plus connus et appréciés de l'histoire, ont ainsi longtemps travaillé avec un « arsenal pugilistique⁶ » plutôt limité, mais la force de leur personnage et l'intensité des histoires qu'ils ont contribué à élaborer leur ont permis de s'élever au-dessus de la mêlée et de faire de *Monday Night Raw* une œuvre de fiction incontournable.

Et quand je dis incontournable, ce n'est pas seulement en raison de la qualité de certaines des histoires qui y ont été mises en scène : c'est aussi en raison de la quantité de celles-ci. Les néophytes l'ignorent sans doute, mais l'écosystème de la lutte professionnelle – surtout depuis

⁵ Je défie n'importe quel spectateur de bonne foi de rester insensible devant des matchs comme celui de Ric Flair contre Shawn Michaels pour la retraite du premier ou bien celui de Bayley contre Sasha Banks à *NXT TakeOver : Brooklyn*. Moi, j'ai pleuré.

⁶ Dans l'absolu, il existe une énorme quantité de prises, mais chaque lutteur n'utilise normalement qu'un nombre assez limité d'entre elles, qu'on peut considérer comme son répertoire personnel. Ce répertoire contribue à définir un style particulier (cogneur, adepte de la haute voltige, spécialiste de la soumission, etc.), ce qui est un des traits fondamentaux du personnage interprété, d'autant plus que la séquence particulière de prises utilisées lors d'un match peut créer une tension dramatique pour les spectateurs bien conscients de l'arsenal respectif des adversaires qui s'affrontent.

l'apparition de galas télévisés⁷ – est peut-être la plus importante de toutes les « machines créatrices de récit ». *Raw* est l'émission hebdomadaire de fiction avec la plus grande longévité de l'histoire de la télé américaine, ayant déjà cumulé plus de mille deux cents épisodes de deux ou trois heures. Ajoutons à cela *SmackDown* (aussi hebdomadaire, près de neuf cents épisodes), puis les galas mensuels comme *WrestleMania* et *SummerSlam* et ça commence à faire pas mal de contenu. Et ça, ce n'est que la WWE... Car, pour vraiment tout comprendre des histoires, il faut également être au fait de ce qui se passe chez les compétiteurs comme Impact Wrestling, Ring of Honor, Lucha Underground et la défunte WCW, pour ne nommer que ceux-là. Du coup, il est, je le crois bien, physiquement impossible d'avoir tout vu, ce qui rend l'œuvre qu'est l'histoire de la lutte professionnelle pratiquement inépuisable... ce dont peu d'autres grandes sagas peuvent se vanter⁸. Voilà pourquoi Triple H, lutteur légendaire et actuel directeur créatif de la WWE, parlait, dans une entrevue, de la lutte comme « le roman qui ne finit jamais ». Et c'est sans doute pour cela que c'est seulement à moitié une *joke* quand je dis que Vince McMahon, président de la WWE et père spirituel de la lutte contemporaine, se situe à mi-chemin entre David Foster Wallace et Fabienne Larouche.

Le plus intéressant, c'est que cette dimension narrative de la lutte professionnelle s'articule sur plusieurs plans;

⁷ Voilà sans doute le changement le plus important depuis l'époque de Barthes et donc la principale raison pour laquelle son « Monde où l'on catche » est un peu daté.

⁸ En fait, je ne vois comme candidats que quelques comics et des *soaps* du genre *General Hospital*.

pour être *fancy*, parlons de multiples vecteurs de narrativité. C'est ici que l'essentiel du travail méthodologique est à faire. La question de base semble être la suivante : de quelle manière la lutte procède-t-elle pour raconter ses histoires? Il importe tout d'abord de distinguer deux aspects fondamentaux, à savoir le verbal et le non-verbal. On conviendra que la méthode la plus éprouvée pour raconter quoi que ce soit implique l'usage de la parole, qu'elle soit écrite ou orale. Dans le cas de la lutte, c'est essentiellement par le dialogue ou le monologue⁹ que la parole est mise en œuvre : les lutteurs, principaux personnages de l'histoire, vont souvent prendre le micro entre les combats pour énoncer leurs motivations et leurs objectifs, invectiver leur adversaire (ou la foule), se vanter de leurs plus hauts faits d'armes (bien utile pour récapituler certains arcs narratifs), développer leur relation avec les inévitables figures d'autorité et illustrer les principaux traits de leur personnalité (courageux, arrogant, drôle, respectueux, menaçant, résilient, imprévisible, etc.). Il est à noter que, dans la majorité des cas (mais pas toujours), ces traits de caractère sont plus nuancés et fluctuants que ce qui était évoqué par Barthes, les bons lutteurs ayant souvent plusieurs années pour développer des personnages à la psyché complexe. Ces segments parlés, habituellement nommés « promos », sont essentiels dans la mesure où ils permettent de relier logiquement les matchs les uns aux autres, en plus de leur donner une profondeur dramatique. L'histoire a maintes fois prouvé que les lutteurs peu doués au micro disparaissent rapidement du sommet de

⁹ Par exemple, une confrontation lutteur contre lutteur sur le ring ou dans l'arrière-scène, une entrevue avec une « figure journalistique » ou une tirade où un lutteur interpelle son adversaire en s'adressant à l'objectif de la caméra (particulièrement efficace puisque le spectateur peut ainsi se sentir lui-même interpellé), etc.

la carte, et ce, même s'ils excellent sur le plan technique. N'oublions pas qu'à la lutte, la lutte en tant que telle est souvent secondaire.

Aux promos des lutteurs s'ajoute une autre couche de narration parlée : les interventions presque incessantes des commentateurs. Ici, il serait juste de parler de métanarration, puisque ces « analystes » ont essentiellement comme fonction d'élaborer un discours critique – certes enthousiaste – sur ce qui est raconté par le non-verbal. Non seulement nomment-ils ce qui est donné à voir durant les matchs, proposant une lecture particulière de l'action qui peut en orienter la réception, mais ils interprètent souvent eux-mêmes des personnages dont l'interrelation est calquée sur la dynamique « gentil/méchant » qui structure les rivalités des lutteurs. Nous est donc racontée ici une histoire à propos d'une histoire¹⁰.

Si ces degrés de narration somme toute assez classiques peuvent être analysés avec des outils éprouvés relevant de la narratologie littéraire ou cinématographique, on devient rapidement désarmé lorsque vient le temps d'expliquer de quelle manière les lutteurs s'y prennent pour raconter des histoires durant les matchs eux-mêmes : c'est là la dimension non verbale, et c'est le nerf de la guerre (encore plus quand on assiste à un gala en personne, donc sans accès à la verbalisation des commentateurs, qui relève de la production télévisuelle). En effet, mis à part quelques exceptions (pensons à Kevin Owens, très volubile durant

¹⁰ On pourrait également considérer les multiples montages vidéo présentés lors des galas comme un outil relevant de la narration « parlée », puisqu'ils présentent dans une forme condensée, en alliant surtout des extraits de promos et de métanarration, l'arc narratif menant à un match donné. Le recours à des particularités du langage cinématographique y est également fréquent pour créer du sens.

ses matchs), les lutteurs n'ont pas recours à la parole lors de leurs affrontements physiques, mais ils réussissent néanmoins à construire des saynètes¹¹ incontestablement dramatiques, emplies de tension, de revirements, de suspense et de causalité. Mais comment créer ces effets narratifs sans langage? Ici, le médium est surtout le corps, alors on pourrait peut-être puiser des outils critiques du côté de la danse, ou du moins d'une certaine danse contemporaine aux accents narratifs. Le problème, avec ça, c'est que je m'y connais *fuck all* en danse, alors ça m'aide pas gros. Sinon, même si l'approche commence à être vieillissante, on pourrait s'inspirer de la *Morphologie du conte* de Vladimir Propp, qui a tâché de condenser plus d'un millier de contes traditionnels russes en une trentaine de fonctions narratives de base. Je crois que le parallèle entre la lutte et le conte est moins aléatoire qu'il n'en a l'air. Chaque match est construit selon un agencement particulier de topoï, d'unités narratives récurrentes dont les variations de mise en séquence contribuent à créer des effets dramatiques. Je ne prétends pas avoir réfléchi à la chose aussi longtemps que mon *boy* Vlad, mais voici, en vrac, quelques mécanismes qu'on pourrait trouver dans une éventuelle *Morphologie du match de lutte* : le trichage, l'arbitre mis « hors d'usage » par une collision accidentelle ou volontaire, le recours à une prise de soumission (et s'en libérer en agrippant les cordes), le recours à une arme, l'intervention extérieure, le fait de monter sur la troisième corde (surtout si ce n'est pas dans les habitudes du lutteur), le déplacement du match à l'extérieur du ring (et le compte de dix fait par l'arbitre), le retrait du

¹¹ Chaque match possède son histoire « interne », avec une situation initiale, des péripéties et une situation finale, mais on doit également voir chacun des affrontements comme un chapitre ou un fragment d'une grande histoire sans fin.

revêtement de la table des commentateurs, la présence de sang, le fait de « kicker out » lors d'un tombé¹², le *spot* particulièrement impressionnant ou douloureux, l'inconfort physique qui s'étire, le fait de cibler un membre blessé, de négliger l'adversaire pour haranguer la foule ou d'utiliser une « prise signature » ou un *finisher*, le « vol » d'une prise tirée du répertoire de l'adversaire (ce qui cause plus de dommages), etc. Ces unités, qu'on pourrait considérer comme des pivots, sont individuellement bien connues des spectateurs avertis, qui associent à chacune des conséquences particulières, et c'est surtout lorsque ces attentes liées à la causalité sont déjouées que les effets dramatiques les plus forts sont créés. J'ajouterai donc que, pour véritablement apprécier la dimension narrative d'un match de lutte, il faut avoir vu un *shitload* de lutte, de manière à être devenu en quelque sorte conditionné à la « logique » particulière de cet univers. Dans le même ordre d'idées, pour savourer à sa juste valeur un match exceptionnel (parce qu'il brise certaines conventions), il faut avoir subi une grande quantité de matchs banals (qui établissent lesdites conventions). Ça fait que si tu lis mon texte et que tu te dis « Cool, ça a l'air intéressant, je vais aller m'initier à cet Art qu'est la lutte », tu risques d'être déçu. Mais comme toute, on peut dire que le plaisir croît avec l'usage¹³.

Une autre manière de réfléchir à la narrativité « intra-match » serait de considérer la lutte elle-même – à savoir l'enchaînement dialectique de coups et de prises – comme

¹² Le lutteur Sami Zayn, dans un épisode de la série documentaire *Breaking Ground*, établissait une analogie intéressante entre ledit « kick out » et le recours au point d'exclamation à la fin d'une phrase. Cela rejoint une certaine vision « grammaticale » de la lutte que je proposerai dans quelques instants.

¹³ *Shout out* à René Richard Cyr.

un langage à part entière. La proposition peut sembler audacieuse, mais je crois réellement qu'un domaine comme la linguistique pourrait être utile pour théoriser la lutte professionnelle. Par cela, j'entends que chaque prise et chaque coup pourraient être vus comme un mot, voire comme un signifiant associé à un signifié (variable selon le contexte de son utilisation). Chaque lutteur serait ainsi doté d'un vocabulaire particulier qu'il utiliserait pour construire des phrases, dialoguer (ou plutôt débattre) et, avec le temps, cimenter un « style » lui étant propre. Ma réflexion sur ce point est encore embryonnaire, alors j'invite quiconque se sent interpellé à saisir le témoin au relais.

Pour finir, d'autres éléments à prendre en considération sont présentés dans un fort éclairant mais plutôt obscur billet web intitulé « Continuity, net gains, build and context in pro wrestling¹⁴ ». J'invite les curieux à consulter le texte dans son intégralité, mais je tiens à reprendre ici trois vecteurs que j'estime essentiels à la narrativité de la lutte : le contexte, la construction et la continuité. Le contexte, qui relève de l'intramatch, concerne les variations quant à l'effet produit par le choix d'une prise à différents moments et face à différents adversaires. Par exemple, si The Rock faisait un *stunner* à Stone Cold, les conséquences de la prise seraient assurément désastreuses pour celui qui se fait voler son *finisher*, mais si The Rock faisait le même *stunner* à, disons, The Undertaker, ça n'aurait juste pas rapport et les conséquences dramatiques seraient nulles. La construction, qui relève aussi de l'intramatch, concerne

¹⁴ Ditch. (22août 2004). « Continuity, net gains, build and context in pro wrestling », *Point of View*. Récupéré de <http://ditch.lcwe.com/ditch.html>. Ouais, le gars s'appelle Ditch. C'est ça qui arrive quand la communauté scientifique tarde à s'intéresser à un sujet : on est pogné pour faire des recherches sur Reddit plutôt que dans le *Journal of Whatever Quarterly*.

quant à elle la montée dramatique. Pour qu'un match soit captivant, les lutteurs doivent tâcher de respecter un certain crescendo, commençant avec des prises simples et augmentant tranquillement le coefficient de difficulté ou de brutalité, sans quoi la tension est presque impossible. C'est également dans ce vecteur qu'interviennent la fatigue, les blessures résultant d'un ciblage corporel et l'usure psychologique. Puis, toujours selon ce cher Ditch, la continuité concerne la relation que le match a avec ce qui l'a précédé. C'est un peu la dimension intertextuelle. Puisque les rivalités entre lutteurs s'échelonnent généralement sur une série de matchs, chaque nouvel affrontement ne doit pas seulement être « lu » selon sa logique interne, mais aussi en relation avec le passé de la rivalité – voire parfois avec la carrière entière de chaque lutteur. C'est donc pour des raisons de continuité que le néophyte est limité à une compréhension partielle de ce qu'il regarde, plusieurs subtilités lui échappant.

Je n'ai fait avec ce texte que gratter la surface; malgré mon effort, la démangeaison est encore vive. Pour tracer un véritable portrait d'ensemble des facteurs influençant la dimension narrative de la lutte, il serait ensuite essentiel d'aborder l'énorme tension qui y unit réalité et fiction. Le *kayfabe* (terme désignant grosso modo la diégèse fictive à l'intérieur de laquelle s'articulent les intrigues), autrefois incassable, est de plus en plus poreux¹⁵ et plusieurs fédérations, si cela permet de créer de bonnes histoires, n'hésitent plus à brouiller la limite entre la « vraie vie » et leur univers fantaisiste – intégrant par exemple à ce dernier de véritables disputes contractuelles ou de véritables tensions entre

¹⁵ Surtout depuis l'avènement des médias sociaux.

collègues¹⁶. Cet aspect pourrait légitimement être analysé en s'inspirant des études portant sur l'autofiction comme forme littéraire puisque, comme le lecteur de Doubrovsky ou d'Arcan, le fan de lutte se demande constamment si ce qui lui est raconté est authentique ou fictif. Il y aura pour cette raison toujours quelque chose d'un peu insaisissable dans la lutte et c'est, entre autres, ce qui rend cet art aussi fascinant. Puis, il ne faudrait pas oublier d'intégrer à la suite de ce texte une réflexion sur le rôle joué par le public, qui, loin d'être passif, est investi d'une fonction performative essentielle au bon déroulement d'un gala. Si le public de lutte est généralement aussi dynamique – créant des pancartes, y allant de chants à l'unisson, huant ou encourageant certains lutteurs –, c'est qu'il sait qu'il peut, du moins dans une certaine mesure, avoir une influence sur l'évolution de l'histoire qui lui est racontée. La lutte est en ce sens un art narratif qui se distingue par sa participativité, son interactivité, et peut-être les théories de la réception pourraient-elles ici être d'un certain secours.

Ainsi, à ceux qui balaient la lutte du revers de la main sous prétexte que « c'est arrangé », je dis : vous n'avez rien compris. Ce serait comme reprocher à un film d'être scénarisé ou à la littérature de reposer sur une certaine forme d'invention. Je dirais même que la lutte professionnelle, sans être elle-même un sport « légitime » (même si la dimension athlétique de la pratique est indéniable), réussit à cristalliser quelque chose de fondamental dans notre rapport au « véritable » sport. Car après tout, ce que l'on recherche, lorsque l'on consomme des sports, ce n'est

¹⁶ À ce sujet, il faut impérativement avoir vu la promo faite par CM Punk lors de l'épisode de *Raw* du 27 juin 2011. Il s'agit peut-être du moment de lutte professionnelle le plus important des dix dernières années. Allez faire un tour sur YouTube.

pas tant d'être impressionné par les performances athlétiques en tant que telles, mais bien d'être happé par les histoires que les matchs racontent et celles (surtout) qu'ils permettent de raconter. Notre rapport au sport repose avant tout sur le discours; la lutte ne fait que l'assumer et l'exploiter davantage. Bon... Faudrait maintenant que je laisse la parole aux autres. J'ai l'air du lutteur égoïste qui refuse de donner la tag, mais j'ai pas encore de partenaire. J'espère juste que ce texte pourra inspirer quelqu'un qui, comme moi, voudra entrer dans le ring pour donner des *stunners* intellectuels à tous ceux qui médisent sur la lutte.