

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

GAŠPER LUKŠIČ

FENOMEN PRO WRESTLINGA

Diplomsko delo

Ljubljana, junij 2003

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

GAŠPER LUKŠIČ

Mentorica: doc. dr. Vida Zei

Somentor: mag. Gregor Starc

FENOMEN PRO WRESTLINGA

Diplomsko delo

Ljubljana, junij 2003

ZAHVALA

Najlepša hvala profesorici in mentorici doc. dr. Vidi Zei in somentorju mag. Gregorju Starcu za strokovno pomoč, potrpežljivost, prijazno podporo in čas, ki sta mi ga bila vedno pripravljena nameniti.

Hvala prijateljici Kristini Mlakar, diplomantki slovenskega jezika in pedagogike na Filozofski fakulteti, ker je delo letktorirala.

Zahvaljujem pa se še svojim domačim za vso spodbudo in razumevanje v času študija.

William Shakespeare:

»All the world's a stage«

Hannah Arendt:

»Človek je družabno bitje, zato ima izrazito potrebo po vključenosti v skupnost. Zanima ga kaj se dogaja okoli njega, želi si informacij o pomembnih in manj pomembnih dogodkih, saj tako pridobiva občutek, da soudeležen pri dogajanju. Sociologinja Hannah Arendt je v knjigi Vita Activa zapisala, da nam prav prisotnost drugih, ki vidijo, kar vidimo, in slišijo, kar mi slišimo, zagotavlja realnost sveta v nas samih.«

KAZALO

UVOD	1
1. OSNOVE PRO WRESTLINGA	3
1.1. Definicija in delovanje	3
1.2. Besedje pro wrestlinga	4
1.3. Delovanje amaterskega in profesionalnega wrestlinga	6
2. RAZVOJ PRO WRESTLINGA	13
2.1. Razmah pro wrestlinga v ZDA	13
2.2. Pro wrestling v starih indijskih besedilih	15
2.3. Ženski pro wrestling	17
2.4. Od hladne vojne do vojne socialnih razredov	18
2.5. Sodobni pro wrestling zunaj ZDA	20
3. PRO WRESTLING V OČEH RAZISKOVALCEV	24
3.1. Pogled Rolanda Barthesa	24
3.2. Pogled Sharon Mazer	26
3.3. Vidiki drugih	28
4. KULTURNI IN SUBKULTURNI VIDIKI PRO WRESTLINGA	31
4.1. Stigma	32
4.2. Identiteta in identifikacija	33
4.3. Nacionalna identiteta in patriotizem	35
5. PRO WRESTLING IN MNOŽIČNI MEDIJI	37
5.1. Pro wrestling kot pop kultura	37
5.2. Občinstvo in pro wrestling	39
5.3. Pro wrestling kot soap opera	45
6. PRO WRESTLING IN OGLAŠEVANJE	48
6.1. Opredelitev	48
6.2. Promocija življenjskega stila in imidža	49
SKLEP	54
LITERATURA	55

UVOD

V tem diplomskem delu želim prikazati fenomen pro wrestlinga skozi oči opazovalca množičnih medijev. Prvi del diplomskega dela je sestavljen iz treh poglavij, v katerih bom najprej predstavil osnove pro wrestlinga, definicije, načine delovanja in terminologijo, ki jo uporabljajo ljudje, ki so z njim tesno povezani. Zanimala me bo razlika med amaterskim in pro wrestlingom, razvoj in razmah, (ne)zgodovina ter zapisi o tem športu v starih indijskih besedilih. Nadalje skušam opisati ženski in sodobni pro wrestling. Končno bom prikazal pro wrestling skozi oči raziskovalcev kot sta Roland Barthes, Sharon Mazer in drugi.

Drugi del diplomskega dela vsebuje poglavje o kulturnih in subkulturnih vidikih pro wrestlinga. Tu bom govoril o tem, kako so pro wrestlerji stigmatizirani s strani občinstva, o identificiranju z njimi in njihovi identiteti ter o zvezi med pro wrestlingom, patriotizmom in nacionalni identiteti. Heterogenost občinstva in število ljudi, ki si dogodek ogledajo v živo ali po televiziji v brezplačni ali plačljivi »pay per view (PPV)« obliki kažeta, da gre za popularno kulturo, ki se brez množičnih medijev ne bi razvila. O tem bom več povedal v petem poglavju, kjer me bodo zanimale naslednje stvari: pro wrestling v množičnih medijih kot popularna kultura, njegovo prikazovanje navidezne agresije in nasilja ter pozitivni vidik tega, kako učinkuje občinstvo, prikazal bom vojne za občinstva in pro wrestling kot soap opero. V šestem poglavju bo govora o povezavi med pro wrestlingom in oglaševanjem, promociji življenjskega stila in imidža, ki pripomore k učinkovitejšemu sporočanju. Sledi še sklep in uporabljena literatura.

Pro wrestling me zanima kot produkt popularne kulture, ki je odvisen od množičnih medijev, ker brez njih ne bi imel omembe vrednega občinstva. V diplomskem delu pišem predvsem o najpopularnejšem ameriškem pro wrestlingu, poleg njega pa tudi o japonski in mehiški različici in o vlogi, ki jo imajo kostumi, maske, zvočni in video efekti.

Po mnenju mnogih raziskovalcev množičnih medijev obstaja nešteto vrst interpretiranja dekodiranega teksta: vsak medijski tekst je polisemičen ter zakodiran in vsakega se da dekodirati. Kaj nam pro wrestling sporoča, kako ga dekodirati, kako ga razumeti, kakšna sta njegov kulturni in politični kontekst. V svojem diplomskem delu želim videti več, kot vidimo ob površnem pogledu na pro wrestling, saj me zanimajo tudi tiste stvari, ki so tako očitne, samoumevne in površinske, da jih navadno kar spregledamo in tako uidejo naši zaznavi. Podal bom enega možnih pogledov na ta psihološki, kulturološki in sociološki fenomen.

Pro wrestling je del najbolj vplivnega dela ameriške kulture, to je populrane kulture, ker govori z jezikom, ki ga razumejo množice. Ta jezik ni le preprost, ampak tudi slikovit - uporablja simbole, ki sporočajo čustva v občinstvu množičnih medijev. Razlog za razmah pro

wrestlinga v ZDA in drugod je predvsem patriotizem, ki je zelo čustven in pritegne veliko občinstvo. V njem ima pomembno vlogo veliko število likov ameriških patriotov (primer: Hulk Hogan), ki so predvsem v osemdesetih in devetdesetih letih dvajsetega stoletja, ko se je dogodil pravi »bum«, pomenili nekakšno nadomestilo za manko v vsakdanjem življenju posameznika. Pro wrestling je sinteza športa in gledališča, gledalec pro wrestlinga pa je večinoma povprečen človek, za katerega so zadeve preproste. Na predstavo pro wrestlinga se je prišel zabavati, sprostiti, sodelovati v šovu in nastopati v medijih.

Pro wrestling je posebna oblika integracije športa in teatra in je dejavnost najboljše opisana z besedno zvezo, ki bi jo lahko v slovenskem jeziku označil z izrazom poklicna ali profesionalna rokoborba. Ker pa to dejavnost po vsem svetu imenujejo professional wrestling ali pro wrestling, bom v nadaljevanju diplomskega dela tudi sam uporabljal ta izraz v skrajšani obliki kot »pw«. Pro wrestlerje bi lahko poimenoval profesionalni ali poklicni rokoborci, vendar ostajam zaradi globalnosti izraza pri originalnem skrajšanem poimenovanju z besedo wrestler.

1. OSNOVE PRO WRESTLINGA

V teh osnovah bom najprej upošteval definiciji Rolanda Barthesa in Sharon Mazer. Več o njunem delu, povezanem s pw, pa bom napisal v tretjem poglavju. Nadalje bom obravnaval terminologijo, ki je ljudem zunaj same zaposlitve v pw relativno neznana. Skušal bom prikazati delovanje amaterskega in profesionalnega wrestlinga ter razliko med njima.

1.1. Definicija in delovanje

S fenomenom pw se ukvarja več avtorjev, med njimi pa bom posebej izpostavil poglede Rolanda Barthesa (1972), Sharon Mazer (1998) in drugih. Več o njihovem prispevku in pristopu bom pisal v tretjem poglavju.

Sharon Mazer pw razume kot neko spojitev športa z gledališčem, ki angažiranemu občinstvu prikazuje navidezno nasilje v intervjujih in bojih, katerih cilj ni zmaga, pač pa prikazovanje odnosov v družbi. »Pro wrestling je šport, ki to ni, ker ne vsebuje tekmovalnosti in je teater, ki ne poteka po konvencijah gledališča. Prikazuje nasilje, ki je bolj ritual kot tekmovanje, in je večkrat ponovno prikazano zelo aktivnemu občinstvu« (Mazer, 1998: 3).

Na drugi strani Barthes meni, da pw postavlja nasprotujoče si ideje v realnost in je kot živ organizem, živi in se spreminja z občinstvom. »Pro wrestling je spektakel izživljanja, trpljenja, porazov in pravičnosti« (Barthes, 1972: 19). Dogodki se odvijajo tako, da presenečajo občinstvo in s tem povečujejo njihovo zabavo in ugodje. Poleg ameriške različice pw sta zelo popularni tudi japonska in mehiška (lucha libre). Antropologinja Heather Levi je raziskovala mehiško različico, celoten pw pa definirala kot borbo med dobrim in zlim, v kateri so dovoljene različne oblike taktike, in poteka med dvema ali več wrestlerji, ki se borijo kot liki in ne kot svoje prave osebnosti, odnose v ringu pa neuspešno regulira sodnik (v Martin, Miller, 1999: 173).

Japonska, mehiška in ameriška oblika pw se po svoji pojavnosti na prvi pogled razlikujejo, po drugi strani pa kažejo skupne značilnosti. Dobimo lokalnost v globalnosti – globalno formo, prilagojeno lokalnim družbenim razmeram. Tako dobimo družbeni fenomen lokalizacije (Bennet, 1999), ki je precej manj utopičen od fenomena globalizacije. Pw ne more obstajati brez občinstva. Zmotno je prepričanje, da je v pw poudarek na tekmovalnosti, kot bi se površnemu opazovalcu zdelo na prvi pogled. Ravno nasprotno, poudarek je na sodelovanju, brez katerega se spektakel ne bi mogel odvijati. Po mnenju producenta in lastnika WWE (World Wrestling Entertainment) Vinca McMahona (v Mazer, 1998: 3) je pw športna zabava.

1.2. Besedje pro wrestlinga

Znotraj pw obstaja več pomembnih izrazov, ki jih verjetno pozna večina ljubiteljev pw, nekaj manj znanih pa sem našel v knjigi Professional Wrestling (Mazer, 1998: 21-23). Ti izrazi nimajo uradne definicije in jih težko najdemo v slovarjih, so pa pomembni s pomeni, ki bi jih rad opisal za boljše razumevanje besedila in pw na sploh.

Pogosto se ta terminologija uporablja tudi med oboževalci, torej zunaj meja »insiderjev«, ki pomenijo vse, ki so zaposleni v pw organizaciji. »Kayfabe« je včasih veljal za dobrega in spretnega wrestlerja, kar je pomenilo, da je znal dobro igrati odzive na navidezne udarce (prikrivati neresničnost nasilja), povečevati spektakel in da je na pamet poznal potek boja, ki ga s sodelavcem igra. Danes ta termin pomeni izdajanje kakršnihkoli informacij v zvezi s skrivnostmi gibanja prihodnjega scenarija. Vsakdo zaposlen, ki ima določeno nalogo v ringu ali ob njem, skratka na očeh občinstva (v javnosti), se imenuje »worker«, opravljeno delo pa je »work«. Lahko je tudi sodnik ali menedžer ali celo človek, ki sedi med občinstvom in ga spodbuja, ne da bi občinstvo vedelo, da je to njegova naloga, za katero je tudi plačan.

Seznam vseh bojov za en dogodek se imenuje »card«, celoten pw spektakel je »show«, en sam boj pa »line up«. Pozitivni liki se imenujejo »baby«, s tem da zunanji krogi pogosteje napačno uporabljajo »face«, ki je izraz z istim pomenom, oba pa izhajata iz besede »babyface«. Negativni lik se imenuje »heel«, zgodba oziroma zaporedje dogodkov pa »angle«. Wrestler v primeru dobrega dela (dobro dobrega »angla« v okviru »worka«) preide v fazo imenovano »over«, kar pomeni, da prihajajo gledalci v dvorane samo zaradi njega. Ni nujno, da je lik, ki preide v fazo »over« vedno »baby«, danes je celo pogosteje, da je »heel«. Vrsta gibov ali manevrov se imenuje »spot«. Ob uporabi zapletenih manevrov je pravi izraz »high spot«. Da ne bi prišlo do napačnega padca ali poškodbe, ki jo imenujejo »bump«, ko gre za primerno izveden padec - zaigran, in »nasty bump«, ko gre za resen padec, ki je plod napake pri izvedbi manevra, se wrestlerji med seboj sporazumevajo tako, da napovejo naslednji »spot« z jezikom »carny«, ki se zadnja leta vse redkeje uporablja, ker se je začelo dogajati, da je občinstvo prepoznalo, da gre za dogovarjanje in je tihi jezik ringa »carny« povzročil manjšanje napetosti in spektakla, poleg tega pa še mešal koncentracijo wrestlerjev, ki so se morali osredotočiti še na vedno spremenjene kode (publika, ki sedi blizu ringa, si pw ogleda pogosteje kot ostala publika in bi sčasoma zagotovo spoznala besedje jezika »carny«) svojega jezika v ringu.

Včasih se zgodi, da se producent oziroma uprava dogajanja, ki jo imenujejo »booking committee«, ne more odločiti kateri wrestler naj zmaga ali kako naj se dvoboj konča. Takrat se zgodi »shoot«. Izraz je sprva pomenil igro, v kateri wrestlerji med seboj prenehajo sodelovati, danes je ta manever redkost, pomeni pa, da se wrestlerja med bojem sama odločita kako je najbolj privlačno zaključiti boj. Če jima to dobro

uspe, lahko dobita pri producentu »push«, kar pomeni, da se njuna zgodba lahko še razvleče in ostane v vrhu dogajanja, ki mu rečejo tudi »main event« ali »headline«. Pomoč za pridobitev »pusha« so lahko tudi dobro izbrani kostumi in »props«, dodatki, ki stimulirajo občinstvo in postanejo atrakcija ter iskan artikel za nakup (primer: roka iz pene, ki prikazuje položaj roke lika Macho mana).

Kadar dvema ali več wrestlerjem boj ne uspe najbolje, se zgodi »screw job«, ki pomeni slabo opravljeno delo v javnosti ali nejasen konec dvoboja. »Hooker« je oseba, ki je v ringu zares udrihala po nasprotniku in so je včasih uporabljali za »shoot«, predvsem ko je bilo treba umiriti strasti boja zaradi začetka nesodelovanja enega od zaposlenih. Danes so se pojavili »shoot« intervjuji, ki pa so s pravo izbiro besed le zaigrani v obliki »shoota« in niso resnični izbruhi agresije. »Hooker« je torej imel podobno vlogo kot varnostnik za ohranitev nadaljevanja zgodbe. Do konca boja pride najpogosteje s »finisherjem«, ki pomeni končno sekvenco udarcev (gibov) med wrestlerjema, ki povzroči, da občinstvo ob začetku prikazovanja te sekvence vidno vzkipi, ker praviloma določi zmagovalca ali pa je ta sekvenca gibov ločnica za veliki dramatični preobrat. Vsak wrestler ima svoj način in razpoznavne »finisherje«, ki so vsem navijačem dobro znani tudi po imenu (primer: lik Undertakerja uporablja »toombstone« za konec svojih bojev, medtem ko Rick Rude »the rude awakening«).

Biti poražen pomeni narediti »job« ali biti »jobber to the stars (jtts)«, da se lahko poviša vrednost zmagovalca, kar pa ni vedno pravilo. Nekateri največje zvezde se izogibajo »jobbingu«, ker so prišli v tako pomemben položaj, da z njim negativno vplivajo na potek dogodkov. Takšni so Hulk Hogan, Sid Vicious, Kevin Nash, Scott Hall in drugi. Res pravi wrestlerji vedo, da je »jobbing« pozitiven za pw in so se nasprotniku pripravljani predati kadarkoli, ker omogoča višjo raven spektakla. »Jtts« je povezan s pojmom »feedinga«, ki pomeni, da tisti z več izkušnjami in znanja pomaga nasprotniku tako, da vloži velik napor pri prikazovanju efektov nasprotnikovih udarcev in izvedenih manevrov ter gibov. V »feedingu« so odlični Arn Anderson, Ric Flair, Bret Hart in drugi. Večji kot je proizvedeni »heat«, ki pomeni stopnjo odziva občinstva, raje bo producent wrestlerja izpostavljati zgodbam in občinstvu.

V nadaljevanju se bom posvetil delovanju in učenju pw ter življenju wrestlerjev.

1.3. Delovanje amaterskega in profesionalnega wrestlinga

V večini športnih panog je med športniki veliko odličnih športnikov, ki so konkurenti in se s prihodom med profesionalce srečajo s še močnejšo konkurenco, kar pomeni, da so profesionalci tisti, ki imajo visoke zahteve. Pri pw pa pomeni prehod od amaterja k profesionalcu nekaj drugega. Wrestlerji – amaterji (rokoborci) delujejo po principu medsebojne konkurence in so za svoje napredovanje prepuščeni sami sebi. Rokoborci so tisti, ki se ukvarjajo z rokoborbo, ki je že uveljavljen izraz v slovenski športni javnosti in ima točno določena pravila in je povsem drugačen od pw. Wrestlerji – profesionalci (pro wrestlerji) dobijo svoje vloge in scenarije, kar pomeni, da kratkoročno ne morejo kaj dosti vplivati na rezultate. Pravila so zastavljena povsem drugače. Vse kar vidimo, poteka po zaigranih pravilih, ki so samo sredstvo za doseganje višje ravni spektakla. Najpomembnejše je sodelovanje med akterji, ki mora biti videno v očeh občinstva videno kot zagrizeno tekmovanje polno sovražnikov.

V primerjavi s pw je rokoborba počasen, okoren in dolgotrajen šport, zato je dolgočasen in nezanimiv, je pravo tekmovanje, »predstave« pa so zaradi strogih pravil suhoparne in prav zato niso niti umetnost niti ritual. Rokoborba pomeni resnično borbo med dvema pravima nasprotnikoma in ne obliko gledališča, kakršna je pw.

Za razliko od rokoborbe pa je pw spektakel, umetnost in ritual, je atraktiven, je žanr znotraj rokoborbe, in ni tekmovanje med pravimi nasprotniki, pač pa igra med izmišljenimi liki, katere ritmično in akrobatsko gibanje izganjata strah nepremičnosti telesa v »resničnem svetu«. Ob prihodu v ring pred bojem je wrestler oblečen in privlačen, ob odhodu iz ringa pa ga kamera običajno ne kaže, ker je izmučen in preznojen. S seboj nosi dodatke; »props«, oprema, ki poudarja wrestlerjev značaj oziroma povečuje stigmo¹. Tudi menedžerji, osebje, svetovalci, kostumografija in tematska glasba magično prevzamejo občinstvo.

V rokoborbi ni nikakršne kostumografije, v pw pa ta poudarja privlačnost in življenjski stil, ki ga wrestler igra, cilj dobrega boja oziroma igre je pritegniti občinstvo, ki se z wrestlerjem lažje identificira in ta lahko postane njihov vzornik. V tridesetih letih dvajsetega stoletja je bil cilj wrestlerja pridobiti čim več atletskega znanja skozi rokoborbo, dodati temu znanju kostum, karakter, glasbo, proizvesti energijo in napetost. V rokoborbi pa bi bila ta povezanost z občinstvom precej manj vidna ali pa je sploh ni. Lahko rečemo, da je rokoborba zgolj staro okostje, ki mu pw da vse ostalo, kar telesu manjka za življenje.

¹ Jake »the snake« Roberts je s seboj vedno nosil pitona in z njim strašil tako občinstvo, kot tudi navidezno prestrašene nasprotnike. Med Wrestlemanio 5 v Trump Plazi v Atlantic Cityju, mu je na pomoč kot spremljevalec priskočil pevec Alice Cooper in popazil na pitona med njegovim bojem.

Ko rokoborec preide v wrestlerja – profesionalca se priuči, nauči in navadi vseh gibov in igre, ki jih vtisne v svoje možgane. Izpopolnjuje se z opazovanjem, s ponavljanjem in z vajo ter s korekcijami interakcije z drugimi wrestlerji.

Kako postati wrestler? Začne se s krožki rokoborbe v osnovnih in srednjih šolah, nadaljuje na univerzah, kjer nekateri niso več zadovoljni z rokoborbo, ampak želijo v dvoboje vnesti več življenja in tisti imajo potencial postati wrestlerji. Vse skupaj je torej podobno mladim, ki skušajo priti v Hollywood in se najprej učijo od veteranov. Novinci ne dobijo le možnosti uresničitve sanj, pač pa lahko te sanje dejansko živijo in zanje delajo. Tipično je, da novinca sprejme z besednim in fizičnim napadom skupek wrestlerjev, ki skupaj vadijo. Novinca ponavadi postane strah in ga je sram. Veterani se znesejo nad njim za dvig svoje samozavesti in za oceno samozavesti novinca. Če se ta še prikaže na naslednjem treningu – večinoma že naslednji dan, ga začno jemati resno, kot spoštovanja vrednega in je tako že na dobri poti, da postane del te skupine. Na novincih vadijo, jih učijo, a ko se že čez teden dni prikaže spet nov novinec, je njegov učitelj lahko tisti, ki se je prvič pojavil v telovadnici šele pred tednom dni. Iz tega je jasno razvidno, da si vsi medsebojno pomagajo in da gre za sodelovanje. Tudi v resničnem življenju je težko postati del majhne in zaprte družbene skupine; izboriti si je treba mesto in ga potem obnavljati. Začetniki si želijo zvezdnitva, denarja, deklet, moči in ugleda. Tisti bolj realni, ki ohranijo poleg pw še svojo vsakdanjo službo, postanejo ciniki. Tisti, ki pa se vedno znova veselijo sanj, pa vse življenje trenirajo, si izmenjujejo kasete, revije in artikle privržencev.

Naučiti se »igre pw« ne pomeni samo obvladati atletskih sposobnosti in imeti dobrega (primerne) videza, pač pa gre tudi za zelo dobro obvladovanje psihologije. Torej ne le telesa, ampak tudi duha oziroma Aristotelovega patosa (emocionalni vpliv), logosa (vpliv racionalnih elementov) in etosa (vpliv osebnosti wrestlerja). Pomembno je imeti izjemen talent in biti iznajdljiv ter imeti igralsko znanje in retorične sposobnosti. Zato ne preseneča, da je dobrih wrestlerjev na svetu le okrog 800 (PWI's top 500 skozi leta). Na dnu so lahko wrestlerji, ki so plačani vsega 25 ameriških dolarjev na večer, na vrhu pa je kopica, ki gara enako kot tisti z najnižjo plačo, dobi pa več milijonov ameriških dolarjev letno.

Wrestler mora poznati in obvladati raznovrstno obnašanje moških, ker bo imel takšno vlogo. To pomeni tudi surovih moških, manj čustvenih, arogantnih egov, ki se nosijo, hodijo naokrog z napihnjenimi prsmi in podobno. Izražati morajo moč, izsevati samoponos in samozadovoljstvo, imeti samozapuanje ter se zanimati za vse, kar je povezano z njimi in njihovo kariero. Biti morajo kot kralji; kazati morajo ogromno samozavest. Največja ironija pa je v tem, da mora wrestler dokazati svojo moškost tako, da jo najprej preda drugim (nasprotniku). Dober wrestler mora imeti veliko talenta, če želi privabljati množice prek performansa (»worka«) z obilico atletskih prvin, biti morajo dinamični,

kajti tisti z bolj dinamičnim nastopom in močnim govornim stilom so bolj uspešni kot tisti z manj močnim. Bolj kot so sposobni v teh pogledih, dlje polnijo strani revij in interneta, trakove videokaset in DVD-je. Le oseba z visoko javno privlačnostjo ima odličen potencial prepričevanja, ki je v pw zelo pomemben, ker gre za sposobnost nenehnega prepričevanja množice, in to vsak teden, da vidijo, kar se dejansko ni zgodilo tako, kot da se je in kot to želi poducent in pw. Po oceni Mirjane Ule (v Ule, Kline, 1996: 117) »so najbolj uspešne tiste oblike prepričevanja, kjer so prejemniki sporočil aktivno vključeni. Po kognitivni teoriji prejemnik sam ustvari razloge za spremembo prepričanaj ali za upiranje tem spremembam. Komunikator le vzpodbudi določen kognitiven odgovor«.

Ko se med predstavo krešejo iskre in čutimo naboj v zraku, lahko pride tudi do sprememb scenarija in hujših poškodb² ali celo smrti³. Znati je treba kazati bolečine in trpljenje, pa tudi to, kako se veseliti in biti dominanten ob zmagah, ki na dan privlečejo vse attribute mačistične moškosti. Pretirano razkazovanje napihnjene moškosti je odraz bojzani pred feminizacijo moških v »resničnem svetu«. Predstavitve moškosti pred pretežno moškim občinstvom; od pretiranih mehkih moških likov (primer: Georgeous George, Goldust) do pravih nadmoških likov (primer: Sid Vicious, Hulk Hogan, Ultimate Warrior). Obema skrajnostima je skupno, da so liki kot del risanke ali stripa in da predstavljajo parodijo in kritiko, ki ustvarjajo in potrjujejo ideale moškosti in ameriških sanj. Čeprav drži, da vedno zmaga boljši oziroma tisti, za katerega občinstvo meni, da je boljši, pa v tej igri vsak dobi možnost demonstracije svoje vloge in s tem svojega potenciala za zmago.

V pw sta moškost in fizična moč še vedno vidno povezana, medtem ko se je v »resničnem svetu« zaradi enakopravnosti žensk definicija moškosti spremenila. Moška moč ni več razlog za dominantnost moških. In nekateri moški, ki tega niso sprejeli, so »zbežali« v pw, kjer lahko še naprej igrajo izrazito nasilje, ki je dejavnik moči v stilu »might makes right«. Moškost – moško čast tako branijo s sposobnostmi reševanja problemov z razkazovanjem moči in navidezno nasilnimi dejanji. Pri moških wrestlerjih reprezentacija njihove moškosti pogosto spominja na homoseksualnost, tako kot pri bodybuilderjih, pri ženskah wrestlerkah pa reprezentacija njihove ženskosti nakazuje na pornografijo. Takšne reprezentacije močno spominjajo na tiste, s katerimi Veyne opisuje ambivalenten odnos Rimljanov do gladiatorjev: »V antičnih časih so imeli gladiatorji enak ambivalenten sloves kot porno zvezde. Kadar niso bili zvezdniško privlačni v areni, so zbuvali občutke groze, saj so bili ti kandidati za zabavljaško smrt obenem

² Kevin Nash je igral vlogo, ko se je skušal izogniti boju z igranjem zlomljene noge, nakar si jo je čez teden dni res zlomil in ostal zunaj ringa zaradi kompliciranosti zloma za več kot pol leta

³ Owen Hart se je 24. 5. 1999 v Kansas Cityju po scenariju spuščal skupaj z vrvjo pritrjeno na dvigalo s stropa dvorane, vrv se je strgala in omahnil je v globino. Padel je z višine desetih metrov in se ni več dvignil. Na pomoč mu je prihitelo osebje, občinstvo pa je menilo, da gre za del scenarija in za še eno potegavščino.

morilci, žrtve, kandidati za samomor in hodeča bodoča trupla. Nanje so gledali kot nečiste, na enak način kot na prostitutke, veljali so za nečiste, kot so nečista kri, sperma in trupla. To je ljudem omogočilo, da so boje in mučenje v areni lahko spremljali s čisto vestjo« (Veyne, 1997: 148). Danes gladiatorske dvoboje prikazujejo kot izrojeno zabavo, namenjeno krvoločnim širokim množicam. Vrednostna merila takrat so različna od današnjih in nam danes tuja. »Antični avtorji so bili prepričani, da gladiatorske igre posredujejo gledalcem takšni moralni vrednoti, kot sta hrabrost in prezir smrti. Zato se ne smemo čuditi, da so krvave gladiatorske boje v etičnem pogledu postavljali nad gledališke predstave, ki so služile le zabavi« (Junkelmann v rubriki: Feljton: Gladijatorji - vrhunski športniki, tretji del, časopis Dnevnik, 18.3.2003: 28).

Wrestler je tako deležen mnogih kritik in posmehovanj, češ da gre za marginalno zabavo, sumljiv šport in zrežiranost ter prikrojenost prav vsega, kar se naokoli dogaja, takšne kritike pa spregledajo, da pw noče biti pravi šport in da je bistvo njegovega uspeha v nekakšni spojitvi teatra s športom. Primer je lik Steva Austina, ki je potreboval dvanajst let, ki so bila naporna in polna poškodb in celo paraliziranosti, da je prišel v fazo »over« in postal odlično plačana zvezda z dvanajst in pol milijoni ameriških dolarjev dohodka v letu 1998 (WWE).

Uspeh je odvisen od trdega dela, discipline, pravih potez, talenta, sreče in usode. Wrestlerji so zelo raznoliki in z nekaj izjemami atletsko podkovani in tudi drugače talentirani. Od majhnih, ki obvladajo navidezno smrtonosne skoke in prevale ter premete do velikih, ki so prav tako spretni in zbujejo strah in trepet samo s svojim izgledom. Proti negativnim likom se borijo heroji in nekateri od njih, večinoma so vsi zveneča imena pw, spominjajo bolj na klovne v cirkuških arenah kot pa na športnike, ki se borijo oziroma igrajo borbo za zmago ali poraz. Pw sam ima dosti povezav s cirkusom, čigar del je v preteklosti vendarle bil, zlasti zaradi barv, luči, pisanih dresov in grozo vzbujajočega obnašanja, tetoviranih delov telesa, hrupa, in vsega »pompa«, ki je vsaj tako pomemben kot sami boji. Kljub vsej spretnosti, gibčnosti, s katero se wrestlerji mečejo, skačejo in zaletavajo med seboj, je njihovo telesno velikost nemogoče spregledati (teža večinoma nad 90 kilogramov in višina nad 185 centimetrov).

Pw je oblika komunikacije, ki zelo dobro kombinira njuni komponenti (verbalno in neverbalno), in katere vsebina je po Shethu (v Ule, Kline, 1996: 201) sestavljena iz petih dimenzij, ki predstavljajo različne vidike koristnosti, povezane s produktom, ki je predmet nakupa. Za pw oddajo kot predmet nakupa sta pomembni predvsem emocionalna koristnost ((sprožanje negativnih ali pozitivnih čustev), ki pritegne gledalca zaradi močnih asociacij s preteklimi dogodki in izkušnjami iz njegovega življenja ali zaradi upoštevanja prikazanih norm in (ne)vrednot) in koristnost zaradi izjemnosti (produkti so privlačni le za kratek čas, povezani so s spremembami navad in mode; so del narekujočih trendov, ki se stalno spreminjajo, in z njimi tudi pw, ker

ima sposobnost hitrega prilagajanja in je kot živ organizem). Po Watzlawicku (v Ule, Kline, 1996: 25) namreč »ni mogoče ne komunicirati«.

Življenje wrestlerja je naporno in se hitro odvija. Vaje in predstave terjajo svoj dolg tako kot vsa potovanja. Veliko je stresa, zasebnosti in časa za prijatelje ter družino ni. Poleg tega je vsaka predstava nevarna in zahteva visoko stopnjo pripravljenosti in previdnosti. Na površini je pw lahko konzervativen, kadar predstavlja resnico, pravico in sanje idealnega ameriškega moškega (v ameriškem pw je to najbolj očitno) oziroma ameriške družbe. Vsakdanje življenje v vsaki družbi je zelo stresno, pw pa občinstvu omogoča, da se vsaj med prisostvovanjem dogodkom sprost in še posebej vživi v neko idealno vlogo. O tem bom podrobneje pisal v četrtem poglavju.

Prikaz nasilja omogoča izražanje ustaljene moške identitete in kulturnih konfliktov. Pw tako na eni strani reproducira konflikte v družbi, na drugi strani pa služi kot ventil za njihovo sproščanje med stalnimi spremljevalci in opazovalci dogajanja. Tako zadrži njihove pritiske in jih sprošča ob gledanju in fiktivni interakciji, namesto da bi ljudje v konflikte s soljudmi silili v »resničnem življenju«. Izjema so lahko otroci, ki skušajo včasih ob gledanju pw oponašati akterje in se zato med seboj zbadajo. Večja aktivnost občinstva omogoča tudi večjo sproščenost. Tudi če bi skušalo biti občinstvo pasivno, jim bi to le težko uspelo, ker jih glavni akterji ves čas izzivajo in spodbujajo k sodelovanju s potrjevanjem in zavračanjem kulturnih norm in vrednot. Ponuja nam beg iz realnosti.

Občinstvo gleda neresnične boje skozi svoje oči in ti boji tisti trenutek postanejo resnični. Občinstvo išče logiko izmenjav navideznih udarcev, nato pa primerja in ocenjuje potek zapletov nadaljnjih dogodkov in bojev. Potegne nas vase in včasih je težko ločevati med tem, kaj je res in kaj ni. Scenarij je praviloma določen vnaprej, način zmage in vprašanje zmagovalca sta jasno določena in se le redko spreminjata, ker je potek dogodkov skrbno premišljen. Za to skrbijo zelo dobro plačani pisci tekstov, brez katerih ne bi bilo tako dobre zgodbe in tako popolnih likov. Vsak ima svojo vlogo in jo mora odlično znova in znova odigrati. Gledalcem ta predstava simbolizira vsakdanje dogodke, ki se jim dogajajo v njihovih življenjih. Sporočila vsebujejo različna pretiravanja, nemirno sprevračanje dejstev in zavestne laži, ki razburijo in angažirajo publiko, da pomaga prizadetim wrestlerjem. Tudi v resničnem življenju je namreč boj za uspeh težak in včasih nepošten, le da pw vsakdanje težave še potencira. »V množični komunikaciji se posamezniki počutijo kot del nadosebnega sistema, ki ga ne morejo sooblikovati tako, da bi videli kakšen je njihov osebni doprinos k sistemu« (Ule, Kline, 1996: 29). V množičnem komuniciranju posamezniki ostanejo anonimni zaradi prevelikega števila sporočil, so cilj komuniciranja številnih izvorov in ne morejo tako hitro in učinkovito reagirati nanje. V pw pa občinstvo uživa ravno zato, ker je sposobno reagirati na jasna sporočila, vzrok in učinek sporočil nista

pomešana, gledalci pa se lahko takoj odzovejo na dogodke in dejansko sodelujejo v dogajanju ter z njim koregira sporočila. Še več, producenti in njihovi wrestlerji tako želijo, da bi zase ustvarili več vročine in se v svoji pw organizaciji povzpeli med glavne »workerje«.

Potreba pw je prikazovanje spreminjanja likov od junaka do antijunaka in spet nazaj in doživljanje katarze. Vedeti moramo, da je Wilkie na podlagi svojih raziskav (v Ule, Kline, 1996: 190) ugotovil, da potreba po kogniciji (užitek v poglavljanju vase in v razmišljanju) vpliva na gledalčevo pozornost do tržnih sporočil in se bolj odziva nanje. Torej so tisti posamezniki z višjo potrebo po kogniciji, ki se bolj poglobljajo vase, bolj dovzetni za pw in njegova sporočila. Wrestler mora narediti vse, da bi zabaval in zadovoljil zahteve občinstva. Na nekaj mesecev, ko se zgodba odvrti, pride do katarze in do nauka zgodbe. S tem se publiko razbremeni in spet privabi, kajti publika ve, da bo do katarze spet prišlo, kar se zgodi na velikih dogodkih, imenovanih »ppv«⁴, kjer se zberejo vsi najboljši in zaigrajo po najboljših močeh tako, da je videti kot dober koncert. Ker je »anglov« več, se tudi katarza zgodi pogosteje. Lahko tudi po trikrat na mesec, vendar vedno v novi zgodbi.

Biti del pw je zelo lahko. Preprosto kupite vstopnice in že ste v areni. Kdor pa bi želel prisostvovati vaju, bi se moral zelo potruditi in si izmišljati vse mogoče stvari, da bi prišel zraven. Očitno razkritje zakulisja pw bi wrestlerje in njihovo predstavo zelo ogrozilo. Avtorica Sharon Mazer v svojem delu Professional Wrestling (1998) piše, da med vadbo slišimo mnoge zgodbe, odkrivamo svet prijemov in premetov, smo priča neverjetnemu številu ponavljanj iz dneva v dan. Med vadbo vstopimo v njihovo zasebnost, kar je zanje zelo moteče, ker jih postavi v negotovost, saj izvemo za njihove ambicije in medosebne odnose, kar je lahko za same wrestlerje tudi usodno, če se med občinstvom razve za njihove vloge, ki naj bi bile skrivnosti piscev tekstov. Konkurenca med wrestlerji je velika in le redki zaslužijo dovolj za normalno življenje. Zanimivo se mi je zdelo dejstvo, da je morala biti raziskovalka Sharon Mazer med opazovanjem »The Unpredicted School of Pro Wrestling« (Nepredvidljiva šola pro wrestlinga) v Brooklynu povsem nevidna in neslišna. Govorila je lahko le, kadar je bila vprašana in ko je morala odgovoriti, je lahko odgovorila le tisto, kar je pisalo na listu, ki so ji ga dali v roke. Iz tega je dobro razvidno, da je tudi zunaj javnosti (ring v polni dvorani) vse napihnjeno. Razlog, da je temu tako je v tem, da je pw ena sama zgodba in s svojo prisotnostjo je tudi ona postala del te zgodbe z že vnaprej predpisano vlogo, o kateri ni vedela ničesar.

Pisci tekstov skušajo vpeljati čim bolj komercialne zgodbe in z njimi pritegniti pozornost širše javnosti, kar vodi v komercializacijo pw in v večje dobičke. Zgodbe postajajo podobne soap operam, ker vsebujejo zaplete, vrhove in razplete ter trajajo tudi več tednov ali celo mesecev. Akterji »workerji« so pod hudim psihološkim pritiskom, saj nenehno

⁴ Najbolj znani »ppv-ji« so last WWE in so Wrestlemania, Survivor Series, Royal Rumble, In your house, Summer Slam...

vadijo »angle« scenarije, ki jih določa vodja vadbe za posamezne skupine. Wrestlerji morajo pozabiti na to, da so opazovani.

Značilnosti dobrega wrestlerja se v marsičem pokrivajo s sposobnostmi dobrega menedžerja, vsebujejo tudi značilnosti dobrih komunikatorjev, kot so verodostojnost, privlačnost, socialna moč in izražanje namer komunikatorja (Hovland in sodelavci v Ule, Kline, 1996: 89) in so: prek svoje vloge zna upravljati z nasprotniki in občinstvom v svojo korist, je iznajdljiv, ima retorične sposobnosti, ima ogromno samozavest, je potrpežljiv, je marljiv, ima voljo in ambicije, je komunikativen, ima igralske sposobnosti, je časovno neobremenjen (tvega veliko časa - turneje in vadba), ima lepo in urejeno telo, kar pa je odvisno od posameznih vlog, ima atletske sposobnosti, zna upravljati z imidžem, je fizično močan, ima koordinirane gibe, je odlično psihično pripravljen.

Trening ni poceni in poteka tako, da se wrestlerji dobijo v ringu telovadnice in med seboj trenirajo različne prijeme. Število ponavljanj se lahko odvija v tisočih. Tisti wrestlerji, ki trenutno niso aktivni v ringu, igrajo sodnike ali navijače zunaj ringa, in tako ustvarjajo vzdušje. Vsak ima svojo vlogo, ki jo odigra. Le redki pa lahko vztrajajo dlje časa. V že omenjeni Nepredvidljivi šoli pw, ki jo je preučevala Sharon Mazer, zahteva vodja šole Johnny Rodz 3000\$. Ta znesek vključuje doživljenjsko uporabo vsega, kar Gleason's Gym ponuja. Gre za enkratni znesek, plačan ob vpisu v šolo. Nadaljnjih članarin ni, saj je v ceni zajeto vse. Kdor se včlani, je sam dolžan skrbeti za vsakokratno pojavljanje na treningih, dobro trenirati ter pozitivno in produktivno odgovarjati na kritike, ideje in inštrukcije. Če se novinec po par tednih ne vrne, ga nihče ne kliče ali sili, da se vrne. Vodja in mojster Johnny trdi, da vsak dobi, kar je plačal; bodisi bolečo razliko med sanjami in realnostjo ali pa dolgoročno vzgojo in potrebno znanje.

V nadaljevanju se bom posvetil razvoju in razmahu pw po svetu.

2. RAZVOJ PRO WRESTLINGA

V tem poglavju bom skušal narediti časovni in regionalni prikaz pw dogodkov, ki se mi zdijo relevantni za njegov razvoj. Pogledali si bomo pw v ZDA in v starih indijskih besedilih ter v sodobnem času. Nadalje bom obravnaval ženski, japonski in mehiški pw ter prehod od hladne vojne do vojne socialnih razredov. Pw skozi zgodovino poudarja množice, posnemanje, moškost in spektakel.

Zakaj sem zgoraj napisal časovni in ne zgodovinski prikaz pw dogodkov? Zgodovino bi lahko definiral kot neko sosledje medsebojnih dogodkov, ki korelirajo in so nekje uradno zapisani, torej so objektivni. Pw pa ni objektivni, ima preteklost (subjektivnost), anekdote, zaporedje bojev, ne pa zgodovine (objektivnost). Liki so miti in pw je mitologija, ki je podvržena lastnostim in željam tistega, ki jo pripoveduje (o pw kot mitu bom več omenil v podpoglavju 3.1.). Vsaka verzija je drugačna in dovolj dobra. Pw ne potrebuje zgodovine, potrebuje »ppv« oddaje. In zato o glavnih akterjih, zmagovalcih, turnirjih in prvakah ne bom veliko pisal, ker: »pro wrestling nima zgodovine. Vedno je enak, le ljudje, ki igrajo like, se menjajo« (Dave Meltzer, 1999, internet 2). Preteklost pišejo tisti, ki jo preživijo.

2.1 Razmah pro wrestlinga v ZDA

Vse se je začelo s sejmi in potujočimi karavanami ter cirkusom konec devetnajstega stoletja po poteh Severne Amerike. Vse naštete enote so imele v svojih vrstah vsaj enega »neverjetnega in močnega velikana«. Kdor ga bi premagal v določenem časovnem intervalu, bi proti plačilu manjšega vstopnega zneska denarja prejel višjo vsoto denarja. Ker so potovali po vsej državi, se je tu in tam pojavil kdo, ki mu je »velikana« uspelo spraviti na tla, saj je takrat še šlo za pravo pretepanje in »velikana« bi posamezniki iz občinstva lahko tudi poškodovali, kar je pomenilo izpad dohodka za cirkus, karavano ali sejem. Lou Thesz v svojem pisanju o pw (1995, internet 1) navaja, da so ti »velikani« uporabljali prepovedane prijeme, s katerimi so posameznike, ki so bili potencialno nevarni, spravljali na tla. Zato so počasi uvideli, da je bilo bolje, če so imeli cirkusi in potujoče karavane že vsaj tri wrestlerje, ki so medsebojno »tekmovali« in organizator je tako pridobil kontrolo.

V obdobju stav (dogovor med pobiralci stav in organizatorjem) se ni več dogajalo, da bi lokalni pretepači vstopali v areno z »nepremagljivimi velikani«. Pw v tej obliki je prinesel tudi več denarja in je bil za »velikane« bolj varen, ker so poleg vstopnine pobirali tudi stave in gledali na to, da je zmagal tisti, ki je cirkusu ali karavani odnesel manj denarja, torej na stavnicah ni bil favorit. Tako se je začelo dogovarjanje o zmagovalcu in potem še o poteku boja, ki je s svojo dramatičnostjo še povečal vplačilo stav tudi med bojem.

Glavna ideja je bila že od začetka kako pw narediti zanimiv za občinstvo. Iz arene se je pozneje razvil ring. Vse skupaj se je širilo

dokler se ni pojavil nekdo, ki je imel vpliv na veliko število »orjakov« in dovolj kapitala, da jih je zaposlil pod okriljem nove združbe – pw organizacije – in ustanovil tekmovanje med njimi ter potoval kot poprej iz kraja v kraj samostojno in ne kot del cirkusa ali sejma. Sčasoma je svoje »orjake« poimenoval, jih barvno oblekel, jim dal v roke stvari, ki so poudarjale njihove izmišljene lastnosti in razpisal tekmovanje.

Nastalo je več takih združenj, nekatera so propadla, druga so se povezovala in leta 1904 je nastalo največje NWA (National Wrestling Alliance), ki so jo večkrat obtožili monopolističnega položaja. Kot del svoje protimonopolne politike so ji v ZDA leta 1956 ustanovili konkurenta: AWA (American wrestling Association). NWA je dokončno propadla šele novembra 1988, ko se je preimenovala v WCW. Najbolj se je pw spremenil s pojavom televizije, najbolj gledana v tem obdobju pa sta bila Lou Thesz in Gorgeous George. Slednjega so omenjali tudi na drugih področjih življenja in je bil tako prvi wrestler, pionir, ki je televizijo izkoristil za razvoj svojega imidža. Dobro se je pozicioniral, ni bil najbolj privlačen, vendar pa zelo odmeven in je dobro komuniciral z občinstvom, ki ga je vključeval v dogajanje v ringu in ga prisilil, da je bilo aktivno. Vsi so mislili nanj, postal je kot dobra blagovna znamka in se vtisnil v podzavest in spomin. Velikokrat je bil omenjen v ostalih zabavnih oddajah tistega časa. Gorgeous George je bil prvi wrestler, ki se je dobro repositioniral s televizijo. Še en odličen »worker« je bil Buddy »the nature boy« Rogers, katerega lik je bil le »macho« imitacija Gorgeous Georga. Razlika med njima je bila v tem, da je George vedel, da je samo zaradi njega prišla v dvorano vsaj polovica ljudi, zaradi Rogersa pa največ četrtnina.

V šestdesetih letih dvajsetega stoletja so bili aktualni tudi pritlikavi wrestlerji, manjši od metra in pol, ki so med boji tekali vsepovsod okrog ringa. Običajno je šlo za dvoboje med tremi pritlikavci, kjer je bil sprva vsak sam, med bojem pa sta se dva združila proti enemu ali pa je šlo za boj med šestimi pritlikavci (trije proti trem). Skladno s svojim pogostim pojavljanjem v ringu in zaradi vedno enakega scenarija so hitro postali nezanimivi in so še danes redkost.

V osemdesetih letih se je potenciralo nasprotovanje med Američani in njihovimi sovražniki (ko je do bojev prišlo zaradi predpisanih sporov pred televizijskimi kamerami), ki je s koncem hladne vojne prenehalo. Pw je v nadaljevanju končno priznal in se nehal sprenevedati, da je vse skupaj pripravljena predstava z že znanimi zmagovalci in z navideznimi udarci, potreboval je nove antijunake in jih našel v vsakdanjem življenju povprečnega ameriškega državljana. Z leti je pw prerasel iz melodrame v svet pirotehnike, visoke tehnologije, krvavih sporov, glasbene spremljave, seksualnih ritualov in brutalnosti.

Skozi celotno dvajseto stoletje so se zaposleni v pw bali, da bi lahko pw uničilo razkritje, da ne gre za šport, ampak zgolj za zrežirano predstavo. Od začetkov do danes se ni dosti spremenilo. Do leta 1920 ni šlo za vprašanje resničnosti, pač pa za vprašanje v naprej določenega

zmagovalca. Današnji pw pa je več kot to, je gledališče, kjer ne gre samo za talent med bojem, ampak za nastopanje s kostumi, dodatki, intervjuji in tematsko glasbo in to takoj, ko jih občinstvo zagleda. Zgodbe so postale kompleksnejše, zaposlili so ljudi, ki se ukvarjajo s kreacijo likov, s pisanjem sloganov in z zgodbami, ki jih liki igrajo.

2.2. Pro wrestling v starih indijskih besedilih

Pw po svetu vsebuje različne religiozne in duhovne elemente, v Indiji pa sodobni pw poleg tega poudarja še problematiko kolonializma in nauke o prehrani. Prve prakse indijske rokoborbe so omenjene v dveh besedilih iz dvanajstega oziroma šestnajstega stoletja, pw pa se pojavi v obdobju wrestlerja Game v prvi tretjini dvajsetega stoletja. Pw je v tem primeru igral vlogo nacionalnega pomena in je občinstvu pomagal zoperstaviti se kolonialnim silam. Lik Game je sinonim za indijski pw, ki vključuje tako kulturno politiko in kot tudi definicije indijskega nacionalizem. Gama sproža kulturno hrepenenje, reproducira diskurz o moči, zdravju in značaju ter vselej prisotni obsedenosti z uspehom.

Joseph S. Alter je v besedilu *Subaltern bodies and national physiques: Gama the great and heroics of Indian wrestling* obravnaval eseje svetovno priznanega indijskega kulturologa Parthe Chatterjeeja, ki obravnava nacionalizem s kulturološkega in ne s političnega vidika. S tem, ko gre za kulturni vidik nacionalizma, izpadejo politike, vlada, institucijski okvirji in lobiji, aktivira pa se kolektiviteta oziroma zamišljena skupnost, kot jo definira Anderson (1991). Nacionalizem na ta način spodbuja mnoge oblike dejavnosti znotraj kulture. Moderni državni aparat skuša regulirati zamišljene skupnosti in obratno. Pw je na ta način lahko tudi beg iz realnega sveta v notranjo kulturo. Cilj, ki ga opisuje Alter, je locirati produkcijo teles po željah najštevilčnejšega srednjega razreda.

Manasollasa je besedilo iz dvanajstega stoletja, ki poudarja, da gre pri pw za uspeh z optimalno kombinacijo discipline, videza, fizične in politične moči. Wrestlerji so bili ne samo zabavljači, ampak tudi znak prestiža in moči. Odnos kralj – wrestler pa reprezentacija posnemanja. Wrestlerji so morali narediti več kot samo zmagati, če so želeli kraljevo naklonjenost. Imeti so morali poseben čar, ki je kralja prepričal. Kralj je razpolagal z enim ali več wrestlerji, uspešen wrestler pa je predstavljal kraljevo telo in s tem kralja prikazal kot mogočnega in nepremagljivega. Mallapurani pw označuje kot umetnost in življenjski slog. Že takrat so wrestlerji čutili, da morajo braniti svoj položaj identitete višje kaste in ga opravičevati. Pw je bila praksa športa, ki je zahtevala samodisciplino z nenavadnimi oblikami navad in običajev in je vključevala tudi zdravje. Tekst govori o načinu prehranjevanja, notranjem miru in vajah. Mallapurana in Manasollasa vsebujeta klasifikacije wrestlerjev glede na leta, težo, obliko telesa, dieto, specializirane sposobnosti, moč, vrline in kasto. Cilj je bil preprost: z disciplino do kraljevega telesa. Wrestlerji so bili predvsem kmetje, ki so iskali kraljevo naklonjenost, morali so imeti čas ter

njegove vire. Da bi se kralju oddolžili, so skušali biti čim spretnejši in disciplinirani, ker so tako posredno povečevali kraljevi ugled. Šlo je za pretiravanje in hrepenenje, ki se je pogosto prevesilo v nervozo, nasilje, prisiljenost in pritisk.

Angleški kolonialni imperij, ki je v devetnajstem in dvajsetem stoletju vključeval tudi Indijo, je Indijce videl kot nemočne in telesno šibke ljudi in jih zaradi tega tudi izkoriščal. Indijcem to ni bilo všeč in so skušali s pomočjo wrestlerjev remaskulinizirati značaj celotne skupnosti. Tako so se lomile meje družbenih standardov in kast. Vsak wrestler je nekoga predstavljal, vendar v pretirani obliki. S svojimi dejanji, kostumi, izgledu in besedami je ljudem ponudil identifikacijo z njihovo zamišljeno skupnostjo. Pretiravanje je značilnost vseh sodobnih praks pw in wrestlerjev, ki so obsedeni z vajami (na tisoče sklec, trebušnih vaj in počepov) in s hrano. V Indiji so morali pojediti kile mandljev ter masla in popiti litre mleka⁵.

Eden izmed indijskih wrestlerjev je bil že omenjeni Gama, ki je predstavljal reinkarnacijo Bhime (wrestlerja iz Mahabharate⁶). Ko so Gama leta 1910 povabili v London, ga niso uvrstili na seznam bojev, saj je bil predstavljen kot slaboten in majhen. Da bi pridobil medijsko zanimanje in prišel do boja s 25 kg težjim wrestlerjem Zbyskom, ki je bil priznani svetovni prvak v pw iz Poljske, je izzval vse, ki bi si upali z njim v boj za pet minut in si tako poskusili prislužiti pet funtov. Tako je Gama dobil priložnost za spopad z Zbyskom. Boji wrestlerjev so takrat lahko trajali tudi več dni in ko se je neodločen boj prevesil v drugi dan, se Zbysko ni več pojavil, kar je pomenilo, da je bil Gama zmagovalec. Njegov uspeh je bil uspeh celotne Indije. Pw je postal nacionalni medij kolektivne identifikacije. Zaradi Game so leta 1928 zgradili areno s štirideset tisoč sedeži. Tja so Indijci hodili z vseh krajev dežele po več tednov, da bi videli boje svojih junakov in Game.

Mahatma Gandhi, ki je Indijo osvobodil angleškega kolonialnega jarma je v očeh indijske skupnosti funkcioniral na podoben način kot Gama. Oba sta posebno imela neagresijo, disciplino in moralno supreiornost. Le samoreguliran in zdrav narod lahko preživi in upravlja sam s seboj. Gandhi in Gama odsevata pomemben pogled na naravo svobode v postkolonialnem svetu in na intimen odnos med močjo in jazom. V javnem pogledu sta skušala izoblikovati pomen demokracije in samovladavine. Gama je užival podporo množic, si nenehno večal ugled in tako zmagoval. Zaradi ugleda je svojim bojem sčasoma dodajal predpogoje. Kdor se je na primer želel boriti z Gamo, je moral premagati njegovega večjega brata. Tega pa ni zmogel nihče več. Tako se je na koncu vse steklo v potrošnjo mitov. Gama je prevzel lik mita nepremagljivosti in je vseboval kompleksen nabor idej, ki zadevajo

⁵ Viri pišejo o 244 cm visokem in 106 kg težkem Saddiku, ki je lahko zaradi samodiscipline in urejene prehrane visel z glavo proti tlu (Body & Society vol. 6/2000).

⁶ Na ta način se je izgradil mit o starodavni tradiciji indijskega wrestlinga, ki je indijski skupnosti dajal občutek zgodovinske moči in pomembnosti.

indijsko nacionalno identiteto in odnos do kolonialnih sil, kot tudi odnos do indijskega srednjega sloja.

Vendar pa se značaj Game ne sklada povsem z značajem veličastnega heroja. Bil je preprost član kaste nedotakljivih, ki je visoko ciljalo in uspel. V času indijske visoke kolonializacije so angleški kolonialisti Gama prikazovali kot bolnega človeka, da bi povečevali svoj ugled in svojo fizično in moralno večvrednost. V resnici pa je Gama predstavljal visoke kategorije. Igral je vlogo božanstva in je kot nacionalni heroj predstavljal boj za svobodo Indije pred kolonialisti. Bil je nacionalni interes in to je bistvo pw v Indiji, ki poleg tega poudarja še problematiko kolonializma in prehranjevanja.

2.3. Ženski pro wrestling

Med začetnim obdobjem pw v ZDA in hladno vojno, so se v šestdesetih letih dvajsetega stoletja pojavljale različne podvrsti pw, kot sta ženska rokoborba v želeju ali »jelly wrestling« in ženska rokoborba v blatu ali »mud wrestling«. Med boji so se pojavljali mnogi pornografski vložki, kar je v širši javnosti še poslabšalo mnenja o pw in je ta zaradi moralne spornosti, pa tudi zaradi naveličanosti ljudi in pomanjkanja novosti izginil iz televizijskega programa v ZDA.

V ženskem pw v ringu pa so zmagovale in uspele tiste ženske, ki so se na primer poročile z organizatorjem predstave oziroma s producentom predstave. Sharon Mazer (1998) je opazila, da so ženske v pw pogosto le objekt, trofeje ali seksualne slike, kar pomeni, da so ženske del moškega pw. V WWE so predstavljene na plakatih, tekmujejo tudi v kopalkah in igrajo odbojko na mivki kot spremljevalni del pw (WWE Magazine, Maj 2003). Ženske tako v pw igrajo vloge, ki izpostavljajo seksualne napetosti in nasilje nad ženskami. Njihove predstave ekscesno poudarjajo razlike med spoloma. Ne gre pozabiti, da vse to gledajo otroci in dogodke imitirajo v šolah ter se znašajo na sošolkah. Ali se otroci učijo, da so ustrahovanje, posmehovanje in izzivanje načini definiranja moškosti? Če se, potem bo predvsem ameriška družba še dolgo v težavah, kajti mešanje nasilja in seksualnosti ter ženska kot nagrada za zmago zelo škodi vzgoji. V naši družbi je še vedno preveč moških, ki nadzirajo in upravljajo z ženskami s pomočjo sile. Erotični izseki wrestlerk kot so Chyna, Luna, Marlene, Sable in drugih so podkrepjeni s kupom kletvic in zbadljivk, ki naj bi privabile predvsem odraslo moško občinstvo. Razlika med prostitutko in žensko wrestlerko se tako vedno bolj manjša⁷.

Nasilje uperjeno proti ženskam na televiziji je odraz hegemonnega patriarhalnega diskurza, ki svoje potrebe poteši s perverzno spolnim nasiljem. Da bi argumentirali takšen način moške »zabave«, predstavljajo ženske kot zvite, divje in manipulativne, ki svojo seksualno naravo s pridom izkoriščajo v napadalne namene. Takšni

⁷ Lik Chyne, dekleta obogatena z mišično maso in žensko estetiko, je našel prostor v reviji Playboy, za katero se je slekla v letu 2000.

scenariji so postali del pw predvsem po letu 1995. Občinstva in njihove zahteve po vulgarnosti in nevsakdanjosti ter bizarnosti so se povečala. Ena od dejavnosti ženskih wrestlerk so tudi verbalni boji po telefonu, prek plačljivih številok, na katere pa običajno kličejo moški, kot ugotavlja Sharon Mazer (Mazer, 1998: 117-119). Ženski pw je povezava atletike z erotiko in je na robu družbeno sprejemljivega. Pozornost pritegne navidezno medsebojno dotikanje ženskih teles in ideja privlačne ženske v gibanju; torej navidezno nasilje zamenja navidezno dotikanje, ki bi pri predvsem moškem delu občinstva lahko potegnilo za seboj cel kup fantazij seksualne narave. Mazerjeva meni, da wrestlerka svoje telo preda občinstvu takoj, ko se pojavi, vendar na drugačen način kot to storijo moški wrestlerji.

2.4. Od hladne vojne do vojne socialnih razredov

Kot vemo se je hladna vojna začela v petdesetih letih dvajsetega stoletja in trajala vse do padca berlinskega zidu. Američani so imeli v tem času po svetu polno nasprotnikov, kar se je zrcalilo tudi v pw.

Oblika današnjega pw izvira iz časa po drugi svetovni vojni, ko se je njegova popularnost začela. Sprva si je pw v Severni Ameriki izbiral like, ki so bili nasprotniki ZDA in amerikanizacije. To velja še posebej za čas hladne vojne, ko je mrgolelo negativnih likov iz bivše Sovjetske zveze in daljnega vzhoda. Nasprotniki teh negativnih likov so bili pravi nacionalni heroji (Lou Thesz, Bruno Sammartino in drugi) znani v vsakem kraju. To so bili časi, ko je lahko vsak ameriški fantič navijal za pozitivne like delovnih Američanov in sovražil negativne like komunističnih držav in Japonske, ki so bili vedno kandidati za poraz. »Negativni liki so predstavljeni s takimi hibami, da jih lahko pozitivni liki vedno premagajo in obvladajo« (Gabler, 1999, internet 3). Včasih so bile situacije v pw lahko interpretirane samo črno – belo in so občinstvu jasno kazale katera stran je prava.

Zmaga kapitalizma nad komunizmom je privedla do tega, da je kapitalizem moral poiskati novega sovražnika in ga našel znotraj sebe. Privaditi smo se morali na vsakodnevna kritiziranja kapitalizma in oblasti skozi vidike kulturnih veljakov, novinarjev, učiteljev, zdravnikov in akademikov. Demokracija je potemtakem tudi neustavljiv motor iskanja novih nasprotij in ne samo rešiteljica le teh. S koncem tega obdobja sredi osemdesetih let dvajsetega stoletja pa si je pw začel izbirati za negativne like kar družbene bolnike iz svoje lastne družbe, kajti njegovo občinstvo vedno potrebuje like, ki jih z veseljem zasovraži. Med zalivsko vojno leta 1991 so bili takšni na primer Sgt. Slaughter, General Adnan in Colonel Mustafa, ki jih je občinstvo zaradi njihovih gest zlahka sovražilo in uživalo v njihovih porazih.

Leta 1997 je še danes najpopularnejši wrestler Hulk Hogan zamenjal rumeno in rdečo barvo za črno in belo in se prelevil iz superheroja v ekstremno negativni lik bojazljivca in lenuha. Formiral je Nwo (New World Order) in milijone gledalcev dobesedno prikoval pred

televizijske zaslone, v dvorane ter sčasoma na svojo stran. Paul Cantor (1999, internet 4) meni, da so pw organizacije sovražnike, ki bi po koncu hladne vojne zabavali Američane, našle znotraj ZDA. WWF in WCW sta ustvarili spektakel Amerike, ki se je zvil vase in izgubil nacionalne vzroke ter zamenjal mednarodne konflikte z razrednimi boji in moralističnimi vsebinami. V ringu so se začeli pojavljati liki, ki jih je občinstvo lahko znotraj ameriške družbe prepoznalo in jih zaradi njihovih moralno spornih karakterjev preziralo. Takšni so bili na primer Stone Cold Steve Austin, Lex Luger, IRS, Repo man, Nailz in drugi.

Negativni liki so postali najpogostejši kršitelji pravil, ki so kratili največ človekovih pravic, bili so zlobni in jih je bilo treba zaradi tega preganjati. Imajo fikcijsko življenje in razloge, ki jih vodijo v podlost in goljufijo. Pw si je tako izbral kup negativnih likov, ki so refleksija socialnih neenakosti, plod družbene stratifikacije, socialnih anomalij in drugih težav ameriške družbe. V zadnjem času so postali del igre tudi producenti, ki so poosebili like lastnikov in nastopajo v ringu ter se znašajo nad zaposlenimi znotraj svoje organizacije, ki je prikazana kot skorumpirana in polna nasprotij ter na široko kaže svoje nepošteno poslovanje. Neenakost družbe, zmedenost in zamegljenost, težave pri ločevanju med pravilnim in napačnim, strahovi državne blaginje prihodnosti so karakteristike in odraz stanja v ameriški družbi. Pojavil se je nov center okrog katerega pisci tekstov pletejo zgodbe o poštenem in pridnem delavcu, ki se trudi in gara, na vsaki stopnički pa ga pričaka šef, ki mu ne da nagrade za delo in ga zatira. Lastnik skuša napredovanje otežiti, upočasniti ali celo sprebrniti navzdol. Primer takšnega scenarija je Vince McMahon, ki se kot lastnik WWE polasti vsega, kar se njegov najboljši zaposleni, Steve Austin odloči narediti in si pri tem pomaga s skupino pripadnikov imenovano Corporation, ki jo vodi njegov sin Shane McMahon. Primer takšne korporacije proti zaposlenim, najdemo tudi primer v WCW, kjer je njen predsednik Eric Bischoff vstopil v skupino NWO, ki je v svojem največjem razmahu zajemala skoraj vse wrestlerje in si prek neupoštevanja pravil privoščila vse, kar je hotela. »Ljudje smo nenehno razpeti med socialno primerjavo (s tistimi, ki so višje na lestvici) in razlikovanjem (na primer od onih, ki so nižje od nas na socialni lestvici)« (Ule, Kline, 1996: 19). Takšne socialne primerjave sta med občinstvom sprožili tudi omenjeni zgodbi iz pw.

Razlog za nastanek takšnih zgodb (lastnik proti zaposlenemu) je v ugotovitvah, da pw trenutno spremlja največ mladih moških srednjega delavskega razreda, ki se radi primerjajo z drugimi glede na socialno lestvico in je zanje bistveno najti lik, s katerim se lahko identificirajo. To privablja največ občinstva, čeprav je manko jasno diferenciranih strani, za katere bi lahko navijali, nekatere gledalce odvrnil za vedno. Primer je prav eno od srečanj med McMahonom in Austinom, ko slednji publiko vpraša ali naj udriha po svojem šefu kar s stolom in publika navdušeno kriči in se veseli.

Sharon Mazer (1998) ugotavlja, da si občinstvo želi videti boje med nasprotnikoma, ki nista vedno samo slaba ali dobra, pač pa mešanica obojega proti negativnemu producentu. Sodnik predstavlja avtoriteto, ki ji ne uspe vsiliti pravil v celoti. Pw išče negativne like v socialni neenakosti, kar občinstva nenehno opozarja, da je ameriška družba v težavah⁸. Med zgodbe o razrednih bojih se vpletajo še zgodbe o pretiranih ženskah, ki pretiravajo s svojo ženskostjo in reproducirajo različne spolne stereotipe.

2.5. Pro wrestling zunaj ZDA

Večina ljudi v Sloveniji je že kdaj slišala vsaj za ameriški pw ali pa vsaj za »catch as catch can«, zelo malo je znanega o pw drugod po svetu. Ne samo, da je izjemno popularen, pač pa obstaja tudi veliko različnih oblik. Veliko bolj popularen kot v ZDA je na Japonskem in v Mehiki, vendar je tudi v tamkajšnjem pw vse zrežirano na podoben način kot v ameriški različici.

Na Japonskem je samo v Tokiu registriranih in delujočih več kot trideset različnih pw organizacij. Tukaj ameriški šov zamenjajo tradicionalna glasba, oblačila in navade, bistvo pa je v hitrosti in tehniki, medtem ko skuša biti v ZDA pw čim bolj zabaven in cilja na mlajše gledalce. Na Japonskem ni bistvo samohvala ali zastraševanje med boji in intervjuji, pač pa čim večji doprinos h kvaliteti bojev, ki tudi trajajo veliko dlje, in so navidezno pošteni boji za zmago. Intervjuji niso tako napihnjeni kot v ZDA, ker se možnosti za boj proti nosilcem naslova dobijo z zmagami v ringu in ne z grožnjami v medijih.

Največji organizaciji sta New Japan (NJPW) in All Japan (AJPW). V prvi nastopajo predvsem dobri atleti, ki svojo deželo predstavljajo tudi na olimpijskih igrah. Velikokrat se wrestlerji iz konkurenčnih pw organizacij srečujejo in ravno to najbolj pripomore k tako velikemu uspehu tega teatralnega športa na Japonskem (na primer 9.10.1995 sta se borila prvak NJPW (IWGP champion) Kenji Muto (v ZDA znan kot The Great Muta) in prvak AJPW (UWFI champion) Nobuhiko Takada pred 67 tisoč gledalci, ki so porabili šest in pol milijona dolarjev za ogled, kar je več kot 97 ameriških dolarjev na gledalca!)⁹.

Med mladimi je največja zvezda Mil Mascaras, ki je nastopal v okviru konkurenčne AJPW. Tudi v NJPW so želeli privabiti več mladih gledalcev. V tistem času je na Japonskem vladala mrzlica, ko je šlo za sobotno jutranjo risanko z naslovom Tiger Mask. Risanka govori o

⁸ Takšen je primer lika črnskega zvodnika z imenom »The Godfather«, ki vsak teden na odobravanje občinstva s seboj pripelje svoja belopolta »dekleta na poziv«.

⁹ Samo za primerjavo je WWF Wrestlemania 3, kjer sta se borila Hulk Hogan in Andre the Giant pred nekaj več kot 93 tisoč gledalci, doprinesla milijon in pol ameriških dolarjev, kar je znatno manj (16,13\$ na gledalca) večjemu številu gledalcev navkljub. Na Japonskem največji dogodki se odvijajo v zaprtih bejzbolskih stadionih in so praviloma vedno povsem razprodani. Četudi gre za občinstvo okrog 60 tisoč, je realizacija v denarju večja kot v ZDA.

mladem fantiču brez staršev, ki se bori proti kriminalcem in postane wrestler, ki so ga potem resnično ustvarili. Ne samo, da je pritegnil otroke, postal je tudi junak odrasle populacije. Nazadovanje AJPW, ki je zaposlila kadre, ki so nastopali ekskluzivno zanjo in slabe izkušnje zaradi razpada NWA, so jo prisilile, da se je zaprla vase in začela izgubljati, saj se njene zvezde niso borile z zvezdami ostalih pw organizacij. Japonci imajo torej radi boje med zvezdami iz različnih pw organizacij, čiste sodniške odločitve, poštene in pravične boje, hitrost, veliko različnih prijemov, wrestlerje z resničnim ozadjem in legende iz risank ter zgodb.

Mehiški pw (bolj znan kot Lucha libre) je prišel iz ZDA okoli leta 1930. Sprejet je bil z navdušenjem, ikonografijo pa so prilagodili tako, da je ustrezala mehiškim razmeram. Temelji na prijemih iz katerih je težko uiti in se od ameriškega med drugim razlikuje tudi v tem, da je bolj gledališko koreografiran in podoben baletu. Manj je udarcev in govorjenja, več pa mask, akrobatike in oblačil, ki so kot narodne noše. V Mehiki so ljudje nižje rasti, zato so tudi njihovi wrestlerji večinoma telesno majhni, hitri in odlični akrobati. Mehika ima največje število registriranih wrestlerjev na svetu, kar pomeni, da lahko tam gledamo pw vsak večer.

Izjemno pomembno vlogo ima maska. Omogoča večjo samozavest in razbremeni wrestlerja, ga varuje, mu pomaga, da počne stvari, ki si jih brez maske, ki jo nosi, ne bi upal. Z njo si spremeni identiteto oziroma svojo identitetno politiko. Skrije pravo osebnost in se utelesi v povsem drugačni. Vidna postane ideja moškega in gibanja njegovega telesa. Večina wrestlerjev v tem delu sveta nosi maske, ker so še vedno pomemben del Mehiške verske tradicije. Maska podpira idejo o zavitosti in mistiki lika z masko. Prava identiteta zamaskiranega wrestlerja je skrbno varovana skrivnost. Raba mask kot dramatičnih elementov se kaže v dejstvu, da jo lahko snamemo. S tem se prikaže pravi jaz wrestlerja, izgubi se karizma, pridobljena z masko. Maska namreč karizmo obdrži, človek sam pa težje. Ko izgubi boj in si mora sneti masko, lahko izgubi kariero ali pa ne izgubi niti karizme, odvisno od posameznega wrestlerja. V bojih, kjer je določeno, da mora poraženec sneti masko, je slednji praviloma osramočen. Sneta maska navadno pomeni popoln poraz.

Še ena značilnost mehiškega pw je, da se wrestlerji pojavljajo v javnosti. Tak primer je bilo popotresno gibanje za ljudi, ki so izgubili dom med potresom leta 1985. Cilj je bil odobriti denar za gradnjo novih domov prizadetim, kar je bilo pri že tako obubožani mehiški državi podobno iluziji. Za boljšo komunikacijo z vlado so najeli maskiranega wrestlerja, imenovanega Superbarrio Gomez. Sprva so člani pogajalske skupine vladne stranke menili, da gre za poživitev politike in da bo wrestler vnesel elemente humorja v pogajanja. Kmalu pa so ugotovili, da so pogajanja prav zaradi zamaskiranosti trda. Pogajalci so bili zbegani, niso se počutili normalno, ker niso vedeli kdo je za karizmatično masko. S pomočjo Superbarria Gomeza je gibanje

izbojevalo boljša izhodišča in več sredstev. Z uporabo maske kot simbola prizadete množice se je zdelo, kot da so ljudstvo in vlada končno enakovredni v pogajanjih. Drugi tak primer je Ecologista Universal, ki je vstopil v gibanje proti graditvi nuklearke v največjem mehiškem pristanišču Verracruz. Postal je predstavnik gibanja in nuklearke še danes niso začeli graditi¹⁰.

V Mehiki gre večinoma za boj med šestimi wrestlerji; trije proti trem. Pri tem boju je legitimnih več vrst taktik. Običajno je en wrestler ali ena trojica v očeh večine gledalcev pozitivna - tecnico ali cientifico, kar zunaj pw pomeni pripadnika tehnokratskega krila vladajoče stranke PRI - Partido Revolucionario Institucional), cientifico pa označuje pozitiviste protinacionalnega gibanja iz konca devetnajstega stoletja voditelja Portfolia Diaza (v Martin, Miller, 1999: 180 - 181). Ena stran pa negativna - rudo, ki je izraz krutosti in izživljanja in ima tudi velike klube navijačev. Rudo v realnem življenju pomeni moškega, ki ne obvlada svoje duše in telesa in tudi moškega, ki živi na robu po svojih pravilih, običajno iz najnevarnejših delov mesta in države. In za razliko od ostalega sveta, jih napovedovalec tudi napove kot dobre ali slabe.

Pripadniki tecnico morajo za svoje znanje več trenirati in vlagati v svoj razvoj, medtem ko se pripadniki rudo borijo zaradi želje, strasti in ljubezni. Sami trdijo, da dajejo Lucha libri okusnost in začinjenost. V ZDA bi temu rekli, da ustvarjajo in vnašajo elemente napetosti in tako pomagajo eden drugemu, da se povzpnejo višje po lestvici. Tecnico se pravil drži in je zato kaznovan z nelegalnimi napadi ruda nanj. Rudo si pomaga s stalnim kršenjem pravil, ki jih sodniki nikakor ne morejo uveljaviti. Sodnika skuša najprej prepričati, da bi sodil njemu v prid, ker pa mu sodnik praviloma ne želi ustreči, ga rudo tudi pogosto napade ali pa verbalno napada gledalce in jih zmerja. Med bojem si pomaga s triki, ali pa igra, da ga boli, in silovito udari nazaj ko tecnico pogleda stran. Nikakor pa noče biti v ringu, ko nima možnosti bojevati se neskladno s predpisi. Rudo mora znati prikazati tudi nepotrebno ihto in agresivnost med bojem. Kadar se odvija boj treh proti trem, se dostikrat zgodi, da skuša en član negativne trojice zvbati člana pozitivne trojice na svojo stran in sprebrniti boj v štirih proti dvema.

Mnenje, da je pw lažen, prevladuje zaradi nerazumevanja žanra. Ni lažen, pač pa je lahko tudi drama o lažeh. Jasno je, da udarci niso resnični in da ni pravega boja. Bistvo pw so nastopi in igre. Vsak nastop, vsaka posamezna igra služi kot začetna točka odvijanja klobčiča dogodkov, ki ga na podlagi sprejetega scenarija izvedejo vsi sodelujoči. Za večji učinek wrestlerji trenirajo tudi prikazovanje še posebej bolečine, jeze, veselja in vseh ostalih čustev in občutij. V Mehiki je to še bolj vidno kot drugod. Zanimivo je tudi, da se v ZDA pozitivni

¹⁰ Tudi v ZDA so primeri javnega nastopanja wrestlerjev in najbolj odmeven je primer Jesseja »the body« Venture, ki je 6.11.1990 postal župan mesta Brooklyn Park, Minnesota. Temu političnemu uspehu je sledilo obdobje, ko je bil izvoljen za guvernerja zvezne države Minnesote, ki jo po poročanju televizijske mreže CNN tudi v svojem drugem mandatu v letu 2003 še vedno politično primerno vodi.

komentatorji zgražajo nad dejanji negativnih likov in obratno. V Mehiki pa sploh ni razlike med komentatorskima poloma, ker gre za debato o prednostih in pomanjkljivostih pozitivnega oziroma negativnega lika ali taktike. Najpopularnejši pw organizaciji sta AAA (Triple A) in najstarejša EMLL, ki je bila ustanovljena leta 1933. Najpopularnejši wrestlerji so: Konnan El Barrbaro, Rey Misterio Jr., Eddie Guerrero, Aguyayo, El Hijo del Santo in njegov že preminuli oče El Santo, ki je bil prava legenda. Bil je kot James Bond v očeh Zahoda. Igral je v 44 filmih in v javnosti vedno nosil srebrno masko. Bil je ljudski junak, ki je zastopal revne in običajne ljudi.

V Evropi pw nazaduje. Na vrhncu je bil okrog leta 1990. Najbolj popularen je WWE, ki redno proda vse sedeže dvoran v Veliki Britaniji, Nemčiji in Avstriji. Kar pa se evropskih organizacij tiče, je omembe vredna le CWA (Catch Wrestling Association), ki jo vodi Otto Wanz. Zanimivost CWA je v tem, da se boji odvijajo 40 dni vsake dva meseca v enem kraju. Beležijo se samo zmage in porazi, na koncu pa dobi najboljši naslov prvaka. Po približno dvotedenskem premoru karavana nadaljuje svojo pot v naslednji kraj in tam spet deluje 40 dni.

3. PRO WRESTLING V OČEH RAZISKOVALCEV

Pričujoče poglavje predstavlja teoretske vidike Rolanda Barthesa, Sharon Mazer in drugih, ki so s svojimi raziskovanji veliko doprinesli k razumevanju fenomena pw.

3.1. Pogled Rolanda Barthesa

Roland Barthes je prvi, ki je objavil analizo francoskega pw kot socialnega fenomena v kratkem eseju z naslovom »The World of Wrestling« (Svet wrestlinga) iz leta 1957. Esej je izšel leta 1972 v zbirki z naslovom »Mythologies« (Mitologije). V tem delu se Barthes ukvarja z miti, ki nas obdajajo v vsakdanjem življenju in jih je želel tudi razložiti. Kolektivne reprezentacije umešča v znakovni sistem, da bi jih lažje razbrali. Želel je pokazati, da je mogoče vsakdanje malenkosti brati kot stvari z mnogimi pomeni. Njegovo delo vsebuje dvojni teoretski okvir: skuša analizirati mehanizme jezika množične kulture, znake pa obravnava kot jezik oziroma komunikacijo skozi katero je sporočen nek pomen.

»Pro wrestling je spektakel izživljanja, trpljenja, porazov in pravičnosti« (Barthes, 1972: 19) in je tista prava oblika rokoborbe. Rokoborba (amaterski wrestling) je po Barthesovem mnenju nepravi wrestling, ker se pri tem slogu neuspešno trudijo v nedogled narediti iz poštene borbe dobro predstavo. Pw svojo originalnost pridobiva prav iz prikazovanja vseh možnih pretiravanj. Barthes nadalje meni, da je dejstvo, da je vse igrano, nepomembno v primerjavi s pomeni in sprejemom pw s strani občinstva. Popularnost spektakla je v doživljanju katarze gledalcev v smislu proizvodnje pravičnosti (nek pozitiven lik, ki predstavlja roko pravice premaga negativen lik; občinstvo doživlja pravičnost). Barthes verjame, da se gledalci zadovoljijo s psihološko željo gledati spektakel, kjer bo zlo kaznovano s strani dobrega in poštenega. Prikazuje krivice in socialne razlike, ki jih povzročajo predvsem: plača, socialni status, zaposlitev (prestižna delovna mesta), družinska tradicija, sreča in ženske kot moška last.

Pw je za razliko od rokoborbe velik spektakel in ni šport. »Funkcija pro wrestlerja ni zmagati, pač pa slediti procesu gibanja, ki se od njega pričakuje« (Barthes, 1972: 16). In bistvo spektakla ni tisto, kar gledalci mislijo, pač pa tisto, kar gledalci vidijo in slišijo; »ni pomembno kaj misli občinstvo, pač pa kar vidi« (Barthes, 1972: 15). Čustveno je vedno pred racionalnim. Spektakel uspe, če zadovolji našemu vidu, sluhu, vonju in čustvom in če so znaki lahko dostopni in povsem jasni.

Za Rolanda Barthesa je pw zgodba oziroma mitologija. Liki, anekdote, zgodbe, zaporedja dvobojev in intervjuji so kot miti in pw je kot mitologija, ki je podvržena lastnostim in željam tistega, ki jo pripoveduje. Gre torej za zgodbe, katerih verzije so odvisne od pripovedovalca. »Mit je izmišljena povest o pojavih v naravi (o bogovih in junakih); bajka« (Bunc, 1963: 285). Medtem ko Leksikon Cankarjeve

založbe trdi, da je mit »pripoved, zlasti predzgodovinska, pogosto tudi poročilo o nadnaravnih silah, bogovih in herojih« (1984: 595). Danes vsaj za trenutke, ko so v ringu, predstavljajo wrestlerji te bogove, heroje, junake in kralje. Preprost primer tega je dejstvo, da lahko po pw šovu vidimo nekega wrestlerja, ki je še pred uro in pol igral neverjetno zloben lik in pretepal poštenega nasprotnika, kako mu zunaj dvorane naproti tečeta dve majhni hčerki in žena, vsi z nasmehom na obrazih. Značilnost mitov je, da so način komuniciranja (torej je pw oblika komunikacije, nosi neko sporočilo), preoblikujejo pomen v obliko, ustvarjajo svet za nas in naše mesto v njem (pw je poseben svet, kjer se lahko zgodi karkoli in kadarkoli). Ustvarjeni so z zgodovino, pomenijo ropanje jezika in niso definirani z objektom sporočila, ampak z načinom izražanja, torej je razumevanje dogajanja v pw odvisno od tega kdo ga pripoveduje in kako. Pw prikazuje pomen do potankosti in kar se da preprosto.

V času, ko je pw raziskoval Roland Barthes so bili liki v ZDA obarvani samo črno – belo. Zato ni čudno, da so bili wrestlerji samo dobri in slabi in produkt politične (ne)korektnosti. V Franciji pa so bili liki izdelani na podlagi etike in občinstvo si je najbolj želelo videti like izpopolnjenih negativcev (lik, ki ravnajo nemoralno, spoštujejo pravila le, ko so jim v korist, živijo zunaj družbenih pravil, so nervozni in nepredvidljivi ter asocialni, vendar znajo šarmirati, ko je to potrebno). Dobri negativni wrestlerji tako znajo podpihovati občinstvo zato, ker so njihovi nastopi tako rutinski, da so postali spontani in prava mojstrovina izrabljanja nekaznovanih dejanj. To občinstvo moti in si želi videti kaznovanje teh negativnih likov in ko se to zgodi, pride do katarze. »Wrestler se lahko gabi ali izziva, nikoli pa ne razočara, ker s pomočjo znakov vedno doseže to, kar občinstvo od njega pričakuje (Barthes, 1972: 24). Ko pride čas kaznovanja negativnega lika, se boj upočasni, udarci pozitivnega wrestlerja pa so vse počasnejši, da bi izpadli močnejši in bolje ponazorili muke nasprotnika. Pw se iz boja prelevi v »mesarsko klanje« samo zato, da bi na najboljši možni način prikazal poraz, ki mora biti razumljiv takoj, ker služi le kot znak, ki je takoj, ko je pravilno razumljen, zavržen in poraženi wrestler spet najde svoj ponos in že začne groziti zmagovalcu ali drugim, neudeleženi wrestlerjem.

Za Barthesa so bistvene sestavine pw: pretiravanje, prikazovanje trpljenja in nasilja, preprostost prikazanih znakov, simbolov in čustev. In prav javno prikazana najbolj skrita čustva in moralne dileme so največji magnet za občinstvo, ki si ne želi pravega trpljenja in bolečin, pač pa njun popoln prikaz.

3.2. Pogled Sharon Mazer

Sharon Mazer je profesorica iz Nove Zelandije, kjer nimajo svoje pw kulture, zato se je odpravila v ZDA, v Brooklyn, kjer je preučevala že omenjeno pw šolo »The Unpredicted School of Pro Wrestling«. Lahko pa gledajo ameriški pw, ki se je po njenih ugotovitvah (1998) preobrazil iz legitimnega športa, ki ima korenine v ljudskem izročilu, v Barthesov »spektakel pretiravanja«, tragikomedijo, soap opero za moške in v eksotično zabavo ter nosilca različnih identitet. Po mnenju Mazerjeve prikazuje stereotipe socialnih razredov, socialno neenakost in nepravilnost, vendar pa mu zaradi teh treh dejstev ne gre pripisati, da zabava le tiste z nižjim intelektualnim potencialom, slabšo izobrazbo in nižjimi delovnimi mesti. In če je heterogenost občinstva ena od njegovih pomembnih karakteristik, je druga ta, da je občinstvo v fazi postajanja »insiderja«, ker z vsako oddajo izve več kot je vedelo do zdaj. Pw organizacije svoje občinstvo vzgajajo skladno s pravilom videti resničnost dejanja skozi njihovo neresničnost.

Ameriški pw je refleksija socialnih neenakosti, ki jih Američani srečujejo v vsakdanjem življenju. »Neenakosti ameriške družbe se odvijajo v času predstav pro wrestlinga« (Mazer, 1998). Marsikateri Američan omili svoje frustracije »resničnega« življenja z gledanjem pw, ki mu služi kot pomiritev in zadoščenje. V pw se uporabljata tako verbalna (besedna) kot tudi neverbalna komunikacija. Slednja temelji na uporabi simbolov, ki so izbrani v pw tako, da jasno pokažejo kaj se dogaja in kakšno stališče si lahko izgradimo.

Poleg ameriškega pw se Mazerjeva loti tudi mehiškega, kateremu pripiše podobnosti z ameriškim, le da je hitrejši in bolj akrobatski, kar je po njenem mnenju odraz rasnih in kulturnih razlik in razlik v okusu občinstva.

Pravila v pw obstajajo samo zato, da povečajo in začinijo spektakel. Tu so zato, da jih lahko zlorablajo negativni wrestlerji, redkeje pa tudi pozitivni. Spektakel, ob katerem je potrebno zelo naprezati oči in še bolj možgane, ne bo uspel množično. Zato so vsi dogodki v pw; udarci, prijemi, zmage, intervjuji in drugi - lahko zaznavni in v jasni obliki, tako da dramtizirajo in začinijo trpljenje in bolečine. Jasne so tudi vloge in utelešenje likov. Te like sicer utelešajo navadni ljudje iz »krvi in mesa«, vendar pa v resnici ne prikazujejo poštenega boja med seboj, pač pa boj med likoma po že spisanem scenariju. Ker sta lika izmišljena, je izmišljen tudi boj in je kot navidezen tudi prikazan. To dokazuje, da potrebujejo wrestlerji veliko več inteligentnosti za delovanje, kot pa jim jo širša javnost pripisuje. Še več, javnost jih celo diskvalificira, češ da se borijo nepošteno. Ker ne razume, da so samo igralci svojih likov in ne predstavljajo samega sebe, ampak nek drugi, izmišljeni jaz.

V svoji študiji Sharon Mazer trdi, da je pw primer izražanja želja po točno določeni moralni lestvici nižjih razredov in da je pw del popularne kulture, ki kaže in prenaša moralne vrednote na občinstvo s pomočjo katerega prikazuje nasprotujoče si ideje (Mazer, 1998: 3). Torej gre za moderno moralno igro, v kateri nastopata dobro in zlo. Je forum za delavce, je kot društvo, katerega člani izkusijo boj med dobrim in zlim, lastniki in delavci, pravilnim in napačnim, pozitivnim in negativnim. Rezultati so vnaprej določeni, zmaga pa je plod truda vseh vpletenih in je vedno zaslužena za vse. »Pro wrestling služi kot metafora za socialne strukture in pomene« (Mazer, 1998: 7). Zgodbe in naslovi so oblikovani tako, da vzbudijo čim večji interes ameriškega ljudstva, ki ga privlači tudi to, da lahko v pw za razliko od njihovega resničnega življenja (službe, nadrejeni, stalne stresne situacije) v ringu zmaga tudi lik podrejenega »delavca« (torej tisti wrestlerji, ki igrajo like s slabšim socialnim statusom) in ne vedno lik nadrejenih oseb.

»Ritual je ponavljajoče izrazno simbolno vedenje, ki se pojavi v določenem zaporedju. Skozi ritual postane lastnina preoblikovana in vložena v posameznikovo identiteto« (Ule, Kline, 1996: 246). »Pw je izredno ritualiziran in je podoben cerkveni maši« (Mazer, 1998: 3). Občinstvo se obnaša povsod podobno. Ob začetku dvobojev je vedno govora o načinu in liku zmagovalca ter kako se bo boj odvijal, med predstavitvijo likov pa ljudje navijajo za nekoga in proti drugemu. Tiste like, za katere zelo navijajo, tudi posnemajo in uporabljajo podobno ali celo povsem enako besedje in gibanje ter simbole. Še bolj kot občinstvo se vedno enako vedejo wrestlerji. Imajo zaporedje gibov in besed, po katerih jih vsi oboževalci prepoznajo, tudi če jih ne vidijo.

Pred začetkom boja ima vsak pomembnejši lik wrestlerja svoj ritual¹¹ in dvoboj sam se tudi zaključi z ritualom¹².

¹¹ na primer lik Undertakerja vedno črpa s pomočjo iztegnjene desne roke na kolenih energijo iz zlate žare, ki jo visoko nad svojo glavo drži njegov menedžer Paul Bearer, tako da se mu zenice ne vidijo, pač pa le belina v očeh, med občinstvom pa izzove srhljive in prestrašene poglede.

Bolj popularna je dvojica »The Rockers«, ki vedno pridrvi v ring z veliko hitrostjo in ga večkrat obkroži ter daje roke navdušenim oboževalcem v prvih vrstah, potem pa se povzpne na najvišje točke ringa in z iztegnjenima rokama povišujeta občinstvo.

¹² na primer lik imenovan Brutus »the barber« Beefcake, ki je po zmagi v boju nasprotnika vedno grdo postrigel in mu za nameček potem še pokazal ogledalo, da ga bi spravil v še hujšo sramoto. To je Brutus naredil z navadnimi škarjami, ne pa s tistimi, s katerimi vedno pride v ring in so odraz pretiravanja in predstave njegove identitete: ročaji so obarvani kot frizerski saloni, škarje pa so ogromne in bolj podobne tistim za obrezovanje drevja in grmičevja.

3.3. Vidiki drugih

Tukaj je najpomembnejša Heather Levi, antropologinja, ki se je odpravila v Mehiko, kjer je raziskovala tamkajšnji pw. Zanj je prikazuje popolno razumevanje sveta in je nadaljevanje grške antične dramatike. Bistvo je iznajdba najpopolnejšega negativnega lika brez kakršnihkoli moralnih vrednot, da lahko prikaže zlobnost. Poštena borba je možna, ni pa primerna - je le žanr znotraj rokoborbe. Igranje pw postavlja zunaj športa, v žanr gledališča, ali celo med soap opere. Kakšna je torej razlika med nekim športom in pw? Razlika po mnenju Heather Levi (v Martin, Miller, 1999: 173 - 174) ni v tem, da je prvi šport, drugi pa drama, pač pa da oba kot športa predstavljata različni vrsti drame. Ker je zaključek pri pw že na začetku določen, gre za melodramo.

Vedno, kadar je Levijeva odhajala na pot med mehiške wrestlerje, so jo kolegi spraševali ali je nemara tudi tam pw lažen (v Martin, Miller, 1999: 173). Lažen tu pomeni, da ni v skladu z nekaterimi pravili, ki jih imamo za samoumevne v športu. Najbolj ljudi moti dejstvo, da je v pw vsak konec dvoboja vnaprej določen, kar pomeni, da ne gre za pravi boj kot v drugih športih. Kot drugod, tudi v Mehiki velja, da gre pri pw za boj dveh ali več wrestlerjev, ki pa sta lahko tudi kaj drugega (na primer: včasih se zgodi, da se med seboj pomeri samo en pw in en sodnik ali komentator, ki sta pred bojem imela več skupnih srečanj in konfliktov, tako da je bilo vsaki publiki dovolj vidno, da bo prišlo do razjasnitve njunih težav). Jasno je, da so pri pw tudi komentatorji, snažilke in sodniki zaposleni s strani organizacije. Vsak ima svojo vlogo, ki jo mora tudi vaditi z ostalimi, precej bolj izrazitimi liki. Wrestlerji se torej ne borijo kot sami ljudje med sabo, pač pa kot liki, ki so moralno občutljivi. Lahko jih ustvarijo sami, večinoma pa pisci tekstov v njihovi pw organizaciji. Kadar gre za wrestlerja z mnogimi izkušnjami in ugledom, lahko tudi sam izbojuje točno določen »angle«, ki ga želi igrati.

Po mnenju Irene Webley (v Martin, Miller, 1999: 175) pw ne poseblja kapitalističnih družbenih odnosov kot to počne skorajda ves šport. Webleyeva meni tudi, da je pw dogodek kot spektakel samo motor, ki poganja mehanizem družbenih odnosov. Meni še, da se pomen pw kot spektakla izoblikuje skozi identifikacijo občinstva s tistim wrestlerjem, ki ima etnični značaj enak ali pa najbolj podoben tistemu posameznega gledalca ali gledalke. Samoumevno je, da je pogoj dobrega boja odlično igranje vlog vseh nastopajočih. To pa še ni dovolj. Boj mora omogočati gledalcem participacijo v borbi slabega proti dobremu. Interakcijo »ljudstva«. Participacija pa postane intenzivnejša, če so liki skrbno vsiti in izbrani tako, da ima občinstvo možnost identificirati se z njimi.

Wrestlerji lahko s svojimi izkušnjami in znanjem še dolijejo olje na ogenj in ustvarijo napetost, ki je lahko tudi plod vnašanja zmede med občinstvo s tem, ko med bojem spremenijo svoja moralna načela. Porajata se dve vprašanji. Prvič, kdo je odgovoren za ustvarjanje

pomenov znotraj pw, in drugič, katerim političnim tokovom sledi? Kdo pw res določa pomene? Migliore in Lincoln (v Martin, Miller, 1999: 177) sta mnenja, da pomen pw določajo oblastniški nameni tistega, ki piše scenarije v pw organizaciji. Po mnenju Barthesa, Freedmana in Webleyeve (v Martin, Miller, 1999: 177) pa pomen določa izključno kolaboracija med wrestlerji in na licu mesta prisotnim občinstvom, kar je še zlasti očitno v Severni Ameriki. Nemalokrat se pomen skriva znotraj dvobojev samih. Gotovo je, da pomen pw ni določen z resničnostjo ali navideznostjo nasilja. Glede pomena je znano, da je tekst nosilec pomenov, ne pa enostaven vzorec označevalca, ki omejuje prostor znotraj katerega se da pomen najti. Tudi tekst sam omejuje pomen.

Kar se tiče politike, pa naj bi po mnenju Freedmana (v Martin, Miller, 1999: 175) pw prikazoval: korupcijo ljudi na oblasti, kritiko prevladujoče ideologije, nepomembnost poštenosti v življenju in neučinkovitost oblasti. Naslanjajoč se na izkušnje posameznega občinstva nam pw prikazuje nesoglasja med dominantno ideologijo liberalnega kapitalizma in njeno prakso. Levijeva (v Martin, Miller, 1999: 177) tako zatrjuje, da je po mnenju Freedmana, Barthesa in Webleyeve pw tekst in proces produkcije pojmov, ki jih ustvarijo wrestlerji prek sodelovanja občinstva. Po mnenju Lincolna (v Martin, Miller, 1999: 175) pa pw šov ni tekst, pač pa ritual, ki s svojo inverzijo legitimira obstoječo avtoriteto. Migliore (v Martin, Miller, 1999: 176) interpretira pw kot legitimacijo obstoječih odnosov moči. Kritizira zgoraj navedene avtorje, češ da gledajo pw samo kot participatorni fenomen, ne pa predvsem kot medijski fenomen. In v medijih vsi vsaj zaenkrat ne moremo sodelovati istočasno in tridimenzionalno z odvijanjem dogodkov (z izjemo kakih glasovanj in anket), še posebej ne v pw, kjer so dogodki že tako ali tako vnaprej odviti, vprašanje je le pot, torej na kakšen način bo občinstvo do tja pripeljano.

Naslednji razlog za popularnost je dejstvo, da skušajo gledalci najti ključ do sprememb izidov in nekako vplivati na potek, ter da bi potrdili oziroma ovrgli svoja pričakovanja glede odvijanja dogodkov. Večkrat, ko jih zadeve presenetijo in se zapletajo, bolj zavzeto ga spremljajo. Po mnenju Freedmana in Barthesa (v Martin, Miller, 1999: 179 - 180) gledalci pw ne obožujejo zaradi najpogostejših zmag dobrega nad slabim, pač pa zaradi tega, ker dogajanje v ringu odraža prevladujoč pogled občinstva na svet, v katerem občinstvo živi v resničnem življenju. Na deželi naj pw prikazuje nasprotja liberalnega kapitalizma, v urbanih središčih pa naj dramatizira politična in moralna nasprotja.

Največja kritika »blefiranja« in definicij povezanih s pw sta Nonini in Teraoka (v Martin, Miller, 1999: 176), ki menita, da so poškodbe preveč resne in se pojavljajo prepogosto, da bi lahko rekli, da wrestlerji igrajo borbo. Nadalje menita, da sicer res dostikrat taktično blefirajo, da bi lažje prikovali nasprotnika in pridobili čas. Wrestlerji naj bi tako bili samo delovna sila, ki skuša z najmanjšim možnim vložkom dela doseči cilj (premagati nasprotnika) za navadno delavsko

plačo. Za ta dva kritika je pomen pw oblikovanje samoumevnih nedostopnih želja v odnosih med družbenimi sloji. Člani nižjega sloja imajo takšne želje, za katere oni sami menijo, da jih ima družbeni sloj takoj nad njimi. In tako naprej z vsakim slojem posebej. Menita še, da so učinki dvobojev povsem neodvisni od tega, kar se nam zdi, da pomenijo.

Če bi upošteval mnenje Noninija in Teraoke, bi moral to diplomsko delo skoraj v celoti zasnovati znova. Zdi se mi, kot da ta dva avtorja nista videla niti enega dvoboja po televiziji ali v živo. Razen če obstaja sila učinkovita cenzura, za katero pa bi se že razvedelo, samo če upoštevamo celotno število gledalcev, ki si pw ogledajo v živo. Nekateri kritiki ne uvrščajo pw med športe, ker ne vsebuje konkurence med nastopajočimi z že določenimi nalogami. Cilj je enak kot na primer pri hokeju - prodaja vstopnice, dobra zabava in dobiček. »Ko začneš prodajati karte za nek športni dogodek, to ni več šport, ampak poslovanje« (Thesz, 1995, internet 1). In tako je znani wrestler Lou Thesz ponazoril, da sodobni šport in pw povezuje ista želja po dobičku.

Jenkinsova teorija javnega prikazovanja čustev (v Mazer, 1998: 18) trdi, da za moške WWE predstavlja dve priložnosti: prvič, čustveno sodelovanje v dogodkih v ringu in med celotno oddajo omogoča moški populaciji v občinstvu interakcijo z drugimi moškimi, brez njihove privolitev, kar velja tudi za večino športov in drugih predstav. Drugič pa gre tudi za reševanje makro problemov na mikro ravni. Preučevalci množičnih medijev menijo, da so vzroki nastanka pop kulture v izogibanju socialnih konstruktov, ki so osredotočeni na posameznika. Tako se zaradi porazdelitve na celotno množico zmanjšajo pritiski na vedenje posameznika, ki postane manj opazen. Primer je gledalec, ki obožuje pw, in doživlja razne faze v življenju likov, ki so prikazane skozi oddaje in intervjuje. Mineva čas in gledalec občuti tok časa kot resnični tok. Skladno s težavami, ki jih premošča gledalec, jih premošča tudi wrestler, ki postane pomemben člen v družbenem položaju, ker je gledalcu pri tem v oporo, nanj vpliva in ga žene naprej, gledalec z njim sočustvuje in rešuje tudi vprašanja v sebi.

Benjamin Luban (2001, internet 4) na drugi strani meni, da stvari niso tako zapletene; razlog za tako množično odzivanje na pw je samo v obstoju scenarija, ki veleva vedno nove zaplete, ki počasi, vendar vztrajno razkrivajo nova dejstva, s katerimi se privablja gledalce. Luban meni, da je razlog preprost - dober marketing.

4. KULTURNI IN SUBKULTURNI VIDIKI PRO WRESTLINGA

Posamezniki in skupine med občinstvom, kot tudi wrestlerji, so postali tako zagrizeni zagovorniki in oboževalci pw, da so v treh desetletjih in s povečanjem števila takšnih in še bolj fanatičnih oboževalcev razvili prave klube in članstva v raznih virtualnih pw organizacijah. Ta fanatičnost je privedla do oblikovanja subkulturnih oblik delovanja.

Subkultura je kulturni podsistem, ki vsebuje manjše skupine ljudi, ki imajo podobne obrede, rituale, imidže, žargone in življenjske stile. Sprva se je izraz subkultura uporabljal izključno za raziskovanje uporništva mladih, danes pa poznamo nešteto vrst subkultur, na primer razne glasbene in športne subkulture. V »razvitem svetu« so subkulture nastale skozi oblikovanje družbenih razredov, ki so determinirani skozi elemente moči in premoženja. Vsak posamezni družbeni razred je nato oblikoval svojo verzijo kulture in znotraj teh verzij so potem nastale še različne subkulture, ki so oblika reševanja problemov in so v bistvu kot kontra kulture, ki zavračajo nekatere elemente dominantne kulture, katere del so. Funkcija članstva v subkulturi je poskus zavzemanja nekega ekskluzivnega položaja znotraj dominantne kulture, ki omogoča reševanje problemov v družbi na svojsten način, orientacijo glede dominantnih vrednot in videnj, reprezentacijo imidža, individualne in skupinske identitete in življenjskih stilov članov. Subkulture niso samo uporniške skupine, ampak so skupine ljudi, ki si svet s pomočjo dejavnosti znotraj svoje subkulture lažje razlagajo in v njem delujejo na boljši način, kot če ne bi bili njeni člani.

Ogled pw dogodka je neposreden prikaz izražanja zadovoljstva, ko pride do komunikacije z drugimi člani občinstva, da gledamo podobno, kot drugi člani te subkulture. Posamezne pw organizacije sicer oglašujejo v različnih časih po televiziji, ker morajo za boljšo prodajo svojih oddaj in »ppv-jev« za posamezne subkulture pripraviti drugače oblikovana tržna sporočila (ker se posamezniki v isti subkulturi med seboj razlikujejo po življenjskem stilu), ki izražajo relevantne vrednote, prepričanja in življenjske stile članov subkultur. Oddaje so lahko napovedljive in popularne, ker odsevajo splošne želje, pričakovanja in izkušnje občinstva, za katerega so ustvarjene.

Kultura nam je podana v fazi razvoja, ves čas se spreminja, ljudem omogoča občutek identitete in tolmačenja sveta. Pw je tako materialna kot duhovna oblika subkulture. Materialna zato, ker omogoča občinstvu, da se izraža, uživa in zabava, duhovna pa zato, ker se nanaša na predstavljanje idej, misli, pogledov na svet. Pw je kulturni predmet, ki vsebuje različne simbolne pomeni in konotacije za njegovo občinstvo. Po mnenju Leissa (v Ule, Kline, 1996: 214) se osnovni kulturni okvir imenuje totemizem, kar pomeni, da ljudje (občinstvo) dojemajo produkte (posamezni lik wrestlerja) kot embleme določenih skupinskih potrošniških praks oziroma si gledalec z izbiro določenega lika wrestlerja izbere tudi imidž tega wrestlerja, ki ga simbolno povezuje z

določenim življenjskim stilom, ki ga wrestler predstavlja, poseblja. Wrestlerji postanejo reprezentanti socialnih odnosov med občinstvom. Pw je javen, je oblika potrošništva, in je spektakel, tako kot je danes to potrošništvo; imenitno se nam zdi iti v neko prestižno trgovino in tam kupovati. Vse skupaj se zdi spektakularno in je podkrepljeno z avdiovizualnimi pripomočki.

4.1. Stigma

Ljudje, ki so nosilci likov wrestlerjev, igrajo namenoma zelo stigmatizirane like. »Stigma označuje takšno posameznikovo lastnost, ki ga loči od večine v skupnosti, tako da ima večina in tudi on sam to lastnost za odklonsko, deviantno« (Goffman v Nastran Ule, 2000: 186). Pomemben pogled pripisovanja stigme je tudi prvi vtis. Pred nastopom v ringu nas revija informira o dogodku, ki mu bomo priča. Revija vsebuje informacije o posameznih zvezdah pw, ki jih bomo videli in njihove fotografije. Fotografija ima veliko moč, prikaže socialno celoto wrestlerja, njegovo celotno identiteto ter življenjski stil, ki ga predstavlja oziroma igra. Fotografija izraža željo po uspehu in je lahko tudi nerealna in slepa ter obvezno izpostavlja tudi stigmo. Pw uporablja simbole, s katerimi privablja občinstvo, da se identificira. Pri identificiranju posameznik sprejme socialni vpliv zaradi emocionalnih ali afektivnih razlogov, ker skuša biti tistim, na katere se je navezal, čim bolj podoben. Simbolizem apelira na afekte, emocije in podobne, ne povsem racionalne dejavnike. Televizija in popularna kultura neprestano destabilizirata identiteto in prispevata k proizvodnji nestabilnih in spreminjajočih se identitet.

Stigma je družbeni produkt, ki se ga pripiše posamezniku, ta pa nanjo odgovori z neko identiteto politiko, kajti posameznik svoje stigme ne more ukiniti, lahko jo ukine samo družba. Predmet stigme so lahko fizične pomanjkljivosti ali poškodbe (primer je lik iz kletnih prostorov gradov z imenom »Mankind«, ki ima več pohabljenih prstov), duševne bolezni (primer je lik iz Skandinavije z imenom »The Berserker«, ki je ušel lokalnim oblastem in se mu ves čas divje meša), odklonski način življenja (primer je lik zapornika z imenom »Nailz«, ki ga vedno lovijo, medtem ko se potika po urbanih okoljih), kršenje določenih navad in norm (primer je lik deviantneža imenovan »The Barbarian«, ki se ne meni za družbene norme in navade in ravna »barbarsko«), značilnosti iz biografije (primer je lik »The Undertaker«, ki prebiva na grobišču in svoje nasprotnike, ki jih premaga v ringu, s pomočjo menedžerja Paula Bearerja, ki seboj nosi urno ali žaro, zapakira v vreče za mrtve in jih prepelje »domov« in jih tam sežge), pripadnost manjšinam (primer je dvojica imenovana »The Bolshevicks«, ki sta vedno pred bojem skušala zapeti nekdanjo sovjetsko narodno himno, kar jima je zaradi negodovanja občinstva le redko uspelo). Nekateri wrestlerji se združujejo v skupine in si tako pred občinstvom krepijo socialno identiteto, pa čeprav gre le za igranje predpisanih vlog. »Socialna identiteta posameznika so tisti pozitivni ali negativni vidiki podobe posameznika, ki izhajajo iz njegove pripadnosti različnim socialnim

skupinam, katerim se čuti pripadnega« (Tajfel v Nastran Ule, 2000:427).

Wrestlerji med nastopom razvijejo cel spekter strategij, s katerimi bi omilili napade na svojo identiteto (na primer ko je v ring prihajal Mankind, ga je občinstvo zmerjalo s spako, on pa se je začel vesti pretirano normalno, kot da ničesar ne sliši), čeprav je ravno napad na identiteto in stigmatizacija cilj, s katerim se doseže pomembno izzivanje občinstva, da zavzame stališče in se stigmatiziranemu posmehuje ter ga napada. S svojo stigmo wrestlerji tudi ustvarjajo napetost oziroma »pop«. Wrestlerji predstavljajo občinstvu bodisi idealno samopodobo, ki pomeni predstave posameznika oziroma to, kar bi posameznik želel biti bodisi aktualno samopodobo, ki je posameznikovo aktualno videnje sebe in samoocenjevanje. Prevladuje predstavitev idealne samopodobe, ker si posameznik v občinstvu v ringu želi videti stvari, ki so v skladu z njegovo idealno samopodobo, včasih pa tudi tiste, ki so v skladu z njegovo dejansko samopodobo.

Uletova (2000) je opredelila strategije napada na identiteto, sam pa sem te strategije navezal na ljudi, ki jih uporabljajo, ko igrajo like wrestlerjev: faza prikrivanja stigmatizacije (prizadeva si delovati poudarjeno normalno), faza sprejema negativne samopodobe (liki, ki želijo (morajo) biti ponosni na svoj negativen značaj in kršenje pravil), faza refleksije stigmatizacije in soočenje z razlogi za svojo drugačnost (ta faza velja praviloma samo za pozitivne like ali pa like, ki so sicer negativni, vendar v očeh občinstva preidejo na pozitivno stran prek tretje faze).

Glavna značilnost »identitetne politike« stigmatiziranega wrestlerja je, da mora človek, ki lik wrestlerja predstavlja, igrati dvakrat; najprej svoj lik, potem pa še igro, v kateri se navzven občinstvu kaže kot normalna oseba oziroma wrestler. In kljub temu javno mnenje pripisuje vsem povezanim s pw manjvredno inteligentnost, hotenje po ugajanju močnejšim, zadovoljevanju instinktov in čutov, prikrivanje resničnih čustev, spolno razbrzdanost, primitivno in otroško čustveno naravo kot navaja Uletova (2000). Informacije o wrestlerjih kot »resničnih ljudeh« je težko dobiti zaradi cenzure in bojazni, da bi javno razkrili svoj pravi jaz. Poleg tega pa so informacije suhoparne tudi zato, ker množičnih medijev pw zaradi predsodkov o njem ne zanima.

4.2. Identiteta in identifikacija

»Problem identitete za posameznika nastopa zato, ker si mora zagotavljati občutek in zavest kontinuitete in identitete kljub spremembam v lastnem življenjskem poteku,... oziroma kljub temu, da se mu identiteta ne prebena ruši. Posameznik si difuzijo identitete težko privoščiti. Odsotnost identitete mu oteži koordinacijo različnih zornih kotov, s katerih opazuje svet okrog sebe in samega sebe« (Nastran Ule, 2000:473-474).

Popularna kultura daje podobe, like in figure, s katerimi se občinstvo identificira – socializacijski efekt. »Socialna primerjava nas sili v posnemanje drugih ljudi, ki so nam kakorkoli modeli, vzori« (Ule, Kline, 1996: 18, 19). Vzorniki so liki, od katerih ljudje prevzamejo določeno formo obnašanja in stila, ki nista nujno pozitivna. Liki delujejo na osnovi pomenov, ki so določeni v scenariju in izhajajo iz socialnih interakcij občinstva v »resničnem svetu« in se skladno z reinterpretacijo interakcije spreminjajo. Ustrežno temu je, da lahko rečemo, da se nekateri dogodki v pw odvijajo na podlagi procesa simbolne interakcije. Simbolični interakcionizem poudarja pomen drugega za samoidentifikacijo posameznika. Posameznik, s ciljem ustvarjanja in ohranjanja dobrega vtisa o sebi, se zna v občinstvu vživeti v vlogo drugega in zmore tudi sebe opazovati z očmi drugega – pomembnega drugega. »Ljudje nenehno igramo same sebe v vsakdanjem teatru socialne interakcije« (Nastran Ule, 2000: 213). Wrestlerji pa morajo poleg sebe v »resničnem življenju« tako kot igralci v gledališču, znati igrati še svoje like in te like socialno razvijati naprej in jih spreminjati tudi po več let, nekateri celo vse življenje. Lahko najdemo fanatične oboževalce pw, ki tudi padejo v vrtinec socialnega razvoja vzporedno s svojim oboževanim ali pa celo več wrestlerji hkrati. »Privlačnost je posledica želje poslušalcev po identifikaciji s komunikatorjem. Privlačni komunikator vpliva s tem, da omogoči javnosti, da uživa v sprejemanju sporočil« (Kelman v Ule, Kline, 1996: 94). Torej se tudi zaradi fizične privlačnosti likov pw poveča želja občinstva po identifikaciji s temi liki, poveča se možnost vplivanja in prepričevanja občinstva kot tudi užitek, ki ga javnosti nudi ter tako poveča celotno zanimanje za pw sam. Pojav, ko fizično privlačnim osebam pogosto pripisujemo še druge pozitivne lastnosti imenujemo v psihologiji »halo efekt« (Ule, Kline, 1996).

»Proces oblikovanja identitete je videti kot konfiguracija, ki razvija samo sebe, ki jo postopoma zgradijo zaporedne sinteze jaza in prekristaliziranja v otroštvu; je konfiguracija, v katero se druga za drugo integrirajo konstrukcijske zasnove, svojevrstnosti libidinalnih potreb, prednostne sposobnosti, pomembne identifikacije, učinkoviti obrambni mehanizmi, uspešne sublimacije in uresničujoče se vloge« (Erikson v Nastran Ule, 2000: 128).

Pw skuša krepiti identiteto posameznikov med občinstvom in po televiziji, s tem ko skuša podati več variant identitet s pomočjo svojih wrestlerjev. Posameznik zna razvijati svoj lasten življenjski slog, ki je izraz osebne in socialne identitete. Po Eriksonu obstaja osem glavnih kriz identitete, od tega jih je kar pet v otroštvu in mladosti. Otrok ali mladoletnik pridobi izkušnje skozi obliko interakcije z referenčnimi osebami.

Identifikacija posameznika iz občinstva z nekim wrestlerjem predstavlja zanj nezavedno njegov lastni ideal jaza oziroma nadjaza. Za nekatere v občinstvu postanejo posamezni wrestlerji ali skupine wrestlerjev, komentatorji, menedžerji ali drugi referenčne osebe ali skupine, ki

doprinesejo k osnovni orientaciji v družbi in so del referenčnih skupin, ki so osnovne za socializacijo posameznika, razvoj in evaluacijo osebne in socialne identitete in ponotranjanje družbenih norm, vrednostnega sistema in idealov družbe, izvor ali opora prepričanj, stališč, vrednot ali vedenja kot navajata Kline in Uletova (1996). Nanje so ti ljudje trajno navezani in se z njimi najpogosteje identificirajo ter jih imitirajo. So osnovni identifikacijski in modelni sistemi za njihovo ravnanje v »resničnem svetu«.

Vsakodnevne težave povprečnega Američana se zrcalijo v ringu. To privablja množice, da se lahko vživijo v svoje vloge in jih tudi izživijo med pw dogodkom, česar v »resničnem življenju« seveda ne morejo, saj bi bili hitro ob službo, če bi na primer vpili na šefa, s tem pa bi prišli v nezavidljiv družbeni položaj. Občinstvo želi videti wrestlerje kako premoščajo vsakodnevne težave, da bi s tem potolažilo in pomirilo sebe. Vse težave so sicer zelo začinjene in prikazane z obilico pretiravanja in poplavo čustev, kar je odličen magnet za pridobitev občinstva ter njegovo vračanje. Pri tem sta zabava in sprostitvev na prvem mestu. »Pro wrestling je za kratek čas beg iz resničnosti« (America's Mirror, 1999, internet 2).

Lik wrestlerja lahko umestimo med osebno identiteto človeka, ki lik igra. Liku preda od svoje »resnične« drugačno telesno identiteto; sicer gre za isto elementarno telo, vendar drugačno posplošeno telo, ki predstavlja zavedanje telesa v odnosu do drugih teles in povsem drugačno sociokulturno telo, ki ga je sposoben igralec lika tudi pogosto odlično menjati. Sociokulturno telo namreč predstavlja obliko razširjenega telesa na okolje. Znani so primeri, ko je človek najprej igral en lik, torej eno vlogo, kasneje pa se je pojavil še v drugem povsem drugače stigmatiziranem liku in tudi tega odlično odigral¹³.

4.3. Nacionalna identiteta in patriotizem

Če je socialna identiteta plod medosebnih primerjav in skupinska identiteta rezultat medskupinskih primerjav, sodi nacionalna identiteta tako v osebno kot tudi skupinsko identiteto znotraj socialne identitete. Nacionalna identiteta posameznika je predstava o sebi znotraj svoje zamišljene skupnosti oziroma države. Je samokategorizacija posameznika kot dela naroda. Lahko bi rekli, da osebna in skupinska identiteta zajemata nacionalno identiteto, ker slednja predstavlja celoto samopodob posameznika, s katerimi se zazna kot edinstven posameznik, različen od drugih v skupini. Skratka se z nacionalno identiteto prikazuje odločno podporo svojemu narodu in državi, ki jo predvsem v ZDA pojmujejo kot patriotizem. Patriotizem je čustvena oblika

¹³ Tak primer je wrestler Ric Flair je bil med WCW Starrcade dogodkom uradno na bolniški, kasneje pa se je izkazalo, da je šlo še za eno tipičnih potegavščin pw in manipuliranja z občinstvom, in da se je prav on skrival pod masko lika »the Black Scorpio«, vendar ga pred tem, ko mu je nasprotnik Sting masko snel, občinstvo ni prepoznalo, kljub znanemu telesu, ki mu je očitno kot dober igralec pripisal drugačno konotacijo.

nacionalne identitete, ki zaradi nasprotij med nami in drugimi najbolj naraste, ko je država v vojni in ko pride do žrtev. Pw je samozadostna zgodba o žrtvah, ki ponuja užitek uničenja, užitek negotovosti, užitek estetike nereda in pripovedovalni užitek. Patriot je tisti, ki svojo državo podpira tudi, ko ta nima prav, nacionalist pa je tisti, ki svojo državo podpira le, ko ima država prav.

Patriotizem med zalivsko vojno (1991): Hacksaw Jim Duggan in Hulk Hogan (oba predstavljata ZDA) proti Sgt. Slaughter, Colonel Mustafa in General Adnan (vsi predstavljajo Irak). Cilj je ustvarjanje napetosti in mobilizacija patriotskih čustev za večji dobiček pw organizacije. Sam Migliore (v Martin, Miller, 1999: 176) nam prikaže sekvence razvoja lika Sergeanta Slaughterja. Neopaznost, prehod v prvi plan z izborom osebe, ki nasprotuje dominantni kulturi (iraški menedžer General Adnan), govori in deluje proti odločitvam oblasti (ZDA se odločijo za napad na Irak), dvigne jezo in bes občinstva z uporabo še dodatne iraške figure (Colonel Mustafa), gre v boj s takrat najbolj priljubljenim predstavnikom dominante kulture (Hulkom Hoganom), s tem pa oba ustvarita napetost v zvezi z njunim bojem; ustvarita finančni kapital za pw organizacijo.

Najprej je bil Sgt. Slaughter neopazen, povprečen wrestler. Ob začetku priprav ZDA na zalivsko vojno pa je stopil iz sive povprečnosti in si izbral iraškega menedžerja. Med intervjuji je začel govoriti proti ZDA in v korist Iraka. Za svojo varnost si je priskrbel še enega pripadnika iraške vojske, pri čemer ne smemo pozabiti, da je šlo le za scenarij. Na koncu je nosil še iraške simbole, kot sta zastava in slika Sadama Huseina. Sergeant Slaughter je s svojimi dejanji kot je bil na primer sežig ameriške zastave ustvaril neverjetno negativno energijo zoper sebe. S tem je mobiliziral ljudi, ki so si želeli videti njegov poraz in ustvaril metaforično asociacijo med nasprotniki zalivske vojne in izdajo ZDA. Po vojni se je Sergeant Slaughter postavil zopet na stran ZDA in tako simbolično utišal še vedno glasne kritike že minule vojne ter upravičil njeno legitimnost.

5. PRO WRESTLING IN MNOŽIČNI MEDIJI

Pw se je razmahnil s pojavom množičnih medijev in ga je mogoče pojmovati kot del popularne kulture, za katero velja, da so njeni produkti ponarejeni in neavtentični, da trendi vodijo potrošnike, ki so zmanipulirani s strani korporacij, saj te definirajo trende. Pomemben aspekt popularne kulture je tudi učinkovita komunikacija prek množičnih medijev. Bolj kot je sporočilo odprto, bolj je popularno. Želimo si zabave in najrazličnejših užitkov, ki jih izpolnimo s pomočjo popularne kulture, ta pa se nam kaže skozi množične medije.

5.1. Pro wrestling in popularna kultura

Razmah popularne kulture je plod komercializacije kulture, zabave in uživanja. Popularna kultura je industrijsko producirana in dosega visok odziv ljudi, velja za dobro, čeprav nima visoke vrednosti in pomeni množično potrošnjo različnih kulturnih pomenov. Sprva je izraz popularna kultura imel negativno konotacijo, ker je ločeval med množico ljudi, in tistimi, ki so bili višje na družbeni lestvici. Popularna kultura je postala pomembna v dvajsetem stoletju, čeprav mnogi avtorji menijo, da je obstajala že za časa rimskega imperija in v meščanskih krogih za časa francoske revolucije.

Pw privablja veliko ljudi in je popularen, ker se z njim pri njegovem občinstvu vzbudi mnoga čustva in želje, ki se v ringu realizirajo. »Moderni hedonizem ni več osredotočen na občutke, pač pa na čustva« (Campbell, 1998: 16). Zaradi vsakdanjih frustracij resničnega življenja se prikazuje nasilje, ki v množičnih medijih ustvarja kulturne razmere, v katerih naj bi bilo takšno nasilno vedenje povsem normalna reakcija na reševanje določenih problemov. Proces normalizacije obnašanja v pw je dobro viden - ustrahovanje, izobčenje, kontrola, besedna in drugačna nasilja so načini, s katerimi težave rešujejo predvsem moški. In pravi moški so bili v pw do nedavnega samo pozitivni liki. Definicija moškosti je znotraj naše družbe povezana z nasiljem. Nasilje je zunanji izraz agresije. Agresija se prične s temeljno predpostavko pozitivnih likov v pw; češ da je svet pravično urejen, vendar vsakdo vseeno ne dobi tistega, kar si zasluži. Pozitivni liki želijo s svojim ravnanjem svet sprebrniti tako, da izbojujejo pravico za pravične. Z nenehnim ponavljanjem agresije pride do desenzibilizacije ljudi za agresivnost.

Pw vzdržuje, podpira, prenaša in spodbuja navidezno agresivno vedenje v ringu, kar se prenese na občinstvo. Pw povzroča nasilje zaradi posnemanja. Vloga množičnih medijev v socializaciji, še posebno televizije, postane pomembna za otroke, najstnike in mladoletnike, ko modele staršev, sorodnikov in učiteljev zamenjajo zvezdniki in heroji s televizijskih ekranov. In ker je pw kot živa risanka, so pogosti vzorniki tudi posamezni wrestlerji in njihovo obnašanje, ki je večinoma arogantno in agresivno. Kot takšnega ga prepoznajo in prevzamejo otroci, najstniki in mladoletniki. To pa predstavlja problem družbe v »resničnem svetu«. Sicer je pw uradno ocenjen kot TV-14 in je

namenjen občinstvu staremu od 18 do 34 let. Vseeno pa ga gleda veliko otrok, kar priznavajo tudi zaposleni v pw organizacijah. Ameriška Zveza za psihologijo (America Psychological Association) ocenjuje, da obstaja dovolj dokazov za tri posledice gledanja nasilja (internet 2) Prvi dokaz je, da otroci postanejo manj dovzetni za bolečine in trpljenje drugih, kar pomeni zmanjšanje altruizma, ki predstavlja vsako obliko obnašanja, ki pomeni medosebno pomoč. Nadalje se otroci bolj bojijo sveta okrog sebe, kar ima za posledico, da se bodo sami obnašali bolj agresivno do drugih ali celo škodoželjno.

Ne vpliva pa samo na otroke, ampak tudi na odrasle, ki so že zaposleni. Z že omenjeno zgodbo o sporu med Stevom Austinom in njegovim šefom Vincom McMahonom usmerja v sovraštvo do nadrejenih, ki so praviloma tudi bogatejši in višje na družbeni lestvici. Po končanem delu si zaposleni kupi vstopnico za predstavo pw in tam podoživi frustracije iz svoje službe. S tem, ko se vživi v lik delavca, uživa ob doživljanju lika pw, ki uspešno fizično in verbalno obračunava s svojim šefom.

Glede na raziskave so kratkoročni učinki pw na agresivno vedenje občinstva večji, kadar prikazano (zaigrano, navidezno) nasilje ni bilo kaznovano, kar je v pw zelo pogosto, ker je sodnik tudi del predstave in igra slepoto in nesposobnost, če nasilno vedenje ni prikazano kot neprimerno vedenje, kolikor bolj je v ospredju agresija ter kolikor manj se je občinstvo sposobno distancirati od videnega in slišaneega. Vendar pa to še ni vse. S ponavljanjem se učinki množičnih medijev še krepijo in ker pw še zdaleč ni edini, ki ima kaj opraviti z navideznim nasiljem (filmi, serije, risanke) ali z resničnim nasiljem (poročila), je postalo prikazovanje navideznega (in resničnega) nasilja nekaj najbolj običajnega v našem življenju. Doživljanje pa ni daleč od prikazovanja. Resnični in pw svet se prepletata. S tem pride do povečane neobčutljivosti za agresivnost. Empatija je sposobnost postavljanja v položaj drugega. Čim večja je podobnost med opazovalcem in opazovancem, lažje se gledalec vživi v vlogo wrestlerja.

Pw na televiziji ima zelo velik vpliv, čeprav mu ga ne priznavajo. National Institute on Media and the Family je predstavil nekaj dejstev o oddajah pw na televiziji (internet 2). In če povzamem, gleda oddaje WWF in WCW (tedenska produkcija je petnajst ur) okrog 5 milijonov gospodinjstev, poleg tega pa so WWF in WCW videokasete pogosto na prvem mestu po izposoji in nakupu. Ocenjujejo, da je 15% gledalcev mlajših od 11 let, kar pomeni populacijo velikosti enega milijona ob tem pa WCW uradno ocenjuje, da so četrtnina njenega občinstva otroci od dveh do sedemnajst let, polovica pa moški nad osemnajst let. V letu 2000 je bilo prodanih pw artiklov v ZDA v vrednosti 340 milijonov dolarjev, leta 1999 pa za 250 milijonov dolarjev. Oddelek za telekomunikacije univerze Indiana je v enoletni študiji navideznih seksualnih in nasilnih interakcij v pw (februar 1998 – februar 1999; 50 oddaj) podal rezultate v obliki števila opaženih primerov dogodkov (internet 2), kot so brcanje v mednožje: 273, uporaba stolov, miz,

smetnjakov in metel: 609, število neprimernih gest: 157, javno uriniranje: 21, neprimerni opisi oseb: 158, seksualno nasilje: 128.

Otroci so izpostavljeni rasnemu stereotipiziranju, seksualnem nasilju, neprimernim vzornikom, krutemu obnašanju, simuliranemu seksu, sadomazohizmu, podano jim je, da je raba vulgarne jezika in grdih besed o ženskah smešna in primerna, ter da je reševanje sporov s pretepanjem dobro. Obstaja pa tudi pozitivna stran agresivnosti, ki je neresničnost nasilja v pw. Lahko ga razumemo tudi skozi Lorenzov hidravlični model: »Agresivnost je posledica presežka energije v organizmu, ki se sprošča na drugih organizmih. Kulturno kanaliziranje odvečne energije (na primer v športu in pw) naj bi pripomoglo k zmanjšanju agresivnega vedenja« (Lorenz v Nastran Ule, 2000: 259). Tukaj ne smemo pozabiti, da ni nujno da gre za aktivno sodelovanje v športu, da se ta odvečna energija sprosti, saj se lahko to zgodi tudi pri navijanju. Oziroma kot trdita avtorja: »Imaginacija nasilja lahko zmanjšuje potrebo po dejanski agresiji« (Gergen, Gergen v Nastran Ule, 2000: 268). Poleg nasilja je negativna tudi raba jezika, ki ga pw ne izbira glede na občinstvo.

5.2. Občinstvo in pro wrestling

Dejstvo je, da se na pw nastope in na dogodke odzivajo trume ljudi, ki si želijo zabave. Občinstva so različna in vedno dobro polnijo dvorane. Komentatorji usmerjajo občinstva glede na želje producenta. Mazerjeva navaja primer primerjave ženskega boja in moškega boja. Ko se v ringu »zaletavajo« moška telesa, nas komentatorji učijo sočustvovati z bolečinami wrestlerjev v ringu. Ko pa gre za dvoboj dveh žensk, nas spodbujajo k razmišljanju o seksualnih fantazijah oziroma o težavah v družbenih odnosih med spoloma (Mazer, 1998: 145). Pw lahko deluje uspešno zato, ker neprikrojenih informacij iz pw organizacij o opazovanih dogodkih ni. Niti ni neodvisnih virov, če pa so, so pod močnim vplivom pw. Moč daje socialni vpliv in je kot moč referenčne osebe vir identifikacije. Vpliv pw skozi množične medije, enosmerno komuniciranje ob upoštevanju odzivov, usmerjanje in interpretiranje dogodkov. Komentatorji in wrestlerji interpretirajo dogodke in nam vsilijo »pravo« razlago. Komentatorji, napovedovalci, intervjuvarji, ki vsi igrajo neko preteklost in so lahko tudi fizično napadeni, ker sodelujejo v spektaklu, so mnenjski vodje pw in so močno angažirani v ustvarjanju mnenja. Lahko jim rečemo tudi institucionalni glasovi, ker se skozi njih kaže realnost zgodb pw in kar rečejo, to drži. S Focualtovimi besedami jim je podarjen status tistih, ki so pooblaščen za sporočanje o tem, kaj šteje kot resnično (2001: 131).

Pw skuša ves čas presenečati in spreminja situacije. Tipi reakcij na takšne spremembe so (Ule, Kline, 1996: 128 - 129): afekt (povečana budnost ali povečana napetost zaradi negotovosti; na primer prihod nekega wrestlerja v dvorano med bojem drugih dveh), orientacija (kognitivni proces, ko posameznik aktivno išče načine za dojetje novega okolja; občinstvo se sprašuje kakšne namene ima prišlek z enim

ali obema v ringu), kategorizacija (ocenjevanje različnih aspektov situacije in dajanja novih pomenov okolju; občinstvo povezuje dosedanja dogajanja, ki so vsebovala situacije z vsemi tremi wrestlerji), sistematizacija (kognitivno organiziranje tega, kar je bilo identificirano v bolj smiselne strukture; občinstvo konstruira možne obrate v novo nastali zgodbi, ki se je ravno pričela odvijati pred njihovimi očmi), manipulacija (upravljanje z okoljem, obvladovanje, kontrola situacije; občinstvo z zanimanjem čaka ali se bo njihova, v trenutku skonstruirana zgodba, uresničila), in socialno vkodiranje (je poimenovanje, opis stvari v okolju, ki omogoča ljudem, da delujejo skupaj s svojimi soljudmi na podlagi skupnega razumevanja okolja).

Že v drugem poglavju sem opisoval razvoj pw in se ustavil tudi v Indiji pri Gami, ki je postal superheroj, kakršne danes ustvarjajo množični mediji na podlagi želja množic. Ideje pw vodijo občinstvo preko wrestlerjev, ki so medij. Če so dobri, zmorejo opraviti proces oblikovanja množice na osnovi določenih idej. Najboljši, kot je bil Gama, zmorejo oblikovati ogromne množice. V množici se izgubi samostojnost in samoobvladovanje posameznika, kar je vzrok za sprožitev afektivnih vezi. Posameznik popusti vsesplošnemu navdušenju in se prepusti navalom svojih čustev. Neodvisne sodbe in avtonomna intelektualna dejavnost padeta na minimum ali pa povsem odpadeta. Gami je to uspelo, tako da je enotno usmerjal pozornost množice - tudi štirideset tisoč ljudi - na isti objekt ali cilj, čemur bi lahko rekli polarizacija množice. Pozornost množic je usmerjal nase in na svojo zmagoslavje in tako ne le pritegnil množice ljudi, pač pa jih tudi stimuliral, da so ga spodbujale in ga pripeljale tako daleč kot le redko katerega drugega wrestlerja.

Čar upravljanja množic v pw temelji na neverbalni komunikaciji podkrepjeni z verbalno, ki poteka bodisi kot nastavljena nesoglasja med wrestlerji bodisi v obliki zaigranih intervjujev, kjer med akterji ne pride samo do groženj, pač pa tudi do akcije. Neverbalna komunikacija po Mehrabrianu (v Ule, Kline, 1996: 46) vsebuje signale, ki sporočajo predvsem občutke simpatije in ocenjevanja drugega, pri čemer je vodilni kanal neverbalne komunikacije pogled (vidni kanal). Wrestlerji morajo imeti sposobnost dolgega osredotočenega pogleda na enega samega člana občinstva, ker tako vzbudijo pri gledani osebi vznemirjenje, izražajo privlačnost, intimnost, agresijo, angažiranost, participacijo, dominantnost in superiornost.

V pogledu je moč wrestlerja, da vpliva in usmerja publiko. »Kdor ima sposobnost, da spreminja nazore v verovanje množic, ima družbeno moč, ki zmore spremeniti kopico skeptičnih posameznikov v množico prepričanih, ki jo je lahko mobilizirati in še laže voditi« (Moscovici v Nastran Ule, 2000: 441). Tisti element, ki daje množičnemu vodji njegovo moč, je po Le Bonu (v Nastran Ule, 2000: 441) očaranje, primerja pa jo tudi s hipnotično močjo. To je neke vrste čar, ki ga izvaja na množico neka oseba, ideja ali delo. Ta čar slabi kritičnost množice in jo navda s strahospoštovanjem. Človek s tako močjo lahko

doseže z eno samo kretnjo več kot drugi s svojimi vojskami ali birokracijo. »Moscovici navaja primer indijskega vodje Gandhija, ki je z enim samim kratkim govorom pomiril razjarjeno indijsko množico« (Nastran Ule, 2000: 441). Plitvo bi bilo misliti, da ima danes takšno moč lahko en sam wrestler.

Moč ima producent pw organizacije, ki skuša imeti tudi čim večji vpliv na svoje prenosnike informacij - wrestlerje in novinarje, ki običajno sploh niso neodvisni, pač pa del igre, ker ustvarjajo splošno klimo, javno mnenje, videz in izražajo ideje. Komuniciranje je družbeni proces, vendar je pw organizacija zaprt sistem, od katerega ni mogoče dobiti nobenih direktnih informacij, četudi pojasniš kaj nameravaš pisati, saj so tudi tiskovne konference prirejane in zaigrane, kot na primer tiskovna konferenca pred WWF Wrestlemania 8 v Hoosierdomu v Indianapolisu. Udejanja se volja te organizacije po prikazovanju sveta prek wrestlerjev in ringa, ki sta medija. Občinstvo je množica, producent oziroma »booking comitee« je mnenjski vodja, ki odloča o tem, katere informacije bodo sporočene občinstvu, kdaj, kako in v kakšni obliki.

Sporočila in like wrestlerjev oblikujejo tako, da gledalci hitro prepoznajo njihovo simboliko in jih pravilno umestijo v nek kontekst. Producent oziroma »booking comitee« odločata o vlogah in dogodkih, dejanjih in simbolih na podlagi Laswellovega 5K modela množičnega komuniciranja. »Kdo (vir) bo rekel kaj (sporočilo) na kakšen način (kanal) komu (prejemnik) in s kakšnim učinkom (povratna informacija)« (Laswell v Ule, Kline, 1996: 56). Torej se odločajo kdo (kateri wrestler; občinstvo še ni opazovano) bo rekel kaj (bo opravil neko nalogo; občinstvo še ni opazovano) na kakšen način (verbalno, neverbalno; občinstvo še ni opazovano) komu (se tu nanaša tako na tisti lik wrestlerja, ki v »anglu« sodeluje, kot tudi na prejemnike – občinstvo) in s kakšnim učinkom (odziv publike na odziv wrestlerja, ki je prejemnik verbalne ali neverbalne komunikacije). Da bi sporočilo doseglo točno določeno vrsto odziva občinstva, vpleta producent v sporočila apele (Ule, Kline, 1996: 108-112), ki so logični (argumenti, ki omogočajo racionalno presojo videnega; pw zgodba ima logiko izmenjav), emocionalni (prikrito nagovarjanje s pomočjo izliva čustev) in motivacijski (potrebe po razrešitvi čustvene napetosti v zgodbah).

V ZDA je pw odlično medijsko podprt, kot bom predstavil v nadaljevanju. Zato je njegovo komuniciranje zelo učinkovito in v prednosti v primerjavi z ostalim svetom. Zaradi velike konkurence med pw organizacijami so se v letih med 1995 in 1999 pričele prave medijsko podprte vojne za občinstvo. Podroben opis in same vojne so se odvijale s pomočjo specializiranih revij kot so: Pro Wrestling Illustrated, WWF Magazine in WCW Magazine (zdaj WWE Magazine), Wrestling's Main Event, The Wrestler, Classic Wrestling in drugih. Tu

in tam se pojavi tudi kakšen članek v vsakodnevnih revijah in v časopisju¹⁴.

Poleg revij, obstaja tudi nešteto pw strani na internetu (primer: <http://www.wwe.com> in <http://www.prowrestlingdaily.com>). Stran www.wwe.com je najbolj komercialna in zato tudi najbolj obiskana, obstaja pa tudi veliko nepristranskih in neodvisnih, z novicami polnih, internetnih strani in forumov. Globalnost medija omogoča vse vrste prepletanj. Najbolj pa so pridobile tako imenovane imaginarne pw organizacije, ki se še kar množijo. Na takšnih straneh si lahko proti plačilu nekaj dolarjev vsak izgradi svoj lik in lastnosti svojega wrestlerja, s katerim se potem bojuje, klepeta v tako imenovanih »pw chat rooms«, upravlja z imidžem svojega lika in podobno. Tudi po telefonu prek vroče linije¹⁵ lahko v Severni Ameriki poslušate »ekskluzivne novice iz zakulisja«, reportaže s PPV-jev, rezultate in intervjuje.

Prevladuje dogajanje na televiziji, včasih pa ga najdemo celo na radiu. Večina televizijskih programov in oddaj po svetu, zlasti v ZDA in Kanadi, ima od prikazovanja dobiček. Imeti dobiček je cilj, zaradi katerega do snemanja oddaj oziroma serij in filmov sploh pride. To pomeni, da televizijska postaja kupi od produkcijske hiše neko serijo (na primer Seinfeld). Na kratko; televizijska postaja plača za predvajanje. Ko gre za pw pa velja ravno nasprotno - pw organizacija mora plačati televizijski postaji, da postaja predvaja program te organizacije. Gre za zakup medijskega prostora. Pogosto ni vprašanje le v denarju, pač pa mora televizijsko postajo pw organizacija tudi prepričevati, češ da oddajanje pw ne bo škodovalo njenemu ugledu. In v mnogih primerih in po mnenju mnogih je pw daleč od te primernosti. Pw je torej kot oglas in oglase lahko obravnavamo kot tekste; sporočila so vedno odprta, možnih je več interpretacij.

Vse skupaj je začel še danes največji mogotec in lastnik WWF (danes WWE) in najbolj vpliven mož, ko gre za pw v Severni Ameriki Vince MacMahon, ko je v začetku osemdesetih let dvajsetega stoletja kupoval medijski prostor na televizijskih postajah, da bi populariziral svojo WWF. In ker je že sredi osemdesetih let propadlo več manjših pw organizacij, mu je očitno uspelo in priboril si je skoraj monopol na tem področju. Zelo so ga kritizirali, češ da uničuje žanr s tem, ko s trga izloča manjše »hardcore« organizacije, katerih cilj so dobri boji, ne pa ustvarjanje napihnjenih likov pred kvaliteto pw in njegovo populariziranostjo.

¹⁴ V športni prilogi slovenskega dnevnika Delo je bil v začetku februarja 1993 objavljen članek o smrti wrestlerja znanega pod imenom Andre the giant s pravim imenom Andre Rene Roussimoff. Smrt je nastopila zaradi srčne kapi med pogrebom njegovega očeta. Temu žalostnemu dejstvu in ironičnem položaju navkljub se človek vpraša, ali ni bilo celo tudi to odigrano in sploh ni res, in da sta se tako oče kot sin umaknila na kak samotni otok, kjer še danes v miru živita.

¹⁵ Za 1,99\$ na minuto lahko v ZDA pokličete na telefonsko številko 1-900-884-4PWI. Ali pa če vas zanima kdo je dobil nagrade v WWE, ki se imenujejo »the Slammies« (prevzeto po glasbeni industriji; »the Grammys«).

Te kritike so se pomirile konec osemdesetih, ko je pw začel svoj globalni pohod oziroma globalno komercializacijo, ki je uspela tudi v Evropi. McMahona ni nihče ogrožal dokler ni na globalni trg bolj prodrla NWA z novim imenom WCW leta 1991. Dejstvo je, da je pw zelo popularen v Severni Ameriki, in prinaša velike dobičke, kar nam kaže tudi nakup NWA in preimenovanje v WCW s strani medijskega velikana Teda Turnerja konec leta 1988. Med WCW in do sredine leta 1993 po popularnosti in dobičku vodilno globalno WWF je prišlo do pravih medijskih vojn.

WCW bi lahko pridobila največji delež na trgu že takoj na začetku obstoja, a ji to ni uspelo, saj je že slabo začela zaradi želje po hitrem zaslužku in z odpustitvijo največjega zvezdnika Rica Flaira, ki je želel povišanje plače, podaljšanje pogodbe in zagotovila glede njegove prihodnosti z WCW. Bil je odpuščen z obrazložitvijo za javnost, da gre za težave s pogodbo (Wrestling's Main Event, December 1991). Na seznamu odpuščenih so sledili še Ricky the Dragon Steamboat, najbolj znana dvojica na svetu - the Road Warriors, Terry Funk iz Dallasa in drugi. WCW menedžment je navedene ljudi skušal nadomestiti z manj zahtevnimi in manj znanimi wrestlerji, vendar ti najboljših niso uspeli nadomestiti. WCW menedžment je bil podrejen televizijski postaji TBS (Turner Broadcasting Service). Televizijski ratingi so ostali večinoma podobni in to je bilo za TBS dovolj dobro.

Boj za televizijsko prevlado se je zares vidno pričel 4.9.1995, ko je WCW pričela s predvajanjem programa v ponedeljek zvečer ob isti uri (v tako imenovanem »prime time« čas), kot takrat vodilni WWF Monday Night Raw (v nadaljevanju MNR). Zanimivo je, da sta si imeni ponedeljkove oddaje zelo podobni oziroma celo enaki v izgovorjavi. Že v prvi epizodi WCW Monday Nitro (v nadaljevanju MN) se je pojavil Lex Luger, najpopularnejša zvezda WWF v letu 1994 in tudi v letu 1995, da bi pritegnil čim več gledalcev. To je WCW tudi uspelo, ker je izenačila delež gledalcev v primerjavi z MNR (2,5 Nielsen rating, kar pomeni, da je program gledalo dva in pol milijona gospodinjestev). Preden so MN sploh začeli oddajati, je imel MNR odličen rating 3,2 in je bil stalno med 15 najbolj gledanimi oddajami na kabelski televiziji v Severni Ameriki. Ko so začeli oddajati oba programa - oba sta bila na sporedu večinoma istočasno, se je gledanost MNR sicer znižala, a skupaj je pw ob ponedeljkih zvečer zdaj gledalo veliko več ljudi kot poprej - kar 5 milijonov gospodinjestev.

V letu 1996 je imel MN veliko prevlado in se je pomaknil iz enourne oddaje na dvourno, kar je MNR-ju še znižalo ratinge. Glavni adut pw je nepredvidljivost dogajanja v njegovih programih. Bolj kot so zgodbe zavite v meglico in več presenečenj kot ustvarijo, tem bolj so programi uspešni in privabijo večje občinstvo. In to je v letu 1996 WCW s formacijo skupine NWO tudi odlično uspelo. Istega leta je WCW pristala pod okriljem največjega medijskega konglomerata na svetu, Time Warner Inc., ki je oktobra prevzela Turner Broadcasting Systems Inc. (TBS). Tej spojitvi so kajpak najbolj nasprotovali v WWF.

Nihče pa ni opazil, da so ratingi zelo zrasli v korist WWF in v letu in pol pobrali še del občinstva TBS. Tako je WCW vse prej kot koristila svojemu ugledu. Pred WCW so bila tri težka leta, kajti večina omenjenih wrestlerjev je presedlala v WWF, ki si je le še okrepila položaj. Postala je najbolj priljubljena tudi za tiste, ki so uživali v pw (bojih), ne pa samo v plastičnem šovu polnem televizijske prodaje, ki ga je WWF pred prihodom teh novih zvezd iz WCW tako zelo podpirala, kot da bi bil pw samo postranska stvar. Tako ni ostalo nobene pw organizacije, ki bi lahko konkurirala največji WWF in to je vplivalo na kakovost pw. Zvezde so postale veterani, novih talentov pa ni bilo več v ospredje. WWF lastnik Vince McMahon si je počasi privoščil stagnacijo plač svojim največjim zvezdam, postavljaj je nemogoče urnike, ki so se jih morali držati in posledično delati še dlje. Za oboževalce je to pomenilo, da jim je WWF lahko prodala kar je želela in za kakršnokoli ceno, kar je vodilo v recesijo.

WWF je torej naredila enake napake kot tri leta poprej WCW. Potem pa je sledil nepričakovan preobrat. Pri WCW so uvideli svoje napake in si postavili nove cilje. Bistvo je bilo zdaj dober pw in velika imena. Denar, ki bi ga morali za to porabiti kar naenkrat ni bil več težava. Od začetka leta 1994 do sredine leta 1999 sta si obe organizaciji delili približno enako število televizijskih in PPV gledalcev, s tem, da je bilo na začetku veliko več zanimanja za WCW, ki je imela takrat zaposlene boljše pisce tekstov kot sta Ed Ferrara in Vince Russo in že znane talente, ki jih je Ted Turner zvalil iz WWF nazaj v WCW z denarjem in zvezdniškim statusom. Zato je pridobil veliko gledalcev, ki so že znane karakterje tokrat gledali v novih kostumih in zgodbah.

WWF ni ostalo drugega, kot da se je odločila za pomladitev kadrov. Izučiti je bilo potrebno nove talente, ki so zahtevali manjša plačila in manj prostega časa. Prav zaradi piscev tekstov in novih talentov je WWF izgubljala vse do leta 1998, ko so ti novi talenti postali superzvezde. WWF je ujela in prehitela WCW in začela dominirati, ker slednji ni uspelo soočiti svojih piscev tekstov z dejstvom, da se morajo njihove zgodbe tudi kdaj končati, ne pa se vleči v nedogled (kar je v prvih letih pritegnilo največ občinstva), kot je to želel WCW podpredsednik Eric Bischoff. Do sprememb je moralo priti in Bischoffa so odpustili v zagotovo zrežiranem nastopu na nacionalni televiziji leta 1997. Med intervjujem z Ericom Bischoffom je vstopil v polno dvorano dr. Harvey Sciller, predsednik Turner Sports, ki je Bischoffa na kraju samem odpustil.

Sledil je upad zanimanja za WCW, kajti »WWF je postal neverjeten marketinški stroj« (Dick, 1999, internet 2). Leta 2001 je prišlo do nakupa WCW s strani WWF in takojšnje preimenovanje v WWE (World Wrestling Entertainment) zaradi polemik in mnogih kritik, ki segajo že vrsto let nazaj v zgodnja devetdeseta leta dvajsetega stoletja in so na temo monopola in neprimerne družinske zabave na televiziji, da bi po besedah Vinca McMahona poudarili družinsko zabavo. WWE je pop

ikona in tudi wrestlerji so postali pop ikone, ker se skušajo vse več pojavljati v javnosti, pišejo knjige¹⁶ in igrajo v filmih¹⁷.

V WWE danes kombinirajo in pobirajo elemente iz posameznih zabavnih oddaj in športov ter vse skupaj predstavijo kot del resnične zgodbe v eni sami oddaji. Ali gre res za družinsko zabavo? Ali pa bi morali pw izriniti s televizije, ker naj bi bil povsem neprimeren tako za otroke kot tudi za uravnovešeno mladino? Mnenja so si različna, zlasti pa je vodilno mnenje Buda Paxona, rojenega milijarderja in direktorja Paxon Communications Corporation, medijske združbe, ki ima v lasti sedemdeset televizijskih postaj po vseh ZDA. Dejstvo, da njegove televizijske postaje prenašajo pw, mu ni bilo nikoli po godu. 31.8.1998 se je določil za korak naprej, ustanovil je novo televizijsko postajo Pax Net in ukinil predvajanje pw na vseh postajah, češ da ne gre za družinsko zabavo prave vrste. Namesto pw je na program umestil seriji kot sta: Medicine Woman, Dr. Quinn in Highway To Heaven. Tako je pw spet izgubil nekaj občinstva za katerega se je tako zelo boril. To je prizadelo zlasti manjše organizacije. WWF in WCW pa nista bili prizadeti, ker sta imeli svoje programe še vedno na TNT/TBS in USA Network televizijskih postajah, ki so dosegljive po vseh ZDA.

Največje občinstvo pw šovov (Pro wrestling Illustrated PWI skozi leta; podatki do leta 2000), ki si je uradno ogledalo vsaj en pro wrestling dogodek v živo in fizično na istem kraju, je kar 340 tisoč ljudi. 28.4.1995 v Pjongjangu v Severni Koreji. Šlo je za dvodnevno srečanje in boje med wrestlerji iz vsega sveta z naslovom: Mednarodni športni in kulturni festival za mir. Prvi večer si je dogodek ogledalo na prostem 150 tisoč ljudi, drugi večer pa 190 tisoč. Prek PPV oddaje z naslovom WCW »Collision in Korea«, si je festival, katerega glavni dvoboj je bil med Antonijem Inokijem in Ricom Flairom, ogledalo po televiziji veliko ljudi v ZDA 8.8.1995. Na drugem mestu je WWF Wrestlemania 3, ko so leta 1987 v Pontiac Silverdome v zvezni državi Michigan, spravili 93.173 gledalcev, kar je še vedno svetovni rekord za številko gledalcev v zaprtem prostoru. Občinstvo si je najbolj želelo videti boj med Hulkom Hoganom in od leta 1993 pokojnim, po podatkih WWF 228 cm visokim in skoraj četrt tone težkim Andre the Giantom. Na tretjem mestu je z 80 tisoč gledalci WWF Summerslam 1992 na Londonskem Wembley Stadiumu v Veliki Britaniji.

5.3. Pro wrestling kot soap opera

S pojavom televizije in zaposlitvijo piscev tekstov se je pw prilagodil tehničnim in socialno kulturnim zakonitostim. Postal je soap opera delavskega razreda s tedenskim prilagajanjem tematike, kar pomeni visoko stopnjo prilagajanja občinstvu zaradi poznavanja trenutnih trendov, zanimanj in kulture. »Pro wrestling je postal opera modrih

¹⁶ Mick Foley (Mankind): Have a nice day in lik imenovan »The Rock«, ki je napisal knjigo The Rock says.

¹⁷ Hulk Hogan, Roddy Piper in drugi ter »The Rock« Rocky Maivia, ki je uspešno igral tudi v dveh filmih: Mumija in Mumija se vrača.

ovratnikov« (Mazer, 1998). Po mnenju raziskovalcev množičnih medijev sta dimenziji tekstualnega sistema soap opere verbalna (sem sodijo navodila za produkcijo določenega pomena (potencialni pomen) in afektivna (pomen preko interakcije gledalca in teksta).

Torej, če gledamo pw šov po televiziji, je poudarek na zgodbi in iluziji resničnosti. Dogajanje je v notranjosti, večinoma v dvoranah, redkeje pa zunaj¹⁸, v središču pozornosti je dogajanje v ringu, besede komentatorjev določajo subjektivni pogled, ki je skupaj z intervjuji z wrestlerji pomemben za zgodbo, simboli so določeni tako, da izražajo kar se da uniformne pomene, premikanje kamere tako kot pri soap operah napove nekaj pomembnega in nenavadnega in je motivirano. S pomočjo montiranja se izenači čas dogajanja in reprezentacije.

Snovalci pw skušajo najti čim bolj učinkovite kombinacije simbolov, ki morajo biti razumljivi in morajo izzivati čim več odzivov nanje. Umberto Eco (zapiski pri predmetu Komunikacijski sistemi, 2000) loči zaprt in odprt tekst. Pw šov sodi med zaprte tekste, ker vodi gledalca po vnaprej določeni poti in ponuja omejeno število možnih interpretacij. Kot sem že navedel, so pomeni prek simbolov tako preprosti, da se zdi, da so uniformirani. Pojem koda v soap operi nam pove, da je njena polisemičnost dosežena s pomočjo generaliziranih poti, kar pomeni, da gledalec preko kodov poveže tekst s svojimi izkušnjami in ga primerja z dosedanjimi teksti. Sporočila so prenesena s pomočjo kodov, ki so znakovni sistemi in omogočijo prenos pomena.

Soap opere vsebujejo vrsto kodov, ki jih lahko navežemo na pw. Ti so: stilistični kod, ki omogoča stabilnost odnosa med gledalcem in pw (prvotna interakcija preraste v odnos takoj, ko se gledalec ne more več odvaditi gledanja oddaje), generični kod, ki je vrsta pričakovanj, ki jih ima gledalec med gledanjem šova, tekstualni kod, ki omogoča primerjavo med različnimi epizodami in njihovo specifičnost, intertekstualni kod, ki omogoča uvedbo novega teksta znotraj pw in je njegov pojav znotraj drugih kulturnih tekstov, ustvarja zvezde in trač, ideološki kod, ki pomeni sistem vrednot, znanj in pričakovanj, ki jih uporablja gledalec ob gledanju in določi pomen tako, da pw dogodke uvrsti v svoj ideološki okvir.

Gledalec v pw hitro dojame za kaj gre in se drži niti dogajanja. Nanjo obeša nove dogodke, ki jih logično razvršča že sam producent oddaje, te dogodke oziroma njihove pomene pa nato gledalec primerja s podobnimi pomeni iz situacij v njegovem življenju. Pw kot soap opera postavi gledalca v položaj ideala moškega, ki se zanima za slavo, denar, tekmovalne samce in za pridobitev čim večjega števila samic. Pw je moški tekst in poudarja moškost, samozavedanje, akcijo pred dialogom, vendar ne kadar gre za razlago - takrat mora akcija počakati, zmanjšuje nedoločenost (vedno ponuja eno ali dve rešitve problema).

¹⁸ redki izjemi sta pw šova Bash at the beach in Hog wild, ki se vedno dogajata na odprti plaži oziroma na ravnini, ko se tam istočasno dobijo ljubitelji motociklov s celega sveta.

Pw kot soap opera zajema vidike ameriškega življenja, ki so zanemarjeni v filmskih in drugih tekstih.

Najbolj pogosto vprašanje, ki sem ga zasledil v zvezi s pw je, kako ga lahko ljudje gledajo? Vsak dan po svetu mnogo ljudi gleda filme, ki se zdijo nekomu večinoma zelo zanimivi, drugim malo manj. Včasih nas sprostitjo, včasih izpolnijo skrite želje in fantazije, izdajo težnjo po spremembah in estetiki. Dejstvo pa je, da so v večini primerov povsem nerealni in slepijo občinstvo. Občinstvo se vživi v filmsko zgodbo, ji verjame, sočustvuje z junaki ali antijunaki in trpi z njimi ali pa se z njimi veseli. Tudi v pw so junaki (»baby«) in antijunaki (»heel«). Kaj privlači množice? Katarza, vsebina in zgodba, ki odločata o uspehu zadeve v medijih. Sicer ne povsem vsebina pred videzom, še bolj pa vsebina v povezavi videzom. Občinstvo si bodisi želi samo zvokovnih in vizualnih stimulacij ter akrobatike bodisi dramatičnosti in paranja živcev zgodb ali pa sam šov in »hype« v zvezi z dogodkom. Zakaj bi se kdo sploh ukvarjal s pw? Ni vse v slavi in denarju, in če lahko verjamemo najbolj popularnemu wrestlerju v zgodovini, Hulku Hoganu, ki je nekoč izjavil: »Pw me osvobaja. Sprostim se stoodstotno. Pozabim na vse svoje zasebne težave in davke.«

6. PRO WRESTLING IN OGLAŠEVANJE

Naša družba je postala produkcija in promocija življenjskih stilov, navad, komunikacije in simbolov. Danes povsod vidimo tržna sporočila. Oglasi skušajo z oblikovanjem individualnih življenjskih stilov, obnašanja in vedenja najbolj vplivati na najbolj dovzetne, to je na otroke in mladino, s ciljem doseči zadovoljitev čim več potreb, ki so proizvedene umetno. Pw je en sam velik oglas, saj, kot ugotavlja Mazerjeva (Mazer, 1998: 6), so producenti in njihovi wrestlerji eksplicitno usmerjeni k direktni prodaji svojega nastopanja in izdelkov, ki sodijo k nastopom. Tako direktno pred občinstvom vedno prodajajo sebe in vse, kar je povezano z njimi, pri tem pa se zdi, kot da ima občinstvo oblast nad dogodki v ringu.

6.1. Opredelitev

Oglaševanje je vsaka plačana oblika neosebne prezentacije. Je promocija idej, dobrin ali storitev, ki jo izvaja identificiran pošiljatelj. Po tej definiciji je pw gotovo oglaševanje. Je plačano in se s tem loči od publicitete, ki je neplačana oblika. Je tudi promocija idej, dobrin in storitev v obliki neštetihih menjalnih količin in ne le izdelkov. Pošiljatelj je identificiran - loči oglaševanje od propagande.

V pw gre za nakup medijskega prostora za infomercials - gre za televizijske informacijske oglase, ki so kratki ali pa običajno dolge televizijske oddaje, ki kombinirajo predstavitev informacij z napeljevanjem in spodbujanjem k nakupu izdelka ali storitve. Največkrat se tako prodaja opremo za rekreacijo, knjige, čistila in izdelke z navidezno visoko stopnjo uporabnosti, kot je na primer palačinkar. V tisku bi z infomercials lahko označili priloge dnevnega časopisja, ki skušajo s podrobnimi informacijami o izdelkih le-te prodati. Na internetu pa infomercials predstavljajo interaktivne pasice (banners) in flash animacije. Morda je za pw kot žanr še boljši izraz »infotainment«, ker vsebuje zanimive vsebine in zabavo (takšne oddaje najdemo na primer na Discovery Channel in Animal Planet). Oglaševalec mora imeti ugled, sporočilo pa mora biti čustveno in vzneseno, kar je po besedah Zlatka Jančiča najlažje doseženo z »bojnim krikom« – sloganom, katerega značilnosti so, da potegne za seboj armado potrošnikov, je izjemen in močan, ima do sedem besed, je privlačen, izviren, nenavaden, sugestiven in primeren storitvi, ter lahko zapomljiv.

V tem poglavju ne bom govoril o vrstah oglasov, ki jih posredujejo med pw oddajami ali v dvoranah samih, ali o infomercials kot navajam zgoraj, kot tudi ne o oglasih, ki jih pw organizacije izdelajo za samopromocijo med drugimi televizijskimi oddajami ali v revijah ter na panojih. Tudi ne bo govora o wrestlerju kot nosilcu nekega oglasnega sporočila. Govoril pa bom o pomoči oglaševanja pri konstrukciji identitete in o imidžu ter o motivacijski komunikaciji in promociji življenjskih stilov.

Pw šov je sestavljen tako, da predvsem oglašuje in pospešuje prodajo svojih »fan« artiklov, »ppv-jev«, obiske krajev in podobno. Tako imenovani »free to air pw« šovi so zato videni kot oglasi, s katerimi lahko prodajo več pw in z njim povezanih izdelkov kot brez množičnih medijev. Brez množičnih medijev pw ne bi bil omembe vreden. Tako kot je bil pred sto leti bi bil del kakega sejma ali cirkusa, ki se seli iz kraja v kraj, oglašuje pa le prek plakatov in govoric.

6.2. Promocija življenjskih stilov

Oglasi prispevajo k obliki identitet znotraj sodobne družbe. Konstruirajo imidže, poglede, vrednote. Poskušajo oblikovati vez med ponujenimi produkti in družbeno zaželenim. Oglaševanje je postalo pomemben mehanizem v socializaciji. Po Judith Williamson oglaševanje apelira na posameznika, da se identificira z določenimi produkti, imidži in obnašanjem. Ponuja magično transformacijo - novo identiteto. Ponuja produkte in poglede na svet skozi imidže, retoriko in slogane. Izraža in krepi dominantne podobe in ustvarja nove podobe in jih potiska v dominanten položaj. Enako velja za pw. Stuart Hall: »Ker smo vsi del iste družbe in na grobo iste kulture, se predvideva, da obstaja samo ena perspektiva dogodkov, ki je podana od kulture oziroma od centralnega vrednotnega sistema« (Hall, Representation: cultural representations and signifying practice VHS (1997)).

Po mnenju Leissa in sodelavcev (v Ule, Kline, 1996: 12) postaja oglaševanje privilegirana oblika diskurza o najpomembnejših zadevah osebnega, družinskega in družbenega življenja. Podjetja vlagajo neznanske količine v preučevanje teh generacij. Delujejo kot antropologi, ki obiščejo kak pozabljeni otok z eksotično kulturo. Skušajo ugotoviti kaj je »kul« ali podati kar ugotovijo, da je »kul«. Ukvarjajo se s tako imenovanim »kul huntingom«, nenehnim lovom za objektom »kul«. Wrestlerji promovirajo različne življenjske stile. »V sodobni družbi se ljudje združujejo v skupinah z enakim življenjskim stilom ali v enakih tržnih segmentih, katerih značilnost je, da razvijajo svojske miselne vzorce potrošnje« (Ule, Kline, 1996: 12). Danes ljudi vse bolj povezujejo življenjski stili, ki si jih lahko delijo posamezniki iz različnih socialnih skupin in so tesno povezani s posameznikovo samopodobo in njegovimi predstavami o sebi.

»Kulturni detektivi« iščejo 20 odstotkov otrok in mladih, ki bodo vplivali na preostalih 80 odstotkov. Ironija je, da ko večina prevzame »kul«, to preneha biti »kul« in lov se zopet začne. Velike korporacije so postale junaki »nakupovalne generacije« in so nova avtoriteta, s pomočjo katere otroci prezirajo svoje učitelje in starše. Mladim dajejo te velike korporacije občutek, da jih razen njih ne razume nihče, zato jim kažejo življenjske stile, ki jih imajo mladi za svoje stalno početje, z njimi ocenjujejo dogajanje okrog sebe in v prihodnosti, delujejo in si oblikujejo predstave o sebi ter jim omogočajo občutek delnega nadzora nad svojim življenjem. Položaj brezizhodnosti lepo ponazarja naslednja domneva: v primeru, da se mladi uprejo, obstaja velika verjetnost, da

bo boj posnet, sponzoriran in predvajan z oglasi prav tem istim upornikom. Mediji opazujejo mlade kot »feedback lupa« in jih posnemajo.

Mladi gledajo televizijo in posnemajo, kar je videti »kul«. Mediji potem znova oblikujejo nove podobe, ki jih mladi zopet posnemajo in tako naprej. Ljudje v vodstvu in marketingu odločajo s svojimi mnenji in usmerjajo športnike in igralce in tako proizvajajo zvezdnike, prek katerih lažje prodajo svoje izdelke. Današnji mladi porabijo ogromno denarja v obliki, kot jo imenujejo avtorji PBS videa z naslovom *The Merchants of cool* (1999) »guilt money«, s katerim jih najbolj podpirajo starši, ki zaradi vedno daljšega delovnega časa svojim otrokom oziroma vnukom namesto časa ponujajo denar, ko gre za nakupovanje v trgovinah ali številke kreditnih kartic, ko gre za nakupovanje po internetu. Preprosto nimamo časa ukvarjati se z otroki in zato proti plačilu to dejavnost prepustimo trgu storitev, idej, izdelkov in ostalega. Po podatkih PBS je v ZDA 32 milijonov otrok in mladih, ki letno porabijo 150 milijonov ameriških dolarjev (100 milijonov zapravijo sami, 50 milijonov pa zanje porabijo starši) ob dejstvu, da ima 33 odstotkov vseh mladih osebni računalnik in da so na internetu dve uri dnevno v povprečju, ter da jih 75 odstotkov gleda vsakodnevno televizijo (najbolj gledana je Music Television MTV, ki je en sam velik oglas za življenjske stile).

Wrestlerji predstavljajo tudi vsak svoj imidž. Imidž je predstava o nečem, slika o nečem ali nekom. Za učinkovito sporočilo v pw niso pomembne besede v sporočilu, ampak podoba, slika, vtis, ki ga naredi posamezni lik wrestlerja. Podoba, slika, vtis, sporoči več, kot bi to storile uporabljene besede. Po Downingu je imidž predstava o podobi, ki predstavlja skupek pomenov, s katerimi razpolaga določen objekt. S pomočjo tega skupka pomenov si ljudje zapomnijo in se na objekt sklicujejo. Pw organizacije so tudi iskalci »kul« komponente svojih storitev. Iščejo like, ki bi »zažgali« predvsem pri mladih med šestnajstim in štiriindvajsetim letom starosti, ki jih pw najbolj pritegne. Danes je pw po mnenju PBS najbolj napredna oblika marketinga na svetu. V kratkem času mora ustvariti like, ki ne bodo izpuhteli v dveh minutah, ko gledalec prestavi na drug televizijski program.

Pripraviti je treba spektakel, ki vsebuje »pop«. »Pop« komponenta oddaje predstavlja presenečenje in vzbujajoči strah, pomeni dobiti velik odziv občinstva, oziroma kar Sharon Mazer poimenuje z »generiranjem vročice« (Mazer, 1998: 24). To je tisto, kar omogoča ustvarjanje napetosti, vročice, občinstvu ježi lase in dlake ter vzburja. Pw je finančno gledano prevelik fenomen, da ga bi lahko ignorirali. Za uspešno pozicioniranje pw na svetovnem trgu zabave in za uspešno pozicioniranje lika, ki lahko izgine v dveh minutah, je potrebno dobro pozicionirati prav vsakega »workerja«, ker so med seboj zelo povezani in ne morejo eden brez drugega.

Za dobro predstavo potrebujejo več privlačnih wrestlerjev in vsak od njih mora izpiliti svojo vlogo do potankosti. Na lestvico kvalitete in plačilno lestvico vpliva tudi prodaja in popularnost »workerja« ter njegova sposobnost znati se prodati oziroma prodajati občinstvu svoje gibe in vse, kar je z njim povezano. Vpliva dobro tržno komuniciranje, torej želja komunikatorja, da sporočilo na publiko vpliva tako, da se publika začne vesti kot on sam želi. »Motivi so vzroki in razlogi dejanja posameznikov. Namen motivacijske komunikacije je stimulirati publiko tako, da evaluiira mnenja, stališča, prepričanja, delovanja tako, kot želi komunikator« (Ule, Kline, 1996: 160).

Producent in njegovi zaposleni wrestlerji skušajo motivirati občinstvo, da se začne vesti po njihovih željah, vodilih in tako samo sebe napolni s potrebno energijo za nastanek spektakla. Energija nastane in se sprosti zaradi potreb občinstva, ki morajo biti realizirane, da lahko pw znova navdušuje. »Avtistično motiviranje občinstva, ki predpostavlja, da komunikator s sporočilom motivira občinstvo tako, da občinstvo asociira vsebino sporočil s svojimi lastnimi sanjami, fantazijami, utopijami, domišljijo, upi. Avtistično motiviranje služi za beg iz realnosti, obljublja izstop iz rutine vsakdanjega življenja pred racionalističnim svetom in njegovimi zahtevami« (Ule, Kline, 1996: 168). »Booking comitee« se nedvomno poslužuje avtističnega motiviranja občinstva za bolj dodelan in zanimivejši prikaz obratov v zgodbah in boljšo tržno komunikacijo, ki pomeni v tem primeru večji odziv na sporočila, kar sproži večjo spektakularnost.

Po delitvi motivov Foxalla in Goldsmitha (v Ule, Kline, 1996: 165) so pri tem pomembne hedonistične in eksperimentalne potrebe. Slednje so potrebe po fantaziji, uživanju v novostih, ekshibiciji, prve pa se nanašajo na produkte, ki nam prinašajo čutna zadoščenja, kot sta sluh in vid. Ljudje si namreč želijo gledati pw, ker sprva sproža nezadovoljstvo, ki na koncu zgodbe vedno preide v zadovoljstvo, adrenalin in sprostitvev. Ugotovili smo, da mora biti občinstvo za uspeh spektakla dobro motivirano. Wilkie (v Ule, Kline, 1996: 166) opozarja na naslednja socialna področja, ki so pomemben izvor motivov: igranje vloge, sprostitvev, učenje, senzorna stimulacija, utrjevanje samopodobe, status in avtoriteta ter zadovoljstvo zaradi mešetarjenja.

Vse naštetе prvine se pojavljajo v pw, pri čemer se morda zdi najbolj nejasen prav zadnji pojem zadovoljstva zaradi mešetarjenja, ker gre za mešetarjenje med oboževalci, za širjenje govoric o popularnih wrestlerjih in zgodbah med posamezniki iz občinstva, ki si s pravim entuzijazmom izmenjujejo na primer redke in stare revije ali »trading cards« karte s podatki o wrestlerjih, figurice in podobno. Iz teh govoric in vsakdanjih pogovorov nastajajo tudi različne stigme wrestlerjev.

Posameznik je ves čas vpleten v mrežo interakcij in komunikacij, ki je izvor dodatnih informacij in kritik. Poznavanje vloge govoric je pomembno, saj razširjanje pozitivnih govoric pomaga povečati prodajo, česar se vodstvo pw organizacije zaveda zaradi želje po večji aktivnosti

in integriranosti občinstva v pw dogodke in prodajo teh, med občinstvo vključuje posameznike ali skupine, katerih naloga je spodbujati napetost in oblikovati mnenje. »Gre za socialno integrirane osebe, ki so zaposlene v pw organizacijah in so lahko aktivne ali pasivne, dominantne ali podrejene« (Ule, Kline, 1996: 196), odvisno od cilja producenta. Ta »socialno integrirana« oseba ali skupina oseb skuša narediti posameznike med občinstvom konformne s skupino in vodljive. Za raziskovanje neformalne komunikacije med občinstvom uporablja pw organizacija fokusne skupine, ki vsebujejo od osem do dvanajst oseb, ki diskutirajo o posameznih likih in zgodbah iz sveta pw. Vodja skupine mora čim bolj spontano in nedirektno napeljati pogovor na zaželeno temo, ker tako raziskovalci spoznajo tipične informacije, ki krožijo med ljudmi o dogajanju v pw.

Že v prvem poglavju sem navedel značilnosti dobrega wrestlerja, in mednje umestil tudi upravljanje imidža. Občinstvo se zanima za pripetljaje in način življenja wrestlerjev zunaj ringa ter za njihovo osebnost. »Posamezniki se vse manj čutijo vezane na tradicionalne predstave o življenju, vrednote, življenjske cilje posameznih socialno – ekonomskih kategorij (delavec, kmet, uradnik in druge). Vse bolj pa postajajo pomembni individualni življenjski stili posameznikov« (Ule, Kline, 1996: 209), zato je vse več rumenega tiska in tračev. Objekt opazovanja ni več samo objekt, pač pa je obdan z nekimi zanimivimi informacijami, ki ga delajo zanimivejšega in krožijo med občinstvom ni pa nujno, da so povsem resnične.

Dodatne gledalce skuša pw organizacija pridobiti s publiciteto prek znanih osebnosti, ki jih včasih tudi vabi v aktivno sodelovanje in jim je pripravljen podeliti poseben status in vlogo. Najbolj znana takšna primera sta iz leta 1995 oziroma 1999, ko je WCW prek skupine wrestlerjev, imenovane »NWO«, za pol leta najela nekdanjega najbolj kontraverznega košarkarja Dennisa Rodmana, ki se je potem pomeril tudi s svojim nasprotnikom pod koši Karlom Malonom, košarkarjem ekipe Utah Jazz. Boj je bil dobro medijsko podprt in je finančno uspel, kljub temu pa se oba omenjena akterja do danes nista več vrnila v ring.

Še bolj odmeven pa je primer iz leta 1995, ko je WWF za Wrestlemanio 11 zaposlila nekdanjega igralca ameriškega nogometa Lawrenca Taylorja in tako zelo pritegnila ves komercialni tisk. Prvič po letu 1991 se je zgodilo, da je televizijska mreža NBC umestila WWF program (uro trajajoča oddaja o Wrestlemanii 11), v svoj prime time čas predvajanja. Zadeva bi prinesla dvesto dolarskih tisočakov, a je padla v vodo, ko je NBC tik pred zdajci spremenil program in se pw iz nejasnih razlogov odpovedal.

WWF se je sicer dogovorila s FOX TV in tam predvajala to oddajo, vendar skoraj štiri mesece kasneje in šele ob triindvajsetih. Vseeno pa je šlo za najbolj gledan televizijski pw program leta 1995, saj si ga je v ZDA in Kanadi ogledalo 3,6 milijona gospodinjstev. Kljub zgodbi, ki jo je LT dobro odigral, in dejstvu, da je pridobil ogromno publiciteto

prevladujočega dnevnega časopisja in komercialnega tiska predvsem v korist pw, pa je njegov dvoboj prek PPV spremljalo več gledalcev le iz njegovega mesta. Ostala populacija, ki je kupila prenos, je ostala večinoma nespremenjena, kot leto prej (PWI Almanach 1996: 7 - 8).

Poznavanje čim več atributov o objektu opazovanja, recimo da gre za wrestlerja, spodbuja diskurz z drugimi somišljeniki iz navzočega občinstva ali v časopisih ali po internetu in s tem se zgodba o njem vleče od zadnjega k naslednjemu dogodku. Temu lahko rečemo obogateno spremljanje pw, za katerega se zanimanje in pomen povečujeta prav zaradi »obtekmovalnih dejavnosti«. Opazovanim objektom je pripisana vrednost, ki omogoča tudi primerjavo z drugimi objekti iste dejavnosti, torej pw. V primerjavi so v očeh občinstva boljši tisti, ki znajo bolje upravljati z imidžem, kar rezultira v popularnosti in poznavanju. Podpoglavje lahko zaključim s trditvijo, da je pw oblika oglaševanja, pri čemer so oglaševane količine wrestlerji oziroma bolj natančno wrestlerji kot nosilci pomenov, njihovi življenjski stili, vrednote, obnašanje, ideje, identiete in imidž.

SKLEP

Med izdelovanjem diplomskega dela sem se naučil veliko novih stvari o pw, za katere sem menil, da jih že poznam in tako prišel do sledečih novih pomembnih ugotovitev: popularnost pw lahko ocenimo z ogromnimi televizijskimi ratingi, spremembe v pw prikazujejo širše družbene spremembe in ustvarjajo nove družbene trende, promocijo življenjskih stilov in imidža. Moči pw organizacij so usmerjene v produkcijo čim več čutnih dražljajev, ki so zamenjali dolgovezne dialoge. Razmaki med posameznimi dogodki, ki vzbujajo pozornost, so vse krajši v celotnem svetu popularne zabave s pojasnitvijo maksimizacije zabavanja občinstva. Moralne vrednote so postale nepomembne in vse kar vidimo je slabo ali še slabše, zato je bil sprva pw res Barthesova »moralna igra srednjega veka« z junaki, ki so na koncu vedno zmagali, danes pa je večina wrestlerjev le še antijunakov, katerih deviantnost je sprejeta kot družbeno ustrezna. Ljudje na slepo sprejemamo mnenja, stališča, navade, življenjske stile, ki nam jih ponujajo množični mediji. Pw nam prikazuje družbene razmere v »resničnem svetu« in je ne le preživel bojazen pred razkritjem njegove neresničnosti nasilja, ampak na tem gradi in predpostavlja večjo dramatičnost spektakla in ne tekmovalnosti v smislu športa.

LITERATURA

1. Alter, Joseph S. Subaltern bodies and national physiques: Gama the great and heroics of Indian wrestling. *Body & society* volume 6/2000. London: Sage Publications: 45-72
2. Arendt, Hannah (1960) *Vita Activa oder Vom tätigen Leben* (1960) Stuttgart : W. Kohlhammer
3. Bennet, Andy (1999) Hip hop am Main: the localization of rap music and hip hop culture. *Media, Culture & Society* 1 (21): 77-91
4. Barthes, Roland (1972) *Mythologies*. New York: The Noonday Press.
5. Bunc, Slavko (1963) *Slovar tujk*. Založba Obzorja, Maribor
6. Campbell, Collin (1998) "Horizonti vsakdanjega življenja". *Družboslovne razprave*, 27/28, 11-25
7. Časopis Dnevnik (18.3.2003). Rubrika: Feljton: Gladijatorji - vrhunski športniki, tretji del, str. 28. Ljubljana
8. Du Gay, Paul. Hall, Stuart. Janes, Linda. Mackay, Hugh. Negus, Keith (1997) *Doing Cultural Studies: The Story of Sony Walkman*. London: Sage, Milton Keynes: The Open University
9. Film *Body Slam* (1987) VHS
10. Fiske, John (1993) *Power plays, Power works* (UK). Verso London, New York
11. Foucault, Michel (2001): *Truth and Power*. V Collin Gordon (ur.), *Power/Knowledge: selected Interviews and Other Writings 1972-1977*, 109-133. New York: Pantheon Books
12. Hall, Stuart (1997) *Representation: cultural representations and signifying practice*. London: sage, Milton Keynes: The Open University
13. Hall, Stuart (1997) *Representation: cultural representations and signifying practice* VHS
14. Internet 1: <http://www.wrestlingclassics.com/fe/fe-thesz.html>
15. Internet 2: <http://www.liveaudiowrestling.com/wo/>
16. Internet 3: <http://www.elfboy.net/wrestle.html>
17. Internet 4: <http://www.rulefine.demon.co.uk/press22.html>
18. *Leksikon Cankarjeve založbe* (1984). Cankarjeva založba, Ljubljana

19. Martin, Randy and Toby, Miller (1999) Sportcult. Levi, Heather (1999) On Mexican Pro Wrestling: Sport as melodrama. Minneapolis: University of Minnesota Press, 173-188
20. Mazer, Sharon (1998) Professional wrestling : sport and spectacle (USA). Published Jackson : University Press of Mississippi
21. Nastran Ule (2000) Sodobne identitete. Znanstveno in publicistično središče, Ljubljana
22. Revije Pro wrestling illustrated in Pro wrestling illustrated almanah 1989-2001, London Publishing Co., Ambley, Pennsylvania
23. Revije Wrestling's Main Event 1990-1994, Pumpkin Press Inc, New York, New York
24. Revije WCW Magazine 1992-1998, London Publishing Co., Ambley, Pennsylvania
25. Revije WWF Magazine (WWE Magazine) 1989-2003, Titan Sports, Hartford, Connecticut
26. Rowe, David (1999) Sport, Culture and the Media (USA). Open University Press Buckingham - Philadelphia
27. Stirnati, Dominic (1996). An introduction to theories of popular culture. Routledge, London
28. The Merchants of Cool (1999) PBS VHS
29. Ule, Mirjana. Kline, Miro (1996) Psihologija tržnega komuniciranja. Fakulteta za družbene vede, Ljubljana
30. Veyne, Paul (1997) Foucault Revolutionizes History. V Arnold I. Davidson (ur.), Foucault and his interlocutors, 146-82. Chicago: The University of Chicago Press