

**« *ACKNOWLEDGE ME!* » : LE RÉCIT ET LE RÉFÉRENT THÉÂTRAL DANS
LA LUTTE PROFESSIONNELLE CONTEMPORAINE**

ALI ADAM

Thèse soumise à l'Université d'Ottawa
dans le cadre des exigences du programme
M.A. en théâtre

Département de théâtre
Faculté des arts
Université d'Ottawa

© Ali Adam, Ottawa, Canada, 2026

Remerciements

À Nader, mon frère, qui, lors d'un soir en plein milieu de la pandémie, en passant les chaînes de télévision espérant attraper une partie de basketball, a ravivé mon amour pour la lutte professionnelle en tombant sur un épisode de *WWE Friday Night SmackDown*, je te remercie. Ce moment est l'élément déclencheur d'une longue série de causes à effets qui m'a amené à réaliser ce projet.

Maman, ma complice, avec qui j'ai regardé d'innombrables heures de lutte provenant du monde entier, merci infiniment. Toutes ces heures que nous avons passées à analyser les costumes, les entrées, l'évolution des récits et la qualité des matchs m'ont mené ici. C'est grâce à toi si je suis capable de réaliser ce projet.

Jérémie, merci de m'avoir encouragé tout au long de ce processus. Nous qui imitions les lutteurs que nous voyions à la télévision durant notre enfance. Ton soutien m'a permis de rêver et de rendre manifeste ce projet.

Je te remercie, Joël, pour ta supervision et tes conseils. Merci d'avoir accepté mon projet qui sortait des sentiers battus et de m'avoir aidé à pousser ma réflexion.

Merci à celles et ceux qui ont manifesté un intérêt pour mon projet. Ces moments, si petits soient-ils, m'ont motivé à poursuivre et à mener ce projet à bon port.

Résumé

La lutte professionnelle est une forme spectaculaire populaire qui fait salle comble partout où elle est présentée, que ce soit dans les immenses stades ou dans les salles communautaires plus modestes. Pourtant, malgré cette popularité, les recherches savantes sur le sujet demeurent peu nombreuses. Cette étude tente de remplir ce vide en analysant certains liens possibles entre la lutte professionnelle et le théâtre.

Compte tenu des similitudes parfois étonnantes entre les deux formes artistiques, nous postulons qu'il est possible de comprendre la lutte professionnelle en tant que représentation théâtrale. Pour ce faire, la mise en scène et l'utilisation du récit d'un corpus constitué de trois matchs seront analysées. Plus spécifiquement, la description des fables scéniques et des articulations du jeu du comédien, des costumes, des accessoires, du son et de la musique permettront de cerner la pertinence, ainsi que certaines limites, de cette hypothèse.

Enfin, cette étude se veut sciemment comparatiste et internationaliste puisque chaque match du corpus est issu de trois traditions différentes rattachées quant à elles à trois pratiques nationales très éloignées les unes des autres : le premier chapitre porte sur un match de la World Wrestling Entertainment, en Amérique du Nord; le deuxième traite de la WWE NXT UK en Angleterre; et le dernier aborde un match de la Stardom au Japon.

Abstract

Professional wrestling is a popular form of entertainment that draws full houses wherever it is staged, whether in huge stadiums or in more modest community halls. Yet, despite this popularity, scholarly research on the subject remains scarce. This study aims to fill this gap by analysing some of the possible links between professional wrestling and theatre.

Given the often-striking similarities between the two practices, professional wrestling can be understood as a theatrical performance. To this end, the staging and narrative structure of a corpus comprising three matches will be analysed. More specifically, an examination of the narrative arcs and the interplay between the wrestlers' performance, costumes, props, sound and music will help to identify the validity, as well as certain limitations, of this hypothesis.

Finally, this study is deliberately comparative and international in scope, as each match draws on three different traditions, which in turn are linked to three national practices that are very distinct from one another: the first chapter focuses on a World Wrestling Entertainment match in North America; the second deals with WWE NXT UK in England; and the final chapter examines a Stardom match in Japan.

Introduction

Du Korakuen Hall à Tokyo jusqu'au Madison Square Garden à New York en passant par le Wembley Stadium à Londres, la lutte professionnelle vit actuellement une effervescence renouvelée. Évidemment, cette forme d'activité sportive et commerciale depuis toujours populaire attire des foules et réussit aujourd'hui à remplir la plupart des salles qu'elle occupe. C'est tout aussi vrai dans les centres périphériques : pensons ici aux événements de la Mystery Wrestling, qui réussit à chaque spectacle à faire salle comble au Centre Aydelu – un petit centre récréatif situé à Aylmer (Québec) – ou aux événements annuels *WrestleMania*, qui réussissent à attirer des foules d'environ 60 000 personnes¹ dans un stade américain et, ce faisant, qui deviennent des attractions touristiques dans les villes qui les accueillent. Par exemple, lors de l'édition 2025 de *WrestleMania* à Las Vegas, en plus d'y présenter une programmation de combats, la World Wrestling Entertainment (WWE) a préparé une panoplie d'activités ancillaires aux combats tout en faisant la vente d'une multitude de produits dérivés promotionnels². Cette approche événementielle a même incité de plus petites compagnies à proposer leur propre programmation de matchs de lutte présentée simultanément à Las Vegas, et ce, pour profiter de la frénésie du moment³. Il est donc difficile de nier les aspects spectaculaires

¹ John ALBA, « Actual WWE WrestleMania 41 Attendance Revealed », dans Minute Media, dir., *The Takedown on Sports Illustrated*, 3 mars 2026, <https://www.si.com/fannation/wrestling/wwe/actual-wwe-wrestlemania-41-attendance-revealed>

² Alfred KONUWA, « Everything To See And Do In Las Vegas For WrestleMania 41 Week », dans Sherry PHILLIPS, dir., *Forbes*, 3 avril 2025, <https://www.forbes.com/sites/alfredkonuwa/2025/04/03/everything-to-see-and-do-in-las-vegas-for-wrestlemania-weekend/>

³ Au Japon, les compagnies comme la Stardom et la Tokyo Joshi Pro Wrestling (TJPW) traversent le Pacifique pour proposer des tournois en terre américaine, parfois avec la collaboration de compagnies locales. Par exemple, en plus de proposer leur propre série de matchs, certaines des lutteuses de la TJPW compétitionnent dans un événement organisé avec la Game Changer Wrestling (compagnie américaine) et la Dramatic Dream Team (filiale de la TJPW). Rich KRAESTSCH, dir., *Voices of Wrestling*, 2025, <https://www.voicesofwrestling.com/pro-wrestling-upcoming-schedules-event-pages/wrestlemania-weekend-2025-full-schedule-map/>

et carnavalesques du sport de Hulk Hogan, qui demeure à ce jour son porte-étendard américain le plus connu.

Comment expliquer cet engouement? L'ambiguïté générique qui caractérise la lutte professionnelle, aujourd'hui sise quelque part entre le monde des sports et des arts de la scène, semble une piste de réponse prometteuse à explorer⁴. Certes, autrefois, la lutte professionnelle, notamment en Amérique du Nord, a essayé de se présenter *a priori* comme un sport légitime. Pour ce faire, pendant très longtemps, les lutteurs⁵ devaient rester en personnage à tout prix lorsqu'ils étaient en public afin d'assurer la crédibilité des récits fictifs qui se déroulaient à l'intérieur des rings et au cours des matchs. Or, dans les années 1980, dans le but d'éviter de payer des taxes aux différentes commissions athlétiques des territoires qui les accueillaient, la WWE a avoué publiquement que l'issue des matchs était prévue, et que le tout se rapprochait davantage du spectacle que de la compétition athlétique. C'est à partir de ce moment qu'on voit apparaître l'expression « *sport entertainment*⁶ » (divertissement sportif) pour définir la lutte⁷. Pourtant, cela n'a pas empêché la WWE – et conséquemment le reste du milieu de la lutte professionnelle – d'être aussi reconnue comme un sport de combat⁸. En dépit de certains efforts

⁴ La citation du titre du présent document, « *Acknowledge me!* » (reconnaissez-moi), est la devise du célèbre lutteur Roman Reigns.

⁵ Dans le présent document, le masculin est utilisé comme représentant des deux sexes, afin d'alléger le texte.

⁶ On peut voir dans cet article de journal que le président de la WWE, Vince McMahon, utilisait l'expression « *sport entertainment* ». D.C. DENISON, « TWENTY-ONE: Vince McMahon », *Boston Globe* (10 février 1985), p. 8, <https://archive.org/details/5736664-Vince-McMahon-Boston-Globe-Magazine-Interview/mode/1up>

⁷ Martin James DICKINSON, « Vince McMahon Admitted That Wrestling Is Scripted To Avoid Taxes », *The Sportster*, 25 juin 2022, <https://www.thesportster.com/wwe-vince-mcmahon-admitted-wrestling-scripted-to-avoid-taxes/>

⁸ Doric SAM, « UFC, WWE, AEW Headline Forbes' 2024 List of Most Valuable Combat Sports Promotions », dans Lenny DANIELS, dir., *Bleacher Report*, 18 avril 2024, <https://bleacherreport.com/articles/10117503-ufc-wwe-aew-headline-forbes-2024-list-of-most-valuable-combat-sports-promotions>

promotionnels – surtout ceux de la WWE –, il est ainsi possible de comprendre la lutte professionnelle en tant que production théâtrale, laquelle peut être lue et analysée comme telle. La thèse suivante cherchera donc à valider cette hypothèse en appliquant certains concepts et outils analytiques spécifiques aux études théâtrales pour mieux cerner la lutte professionnelle en tant qu'événement théâtral.

La lutte professionnelle : vers une définition opératoire

Dans le but méthodologique d'établir un point d'ancrage commun pour notre analyse, il est nécessaire de nommer les assises d'une activité dont les origines remontent à la Grèce antique, mais qui se distinguent de ses homologues contemporains tels que pratiqués, par exemple, aux Olympiques ou dans un contexte universitaire. En ce sens, la fonction narrative au centre de la présentation différencie la lutte professionnelle de la lutte dite gréco-romaine ou amateur. Pour citer Greg Oliver et Steven Johnson dans *The*

Storytellers: From the Terrible Turk to Twitter :

*Sports such as Baseball, prizefighting and horseracing regularly develop backstories to their contest – a traded player squares off against his old team, or a past-his-prime boxer gets one last shot at a championship. But that's where this storyline ends; once on the field of battle, the tales are secondary to the competition itself. Not so in wrestling. Storytelling represents the foundation of the sport*⁹.

⁹ « Les sports comme le baseball, la boxe et la course de chevaux développent souvent des histoires en vue de leurs compétitions – un joueur qui doit affronter son ancienne équipe ou un boxeur plus âgé qui obtient une dernière chance au championnat. Toutefois, c'est ici où l'histoire se termine; une fois sur le terrain, le récit est secondaire à la compétition. Ce n'est pas le cas dans la lutte professionnelle. La fiction est la base de ce sport » (traduction libre). Greg OLIVER et Steven JOHNSON, *The Pro-Wrestling Hall of Fame: The Storytellers*, Toronto, ECW Press, 2019, p. XVII.

Autrement dit, la lutte professionnelle est d'abord et avant tout la présentation d'un récit sous la guise d'une compétition athlétique. La lutte gréco-romaine est devenue une attraction spectaculaire vers 1830 en France. Les lutteurs-ci participaient à des démonstrations sportives organisées par les cirques et les festivals où ils côtoyaient les animaux exotiques, les femmes barbues, les hommes forts, etc.¹⁰. Il s'agit d'une forme de divertissement qui a traversé l'Atlantique et, en 1845, le Bowery Circus à New York annonce la présence du lutteur M. Leon¹¹. En 1911, Frank Gotch affronte George Hackenschmidt devant une foule de 30 000 personnes, du jamais vu à l'époque pour un combat de lutte¹². Cet exploit a prouvé la capacité du médium à attirer les foules. Ainsi, les combattants n'avaient plus nécessairement besoin de la popularité des cirques pour profiter d'un certain succès, ce qui donne naissance à plusieurs fédérations qui se consacrent entièrement à la production de spectacles de lutte¹³. Il est toutefois difficile de déterminer de façon définitive le moment où les « *carnies* » (travailleurs de carnaval) délaissent leurs spectacles circassiens de combat. Chose certaine, quelque part entre la naissance de la National Wrestling Alliance (NWA) en 1948¹⁴ et l'utilisation de la télévision, les lutteurs transitionnent des cirques à des événements organisés par des sociétés privées et diffusés au petit écran.

¹⁰ Nenad LALOVIC, dir., *United World Wrestling*, <https://uww.org/about-uww/history-wrestling-uww>

¹¹ Greg OLIVER et Steven JOHNSON, *The Pro-Wrestling Hall of Fame: The Storytellers*, Toronto, ECW Press, 2019, p. 64.

¹² Scott BEEKMAN, *Ringside: A History of Professional Wrestling in America*, Westport, Praeger Publishers, 2006, p. 49.

¹³ Shane SOULES, *History of Professional Wrestling* [vidéo], Ann Arbor District Library, 18 février 2024, 9:12, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=NKDdx5idl68>

¹⁴ Mike QUACKENBUSH, *Pro Wrestling History: The 4 Eras* [vidéo], Til We Make It, 25 juillet 2025, 4:31, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=aoCKapeJWOc>

Il s'agit là, dans cette transition historique, d'une explication de l'utilisation d'un vocabulaire dérivé de l'époque des carnavals par le monde contemporain de lutte¹⁵. En effet, toujours dans l'optique de créer l'illusion d'une réelle compétition sportive, le Carny¹⁶, une langue qui rappelle le Pig Latin tout en proposant des termes spécifiques au domaine, est née afin de permettre aux lutteurs et aux autres travailleurs du milieu de communiquer entre eux sans que les membres du public puissent les comprendre. Les lutteurs utilisaient le Carny dans le ring pour s'échanger de l'information dans le feu de l'action. Les autres travailleurs l'utilisaient pour communiquer les résultats des matchs sans que les télégraphistes, qui devaient relayer l'information aux promoteurs de différents cirques et fédérations à travers le pays, soient capables de comprendre le contenu¹⁷. Alors que cette langue n'est plus utilisée de nos jours, certains termes comme *babyface*¹⁸, *heel*¹⁹ et *kayfabe*²⁰ figurent dans le lexique contemporain du sport et sont

¹⁵ Harley RACE et al., *The Professional Wrestler's Workout & Instructional Guide*, Champaign, Sports Publishing L.L.C., 2005, p. 125-126.

¹⁶ Le lutteur Rob Van Dam donne un exemple de ce à quoi ressemblait le Carny. Rob VAN DAM, *Rob Van Dam Speaks Carny!* [vidéo], Studio1Sports, 14 juin 2024, 0:49, YouTube, <https://www.youtube.com/shorts/zF4H1fSQ-tw>

¹⁷ Jim CORNETTE, *Jim Cornette on the Origin of Wrestling Terminology | DARK SIDE OF THE RING* [vidéo], Vice TV, 19 avril 2019, 0:42 à 1:16, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=r9PIleVWJtE>

¹⁸ Un *babyface*, ou simplement *face*, est le lutteur qui est moralement bon. C'est à lui de s'attirer l'empathie du public. Harley RACE et al., *The Professional Wrestler's Workout & Instructional Guide*, Champaign, Sports Publishing L.L.C., 2005, p. 126.

¹⁹ Au contraire, un *heel* est le vilain du match. Il doit s'assurer de se faire huer par le public. *Ibid.*, p. 127.

²⁰ *Kayfabe* est le terme qui indique le passage de la réalité à la fiction. L'équivalent théâtral serait d'affirmer qu'un interprète est « en personnage ». *Ibid.*, p. 128.

révélateurs de la conception même de la lutte aujourd'hui. Parmi les autres termes importants, il faut mentionner *booker*²¹, *finisher*²², *heat*²³, *pop*²⁴, *selling*²⁵ et *stiff*²⁶.

Inspiré justement par l'histoire d'une pratique génératrice d'un langage à la base du lexique contemporain, dans le cadre de ce projet, nous définissons la lutte en tant que forme théâtrale mettant en scène deux (ou plusieurs) personnages qui doivent se battre afin de produire une issue prédéterminée dans le but d'obtenir, souvent, une récompense ou une reconnaissance. Contrairement à des spectacles de la Ultimate Fighting Championship (UFC) ou autres tournois d'arts martiaux mixtes, la lutte doit simuler l'acte de combattre. Pour ce faire, les lutteurs empruntent des techniques de différents arts martiaux afin d'ajouter un air d'authenticité à leurs combats. Ils peuvent aussi se permettre de chorégraphier des manœuvres qui seraient impossibles à reproduire dans un vrai combat puisqu'elles sont à la fois trop spectaculaires et peu pratiques pour fonctionner dans un environnement qui favorise le pragmatisme, l'efficacité et le réel désir de victoire. La lutte professionnelle rappelle par moments la danse chorégraphiée dans laquelle les participants doivent travailler ensemble pour donner l'« impression » qu'ils se font mal sans réellement s'infliger de la douleur. Pourtant, dire que la lutte est

²¹ Le *booker* est la personne qui est responsable du résultat des matchs et qui supervise l'évolution de la fable de chaque personnage/lutteur. *Ibid.*, p. 126.

²² Le *finisher* est la prise ultime d'un lutteur. Elle est généralement le point final d'un combat. L'intrigue d'un match est de savoir lequel des deux lutteurs va exécuter son *finisher* en premier et, fort probablement, gagner le combat. *Ibid.*, p. 127.

²³ Le *heat* est la haine de la foule que le *heel* doit s'attirer. Plus l'opposant est capable de se faire détester par la foule, plus il a du *heat*, plus la victoire du *babyface* est satisfaisante. *Ibid.*, p. 127.

²⁴ Le *pop* est une réaction, généralement positive, de la foule, que ce soit après la victoire d'un match ou l'arrivée surprise d'un lutteur. Un *pop* est généralement réservé pour les *babyfaces*. *Ibid.*, p.128.

²⁵ Le *selling* est l'acte de simuler la douleur infligée par son adversaire. Après avoir reçu un « faux » coup de poing, un lutteur doit feindre la douleur. *Ibid.*, p. 128.

²⁶ Même si la lutte professionnelle est un endroit où la douleur est, la plupart du temps, simulée, il arrive que certains lutteurs frappent plus fort que nécessaire, parfois à la demande de leur adversaire, parfois parce qu'ils ne se préoccupent pas de la sécurité de leur partenaire. Dans tous les cas, de tels coups se diraient « *stiff* ». *Ibid.*, p. 128.

feinte (*fake*; comme les adeptes de lutte se le font souvent dire) serait sous-estimer le mal que les lutteurs s'infligent souvent entre eux. Même si, certes, ils essaient de ne pas se blesser, on ne peut pas faire abstraction des conséquences physiques causées par une chute sur le matelas ou au moment de recevoir quelqu'un sur la poitrine après un saut. Il ne faut qu'un faux pas pour ruiner une carrière. Bien que les exemples en ce sens abondent, pensons aux conséquences pour Bret Hart du coup de pied à la tête donné par Goldberg²⁷, à Tyson Kidd avec son cou cassé par le *muscle buster* de Samoa Joe²⁸ ou, enfin, à Chris Bey, devenu temporairement paralysé à la suite d'une exécution ratée de son *finisher*²⁹. De plus, les lutteurs s'affrontent plusieurs fois par semaine, et ce, l'année durant. Conséquemment, l'usure du corps et la fatigue augmentent les risques de blessure.

Le drame propre aux matchs relève principalement de la dynamique opposant un *heel* (soit un antagoniste) et un *babyface* (un protagoniste). En effet, un *heel* cherche à attirer la colère de la foule par tous les moyens possibles, ce qui incite la sympathie du public envers le *babyface*, qui, après avoir vaincu son adversaire, baignera dans les applaudissements. Pour provoquer la foule, un *heel* peut, par exemple, désobéir aux ordres de l'arbitre, tricher ou insulter la foule. Il arrive cependant que le *heel* gagne le match, faisant de lui un opposant plus redoutable au moment d'affronter le même ou un nouveau *babyface*. Des fois, il arrive que deux *babyfaces* – généralement, il s'agit de deux lutteurs particulièrement populaires dans une compagnie – s'opposent dans un match pour déterminer leur classement : pensons au match entre Cody Rhodes contre

²⁷ Bret HART, *Bret Hart on Being Left With Nothing After Goldberg Abruptly Ended His Career* [vidéo], Inside the ropes, 22 octobre 2023, 0:38, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=No2dSOpB0oE>

²⁸ Chris VAN VLIET, *Samoa Joe On Tyson Kidd's Injury* [vidéo], CVV CLIPS, 3 avril 2025, 3:41, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=KXm9thhtiDI>

²⁹ Chris VAN VLIET, *Chris Bey Details The Injury That Left Him Paralyzed In A TNA Ring* [vidéo], CVV CLIPS, 20 mars 2025, 9:42, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=HzNE_IBj_xM

Kevin Owens à *Bash in Berlin* (2024). Il arrive aussi que l'alignement moral d'un lutteur change afin d'indiquer une évolution dans son personnage : pensons ici à Saya Kamitani – surnommée « The Golden Phoenix » – qui a trahi son amie et championne, Maïka, en aidant Natsuko Tora à gagner le match et, conséquemment, à remporter le titre de championne³⁰. Kamitani, maintenant intégrée à la faction de Tora, s'est renommée « The Phenex Queen ». Le changement de groupe, l'acte de trahison et l'adoption d'un nouveau surnom – le passage du phénix, oiseau de feu et signe de résurrection, au phenex, soit un démon – servent à indiquer la transition d'une *babyface* à une *heel*. L'inverse peut aussi se produire, comme on a pu l'observer avec Maxwell Jacob Friedman et son garde du corps, Wardlow. Ce dernier, après avoir été malmené par son employeur pendant des semaines, s'est révolté contre Friedman, faisant désormais de lui un *babyface*.

Les images de ce texte ont été supprimées en raison des restrictions liées au droit d'auteur. La première image présentait Saya Kamitani, surnommée « The Golden Phoenix », en *babyface*, faisant son entrée. Stardom, *Stardom Hiroshima Goddess Festival*, 3 novembre 2022, 4:52. <https://www.stardom-world.com/set/4219/contents/4217?fcid=25>

Saya Kamitani, maintenant « The Phenex Queen », en *heel*, faisant son entrée. Stardom, *All Star Grand Queendom 2025*, 27 avril 2025, 7:05. <https://www.stardom-world.com/set/6820/contents/6819?fcid=40>

Il n'en demeure pas moins que la lutte professionnelle résiste aussi à cette catégorisation en tant qu'événement théâtral. Au cours d'un gala, plusieurs matchs sont présentés; parfois loufoques, parfois violents. Il y a des matchs en équipes, et d'autres pendant lesquels des individus s'affrontent. Bref, un spectacle de lutte est un spectacle de

³⁰ Taro OKADA, *STARDOM SAPPORO WORLD RENDEZVOUS – ワールド・オブ・スターダム選手権試合* [vidéo], Stardom, 28 juillet 2024, 35:07, Stardom World, <https://www.stardom-world.com/set/5914/contents/5913?fcid=28>

variétés et une anthologie de diverses fables qui se déroulent en même temps. Dans les plus hauts échelons de l'industrie, chaque match est assigné à un producteur (ou un agent) qui supervise son organisation. En effet, selon l'ancien lutteur D-Von Dudley, c'est le rôle du producteur de recevoir et de comprendre la vision du *booker*, d'expliquer aux lutteurs ce qui leur est demandé et de construire ensemble un match qui satisfait les attentes de leurs supérieurs hiérarchiques. Vince McMahon, ancien *booker* de la WWE, imposait seulement la fin et de quelle manière un lutteur devait gagner. Le reste du match était agencé par le producteur et ses lutteurs³¹.

Les matchs suivent les mêmes règles à travers toutes les différentes régions du monde : le combat commence et se termine par le son de la cloche; le match se déroule dans un ring (quoique la taille du ring peut varier); et les lutteurs n'ont pas le droit d'utiliser des armes (chaises de métal, poubelle en aluminium, table en bois, bâton de bambou, etc.). Il y a d'ailleurs plusieurs façons de gagner un match. La plus commune serait de gagner par *pin* – ou « tombé » en français –, soit de maintenir les épaules de son adversaire sur le matelas pendant un compte de trois effectué par l'arbitre. Aussi, un lutteur peut gagner par soumission lorsqu'il force son adversaire – souvent par l'entremise d'une prise douloureuse – à abandonner le combat. Il arrive plus rarement que

³¹ D-Von DUDLEY, “How A WWE Match Is Made?!” | My 7 Years As A WWE Producer [vidéo], D-Von Dudley, 13 mars 2025, 1:03, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=JvzQYEyb6lw>

des matchs se terminent par disqualification³², par *count out*³³ ou par *referee stoppage*³⁴.

Si un match est d'une durée limitée, il se peut qu'il se termine en égalité s'il n'y a pas de gagnant avant la fin du temps alloué.

Des fois, des matchs peuvent comprendre des règlements exceptionnels préétablis. Par exemple, il se peut qu'un match omette sciemment la possibilité d'une disqualification, ce qui cautionne l'utilisation des armes. Parfois, il y a des matchs qui changent radicalement la formule usuelle d'un combat : tel est le cas du *Royal Rumble* où, généralement, 30 compétiteurs entrent dans le ring à intervalles réguliers. Les lutteurs doivent éliminer leurs adversaires en les jetant par-dessus la troisième corde. Une élimination est confirmée lorsque les deux pieds du lutteur retrouvent le parterre, menant parfois à des situations loufoques. Par exemple, Kofi Kingston a évité l'élimination en se promenant sur ses mains avant de retourner dans le ring pour poursuivre le combat³⁵. Le dernier lutteur à rester dans le ring gagne le match. Bien que les règles d'un match ne changent pas, les enjeux sont rarement les mêmes. Par exemple, notons le match entre

³² Une disqualification se produit lorsque l'arbitre constate qu'un lutteur triche, généralement à l'occasion de l'utilisation d'une arme contre son adversaire. La victoire est alors accordée à la victime.

³³ Les lutteurs peuvent sortir du ring, soit pour trouver un moment de répit durant le combat, soit pour poursuivre le match contre un adversaire qui est déjà sorti du ring. Dans de tels moments, l'arbitre commence un compte de 10 (20 au Japon) et, si le ou les deux lutteurs ne retrouvent pas le ring avant la fin du compte, le match se termine et la victoire est attribuée au lutteur qui est toujours dans le ring. Un lutteur à l'extérieur du ring peut prolonger son temps en retournant brièvement dans le ring avant de le quitter de nouveau. Dans cette situation, l'arbitre doit recommencer le compte.

³⁴ Un *referee stoppage* se produit lorsque l'arbitre, en décidant qu'un ou les deux lutteurs ne sont plus en mesure de poursuivre le combat, arrête le match. Cela se produit le plus souvent lorsqu'un ou deux lutteurs perdent conscience dans le ring : l'arbitre se voit alors obligé de commencer un compte de 10. Si le ou les lutteurs ne sont pas debout avant la fin du compte, l'arbitre arrête le combat et déclare le lutteur toujours debout victorieux, le cas échéant. Un autre cas de *referee stoppage* se produit lorsqu'un lutteur, pris dans la soumission de son adversaire, refuse d'abandonner et perd conscience. L'arbitre se doit d'arrêter le match pour libérer le lutteur inconscient, donnant ainsi la victoire à celui qui appliquait la soumission.

³⁵ Vince McMAHON, *Kofi Kingston's unbelievable Royal Rumble Match saves: WWE Playlist* [vidéo], WWE, 19 janvier 2022, 0:15 à 0:30, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=erflm90dg7U>.

Kurara Sayaka et Thekla³⁶, où chaque lutteuse se bat pour des raisons fort différentes. Si la *heel* Thekla perdait, elle aurait été forcée de se joindre à la faction *face* de Sayaka, un acte humiliant. À l'inverse, si Thekla, qui depuis un certain temps se disputait violemment contre le président de la compagnie Taro Okada, l'emportait sur Sayaka, elle aurait gagné le droit de s'attaquer physiquement à celui-ci.

Au milieu de l'action se trouve l'arbitre, lui-même un personnage. Dans ce rôle, il veille à ce que les combattants respectent les règles : c'est lui qui autorise le match à commencer et à finir; il fait le compte de 10 si les lutteurs sont à l'extérieur du ring; il empêche les lutteurs de se procurer des armes; il fait le compte de 3 à chaque tombé; et il s'assure que les lutteurs, en tout temps, sont physiquement en mesure de poursuivre le combat. Cependant, l'arbitre est la seule figure d'autorité et peut être distrait, ce qui permet souvent au *heel* de remporter le match. Parfois, un allié du *heel* s'impose pour distraire l'arbitre, permettant à l'antagoniste de frapper le *babyface* avec une arme ou avec un coup en dessous de la ceinture : il obtient de cette façon une victoire sans honneur. En dehors de ses fonctions fictives, l'arbitre est celui qui guide les lutteurs au fil de leur match. Il s'assure qu'ils sont toujours physiquement en mesure de continuer le combat, surtout après une chute, et les aide à reprendre le match s'ils sont blessés. Par exemple, au besoin, il va rappeler au lutteur une séquence du combat si celui-ci ne s'en souvient plus, signe probable que le lutteur a subi une commotion cérébrale. Il fournit secrètement des accessoires aux lutteurs, comme des lames qu'ils peuvent utiliser pour s'ouvrir rapidement le front afin de saigner, ajoutant du drame au combat. Dans le

³⁶ Taro OKADA, *ALL STAR GRAND QUEENDOM 2025 – スペシャルシングルマッチ* [vidéo], Stardom, 27 avril 2025, 22:57, Stardom World, <https://www.stardom-world.com/set/6820/contents/6811?fcid=40>

contexte d'une production télévisée, l'arbitre, de concert avec la régie, assure le respect de la durée prévue du match. Il communique aux lutteurs le temps qu'il reste avant que l'émission aille en pause publicitaire, le temps du retour et le temps qu'il reste pour conclure le match. Il peut aussi recevoir des instructions du producteur ou du *booker* lui-même, comme celle de demander à un lutteur de serrer davantage au moment d'imposer une prise sur son adversaire ou d'ajouter une nouvelle séquence de prises au match. Celles-ci sont transmises aux lutteurs qui doivent en conséquence dévier du plan initial³⁷.

À partir de ces éléments de base, la lutte professionnelle propose une panoplie de situations et de types de matchs, allant d'une compétition opposant Bryan Danielson à Zack Sabre Jr. pour déterminer qui est le meilleur lutteur technique³⁸ jusqu'à une démonstration en gymnastique telle que proposée par Will Ospreay contre Ricochet³⁹. La lutte peut prendre des tournures comiques, comme on le voit dans les spectacles de la compagnie Mystery Wrestling, où Cecil Nyx a dû se battre jusqu'à la « mort » contre London Lightning. Le match prend fin lorsque RJ City, jouant le rôle d'une variante du personnage de Lightning originaire du futur, arrive pour se sacrifier en buvant du poison, donnant la victoire à Nyx⁴⁰. En ce même sens, il y a aussi le *Costume Change Match* entre Mizuki, Suzume, Pom Harajuku et Yoshiko Hasegawa, contre l'équipe de Wakana Uehara, HIMAWARI, Hyper Haruo et Toga, de la TJPW, où chacune des compétitrices

³⁷ Maven HUFFMAN, *WWE Referee Secrets Revealed* [vidéo], Maven Huffman, 10 octobre 2025, 20:13, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=QjCsowibbwM>

³⁸ Tony KHAN, *FULL MATCH: BRYAN DANIELSON vs. ZACK SABRE JR. in a technical MASTERPIECE | AEW WrestleDream 2023* [vidéo], AEW, 10 juin 2025, 22:46, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=JhT5hFdAoFc>

³⁹ New Japan Pro Wrestling, 2016年5月27日 (後楽園ホール) "BEST OF THE SUPER Jr. XXIII" Bブロック公式戦 リコシェ VS ウィル・オスプレイ 【3分動画】 [vidéo], New Japan Pro Wrestling, 8 mai 2022, 3:20, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=eSd_7paGM4g

⁴⁰ Nicolas DANSEREAU, *FULL EVENT: Mystery Wrestling 10 | A Literal Deathmatch, Microman vs. Serpentic, Referee 4-Way* [vidéo], Evil Uno presents Mystery Wrestling, 15 février 2026, 2:01:50 à 2:36:04, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=RM54Gomzfkn&t=4092s>

porte le costume d'une autre lutteuse présente dans la compagnie, et adopte sa personnalité et certaines de ses prises⁴¹. Il y a aussi des compagnies et des matchs plus expérimentaux qui remettent en question les assises même de la lutte. Par exemple, les fédérations ChocoPro et Baka Gaijin n'utilisent pas un ring traditionnel. Chez ChocoPro, les combats se déroulent au Ichigaya Chocolate Square, une ancienne salle d'attente de clinique dentaire convertie en dojo et lieu de représentation⁴². Ce lieu est trop petit pour accueillir un ring traditionnel. Conséquemment, les lutteurs et les lutteuses se battent sur un matelas brun. Les matchs de Baka Gaijin se déroulent dans un bar à Tokyo, un lieu encore plus étroit⁴³.

Chris Brookes et Masahiro Takanashi ont attaché une balançoire aux tuyaux du bar et se préparent à propulser Ram Kaichow tête première sur son coéquipier, Onryo. Baka Gaijin + Friends, *Baka Gaijin + Friends Vol. 2*, 17 février 2025, 8:38. <https://www.youtube.com/watch?v=gNAXVmR9pus&t=518s>

Lorsque le public ne peut être présent, comme pendant la récente pandémie, la lutte professionnelle intègre des éléments empruntés au cinéma afin de créer des matchs encore davantage axés sur le jeu des lutteurs. L'exemple le plus connu demeure le *Firefly Funhouse Match* entre John Cena et « The Fiend » Bray Wyatt, où les deux lutteurs sont transportés dans une autre dimension, laquelle ressemble étrangement à une émission pour enfants⁴⁴. Wyatt, le créateur de cet espace, explore et déconstruit l'image de Cena – un représentant connu autant à l'intérieur et qu'à l'extérieur du domaine de la lutte – afin

⁴¹ Tetsuya KODA, *WRESTLE UNIVERSE members-only event "Pre- TJPW Pro-Wrestling. 9"* [vidéo], TJPW, 13 avril 2025, 1:28:40 à 1:55:59, Wrestle Universe, <https://www.wrestle-universe.com/en/videos/fnkRAnGUyDLd4uwRbzH6JA>

⁴² Matt GOLDBERG, dir., *Tripadvisor*, 2025, https://www.tripadvisor.com/ShowUserReviews-g1066457-d26697351-r919715637-Ichigaya_Chocolate_Square-Shinjuku_Tokyo_Tokyo_Prefecture_Kanto.html

⁴³ Le bar ARENA 下北沢, pour être exact.

⁴⁴ Paul LEVESQUE, *Creepy Cinematic Matches | Boneyard Match, Firefly Fun House Match and MORE* [vidéo], WWE Vault, 20 octobre 2025, 0:01 à 16:33, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=YArsU_ru5OI&t=2s

de lui faire comprendre que son image de superhéros dissimule sa vraie nature en tant qu'égoïste et intimidateur. Le combat est ici remplacé par différents sketches qui reprennent et recontextualisent le passé de la compagnie, avec plusieurs références au machisme des lutteurs des années 1980 et 1990. Ils comparent la carrière de Cena à celle de son prédécesseur, Hulk Hogan. Ces lutteurs sont considérés comme les porte-étendards de leur époque qui incarnent la justice et le bien absolu. Toutefois, même Hogan a succombé à la tentation du mal, devenant un *heel* en joignant la faction New World Order (NWO). Bray Wyatt, le *heel*, incite donc Cena à faire comme Hogan et à revoir son code moral.

Pour récapituler, que ce soit pour raconter des épopées illustrant l'ascension d'une lutteuse au sommet de sa compagnie – telle Mayu Iwatani qui détrône la championne Io Shirai⁴⁵, qu'elle considère comme sa sœur; pour présenter une querelle de couple aux tournures comiques – comme dans le match entre les « mariées » Raku et Ram Kaichow qui ne veulent pas se battre et emploient des stratagèmes hétérodoxes pour déterminer une vainqueur⁴⁶; pour démontrer une scène de violence extrême entre deux hommes qui se détestent⁴⁷, comme dans le cas de « Hangman » Adam Page et Swerve Strickland qui emploient notamment une agrafeuse pour s'enraciner mutuellement des agrafes dans la poitrine et le visage, la lutte professionnelle met en scène une panoplie de récits.

⁴⁵ Rossy OGAWA, *STARDOM GALAXY STARS 2017 – ワールド・オブ・スターダム選手権試合* [vidéo], Stardom, 21 juin 2017, 44:30, Stardom World, <https://www.stardom-world.com/contents/1271>

⁴⁶ Tetsuya KODA, *WRESTLE PRINCESS V* [vidéo], TJPW, 2024, 1:14:53 à 1:26:51, Wrestle Universe, <https://www.wrestle-universe.com/en/videos/2XWqx3pjahStmMDv4NYXhH>

⁴⁷ Tony KHAN, *FULL MATCH: Hangman Adam Page vs Swerve Strickland. Lights Out Steel Cage! | AEW All Out 2024* [vidéo], AEW, 2024, 38:01, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=S8JRVB-FUkw&t=2152s>

Problématique et hypothèses

Il y a relativement peu de recherches savantes portant sur la lutte professionnelle. Juchée implicitement depuis toujours quelque part entre la performance artistique et l'événement sportif sur le plan générique, il est peu étonnant que les quelques études répertoriées l'analysent sous une variété de perspectives, soit historiques⁴⁸, féministes⁴⁹, identitaires⁵⁰ et sociologiques⁵¹. C'est à Roland Barthes que l'on doit les esquisses initiales qui comprennent la lutte professionnelle comme une représentation théâtrale. En effet, le premier chapitre de son ouvrage *Mythologies* établit des liens entre les deux formes⁵². Il compare d'abord les spectacles de lutte à ceux du théâtre grec puisque les deux sont présentés à ciel ouvert. Il explique l'importance des gestes qui, dans le contexte du combat, permettent de communiquer rapidement l'état des lutteurs ; une fonction occupée par les masques dans le théâtre antique⁵³. Nous retenons dans le cadre de cette analyse la notion du corps du combattant comme clé d'interprétation⁵⁴. Elle nous servira d'outil initiale pour comprendre les fables des matches qui composent le corpus. Cependant, malgré l'importance du texte fondateur de Barthes, la lutte professionnelle a beaucoup évolué depuis la publication de cet ouvrage. Les recherches subséquentes sur le sujet se

⁴⁸ Steve LAFLAMME, « Le théâtre des pauvres », *Québec français*, n° 157 (2010), p. 38-42, <https://www.erudit.org/fr/revues/qf/2010-n157-qf1503646/61507ac.pdf>

⁴⁹ Keiko AIBA, *Transformed Bodies and Gender: Experiences of Women Pro Wrestlers in Japan*, Osaka, Union Press, 2017, 240 p., https://www.researchgate.net/publication/373295943_Transformed_Bodies_and_Gender_Experiences_of_Women_Pro_Wrestlers_in_Japan

⁵⁰ Fareed BEN-YOUSSEF, « The Birth and Death of a Professional Wrestling Alter-Ego », *Japanese Language and Literature*, vol. 53, n° 2 (octobre 2019), p. 203-232, <https://www.jstor.org/stable/26911425>

⁵¹ Matthew S RICHARDS, « The Mad King: violence and vulnerability in professional wrestling », *Communication, Culture & Critique*, vol. 17, n° 1 (février 2024), p. 57-63, https://journals-scholarsportal-info.proxy.bib.uottawa.ca/details/17539129/v17i0001/57_tmkvavipw.xml

⁵² Roland BARTHES, *Mythologies*, Éditions du Seuil, 1975, p. 13, https://monoskop.org/images/9/9b/Barthes_Roland_Mythologies_1957.pdf

⁵³ *Ibid.*, p. 14-15

⁵⁴ *Ibid.*, p.15-16

font rares, quoique nous notons aussi la thèse de Stéphane Pageau qui catégorise les différents types de récit que l'on retrouve aux matchs *WrestleMania* de la WWE entre 1985 et 2005⁵⁵. Il n'en demeure pas moins que, tout comme le théâtre, la lutte professionnelle existe à travers le monde. Bien sûr, il y a les centres névralgiques : l'Amérique du Nord, l'Europe – particulièrement le Royaume-Uni –, le Mexique et le Japon. Il existe des fédérations plus modestes en Bolivie, où combattent les Cholitas, en Ouganda – dont l'arène de combat peut prendre la forme d'un ring ou d'un carré de boue –, ainsi qu'en Asie du Sud-Est, notamment en Malaisie où on retrouve la première femme lutteuse à porter un hijab, soit Nor « Phoenix » Diana. Toutes ces pratiques incorporent différentes approches esthétiques, philosophiques et narratologiques tout en relevant d'une tradition commune grâce aux règlements.

Derechef, l'étude cherche à confirmer le postulat suivant : si la lutte est une forme théâtrale, il est donc possible de l'analyser ainsi. Plus spécifiquement, la description des « mises en scène » de trois matchs choisis en fonction de leur provenance, soit de trois régions géographiques éloignées les unes des autres, permettra de nommer certains fils conducteurs formels qui font de la lutte un événement théâtral. L'analyse des costumes, le jeu des comédiens, les éclairages, le son et le décor des matchs, ici considérés en tant que langages scéniques, ainsi que certains agencements porteurs de sens, nous permettront de tester les limites de cette hypothèse méthodologique. Nous reconnaissons que notre échantillon n'est pas représentatif des multiples pratiques et tendances esthétiques

⁵⁵ Stéphane PAGEAU, *Les modalités de la représentation et les valeurs qui sous-tendent la représentation dans les récits de la lutte professionnelle* [mémoire de maîtrise, lettres et communications], Sherbrooke, Université de Sherbrooke, 2007, 131 p., <https://usherbrooke.scholaris.ca/server/api/core/bitstreams/9546ef4d-e3ea-4e2d-9d78-8dc27b49412f/content>

propres à la forme populaire de la lutte contemporaine. En ce sens, il importe de souligner, enfin, que ce travail se veut avant tout une étude, laquelle fera appel forcément, nous l'espérons, à des recherches plus poussées et englobantes.

Compte tenu de l'autonomie relative de la forme, l'une des particularités de la lutte professionnelle relève du style de combat employé. Pour leur part, les lutteurs peuvent choisir d'apprendre et de pratiquer différents arts martiaux afin de les incorporer à leurs prises et à leurs coups lors des matchs. Ce faisant, ils peuvent « se vendre » comme un combattant plus « crédible » que les autres. Pensons ici à Kurt Angle, qui était un champion olympique en lutte gréco-romaine avant de devenir lutteur professionnel, et à Syuri, Brock Lesnar, Matt Riddle et Josh Barnett, qui ont tous participé aux combats de la UFC. Il n'en demeure pas moins que chaque fédération est connue pour un style de combat que les lutteurs doivent respecter, tout en gardant leur propre style. Il y a certainement des différences distinguant cette pratique dans les diverses régions du monde. Le style « Luchadore » du Mexique met l'accent sur la rapidité, l'agilité et les acrobaties; le Royaume-Uni favorise la prouesse technique entre les prises; alors que le Japon priorise la détermination inébranlable des combattants. Des noms sont parfois associés à ces styles – le « Strong Style » d'Antonio Inoki est probablement le plus connu –, il n'y a toutefois pas d'ouvrage qui détaille et qui en définit les paramètres. Il s'agit plutôt d'une attitude culturelle qui est transmise et qui évolue continuellement. Il importe aussi de préciser qu'il existe des différences marquées entre les fédérations d'une même région. Par exemple, la WWE propose une approche différente à sa compétitrice, la All Elite Wrestling (AEW). La structure des événements, les types de personnages présentés, le *storytelling* – la « mise en récit » en français – employé et l'approche aux

combats se ressemblent peu entre les deux compagnies. Alors que la WWE se présente comme un divertissement pour toute la famille, la AEW se veut une option plus violente, ayant souvent recours à des séquences plus rapides, plus complexes et plus dangereuses, et à l'utilisation du sang pour amplifier le drame d'un match.

Le corpus de la présente étude a le mérite d'être composé de matchs connus – des références pour le secteur – issus des trois plus grands centres de lutte professionnelle, soit les États-Unis, la Grande-Bretagne et le Japon. Aussi, les matchs sont représentatifs d'approches différentes au spectacle, que ce soit par le combat, les costumes ou la mise en récit (le *storytelling*). Autrement dit, sans l'ombre d'un doute, ils se distinguent les uns des autres sur le plan stylistique, voire esthétique. Deux des trois se sont déroulés durant un *Pay-Per-View* (PPV) / *Premium Live Event* (PLE) – des spectacles (ou bien des « galas » dans le vocabulaire franco-canadien) mensuels qui marquent une étape importante dans les récits dramatiques opposant les lutteurs participants, menant parfois à une résolution définitive. Les enjeux étant systématiquement très élevés durant les événements choisis, les compagnies de lutte, voulant vendre l'unicité et l'ampleur de chaque événement, utilisent tous les outils qui leur sont disponibles pour souligner leur aspect spectaculaire, lequel les distingue de leurs matchs réguliers. Comptent parmi les enjeux la mise en jeu de la ceinture, où le champion doit défendre son titre contre un adversaire qui risque de le détrôner, la vengeance ou la volonté d'un élève de surpasser son maître.

Plus spécifiquement, les matchs choisis mettent aussi tous en scène un champion qui doit défendre son titre contre un opposant qui souhaite à son tour être couronné dominateur. Bien que l'objectif des champions et des opposants soit le même, soit de

défendre le titre ou de vaincre un champion, les motivations de chaque personnage ainsi que les fables partagées par les combattants sont différentes. De plus, comme nous le verrons, même si les résultats de ces matches opèrent selon une dynamique binaire – il y a quelqu'un qui perd et quelqu'un qui gagne –, la manière de s'y rendre varie selon les matches. Le corpus se compose des combats suivants : Roman Reigns contre Sami Zayn pour le Undisputed WWE Universal Championship à *Elimination Chamber* (le 18 février 2023, Montréal, Canada), Ilja Dragunov contre WALTER pour le WWE NXT United Kingdom Championship à *WWE NXT UK n° 116* (le 29 octobre 2020, Londres, Angleterre) et Tam Nakano contre Mina Shirakawa pour l'unification du World of Stardom Championship et du Wonder of Stardom Championship à *Flashing Champions* (le 27 mai 2023, Tokyo, Japon).

Cadre méthodologique

Une approche à la fois formelle et comparative sera privilégiée au moment d'aborder le corpus. Elle est tout d'abord formelle afin de comprendre et de repérer dans quelle mesure il est possible de définir l'ensemble des éléments constitutifs d'un match en tant qu'événement théâtral. L'approche comparative, pour sa part, a pour but de nommer les particularités de chacun afin de mieux nommer les fils conducteurs stylistiques, narratifs et esthétiques entre les matches. Par ailleurs, la comparaison permettra aussi de confirmer l'hypothèse que la lutte est une forme théâtrale en nommant certaines équivalences entre les vocabulaires employés. Par exemple, pensons aux mots *babyface* et *heel*, qui

désignent l'alignement moral du lutteur : il est soit un gentil, soit un méchant⁵⁶. En termes narratologiques, le *babyface*, par le fait même qu'il est le héros qui doit surmonter les défis imposés par le *heel*, ressemble étrangement à un « protagoniste », alors que le *heel* est son « antagoniste ». « *Promo*⁵⁷ », souvent mis dans l'expression « *to cut a promo* », est l'équivalent d'un « monologue ». Les deux permettent aux figures scéniques – personnage ou lutteur – d'expliquer leur raisonnement, leurs intentions et leurs objectifs. Dans les deux cas, ils peuvent même briser le quatrième mur et parler avec la foule. Le lutteur l'utilise souvent pour dénigrer ou pour complimenter la foule afin de s'attirer une réaction selon son rôle (*heel/face*), alors que le comédien peut l'utiliser pour obtenir des réponses à ses questions. Tout comme la tradition théâtrale comprend des monologues et des soliloques considérés comme canoniques (« Être ou ne pas être » dans *Hamlet* ou la tirade du nez dans *Cyrano de Bergerac*), une liste semblable existe dans le domaine de la lutte professionnelle. En effet, au fil du temps, certaines *promos* acquièrent une notoriété certaine auprès des adeptes et des professionnels du domaine. Pensons à la « Pipe Bomb » de CM Punk⁵⁸ ou à la « Steiner Math⁵⁹ ». Celles-ci sont même parfois reprises par d'autres lutteurs, comme John Cena qui, 10 ans après la « Pipe Bomb » de CM Punk, réplique aux critiques du texte original⁶⁰ ou Maxwell Jacob Friedman qui reprend la

⁵⁶ Il y a aussi la désignation « *tweener* », dérivée de « *in-between* », qui signifie un lutteur qui pose des gestes moralement ambigus, mais qui se bat pour une cause moralement bien, tel un antihéros. Lui aussi est souvent très apprécié du public. Harley RACE et al., *The Professional Wrestler's Workout & Instructional Guide*, Champaign, Sports Publishing L.L.C., 2005, p. 129.

⁵⁷ Harley RACE et al., *The Professional Wrestler's Workout & Instructional Guide*, Champaign, Sports Publishing L.L.C., 2005, p. 127.

⁵⁸ *WWE Monday Night RAW #994*, Vince McMahon, dir., CM Punk, John Cena et al., Las Vegas, États-Unis, 27 juin 2011. Repris dans JTFALCON89, *CM Punk – WWE Raw 06-27-11 Epic Promo Pipebomb* [vidéo], 27 juillet 2011, 7:14. YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=RkQwM9Zy6uc>

⁵⁹ Carlos SILVA, *The INFAMOUS Steiner Math Promo | IMPACT May 1, 2008* [vidéo], Total Nonstop Action, 2023, 1 min, YouTube, <https://www.youtube.com/shorts/3G07NZs2v18>

⁶⁰ Paul LEVESQUE, *FULL SEGMENT: John Cena recreates CM Punk's famous "pipebomb"*: *SmackDown*, June 20, 2025 [vidéo], WWE, 21 juin 2025, 11:02, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=47otpATArSM>

« Steiner Math » dans le but de discréditer Samoa Joe, le même lutteur ciblé par cette *promo* 15 ans plus tôt⁶¹.

Au théâtre, la magie de la fiction s'installe dès que le spectateur entre dans la salle de représentation par un procédé de dénégation. Un contrat mutuel entre les spectateurs et les comédiens est signé et dicte que, pour la durée du spectacle, les comédiens incarnent des personnages et que les spectateurs doivent adhérer à la fiction qui leur est proposée. Lorsque le spectacle prend fin, il y a un retour à la réalité. Ce phénomène se décline autrement dans la lutte professionnelle, où les participants sont presque toujours en personnage, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur de l'arène. Lorsqu'en public et même sur les réseaux sociaux, le lutteur reste en personnage. Ce phénomène est appelé « *kayfabe*⁶² ». Aujourd'hui, le terme est plus englobant et comprend tous les éléments fictifs de la lutte⁶³. Le *booker*, comme nous l'avons affirmé précédemment, est celui qui dicte l'évolution de la fable. C'est lui qui décide quel lutteur gagne, quel lutteur perd et de quelle manière. Nous avons aussi vu que c'est un producteur qui travaille avec les lutteurs pour agencer le match. Nous savons que la WWE et d'autres grandes compagnies opèrent de cette manière, mais ailleurs le *booker* occupe une place plus proéminente dans la construction du match, comblant souvent les deux fonctions. Les modes de

⁶¹ AEW Dynamite #206. Tony Khan, dir., Maxwell Jacob Friedman, Adam Cole, Renee Paquette et al., Cincinnati, États-Unis, 13 septembre 2023. Repris dans SUPER CHRISS, *MJF Uses Steiner Math Against Samoa Joe* [vidéo], 2023, 0:51, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=N9SZ3oQoae4>

⁶² Harley RACE et al., *The Professional Wrestler's Workout & Instructional Guide*, Champaign, Sports Publishing L.L.C., 2005, p. 128.

⁶³ Par exemple, durant un panel au festival Comic Con à New York, Darby Allin a attaqué Jon Moxley en plein milieu de son entrevue. Quoiqu'il aurait pu s'agir d'une véritable attaque, il s'agissait plutôt d'une attaque *kayfabe*, planifiée et fictive, afin de stimuler l'intérêt pour leur match à *WrestleDream* quelques jours plus tard. Tony KHAN, *Darby Allin and Jon Moxley Brawl at New York Comic Con #AEW | AEW on TV* [vidéo], AEW, 10 octobre 2025, 0:36, YouTube, <https://www.youtube.com/shorts/P7PVtNCOKdE>

fonctionnement des plus petites fédérations ne sont pas toujours transparents. Le *booker* rappelle ainsi à la fois le travail du metteur en scène et du directeur artistique au théâtre.

En effet, comme le souligne l'ancien lutteur Stevie Richards, la structure des combats de lutte adhère aux concepts du *shine* et du *heat*⁶⁴. Le *shine* fait référence aux périodes du match où le *face* est dominant ou, tout au moins, en avance sur son adversaire. Si nous nous permettons une traduction littérale, il y a du *shine* lorsque le lutteur *face* brille. Le *heat* se réfère aux tentatives du *heel* de susciter la haine du public. C'est à travers ces deux types de séquence – ainsi que les termes plus spécifiques, comme *hot tag* pour le match en équipe, ou le *comeback*⁶⁵ – que les lutteurs construisent l'intrigue du match et ajoutent à la fable de leur personnage. Par exemple, un *heel* pourrait dominer les débuts du match en brutalisant son adversaire, lui méritant du *heat* et, donc, la colère de la foule, jusqu'au moment où il fait une erreur, permettant au *face* de faire un retour, voire un renversement de situation. En période de *shine*, le *face* esquive les attaques du *heel* et réplique avec sa propre offensive, incitant l'acclamation du public. Dans le meilleur des cas, quand le moment est opportun et que le public est investi, il peut y avoir des *pops*⁶⁶ : un moment marquant du match qui incite normalement une réaction puissante du public. Les lutteurs peuvent travailler pour obtenir un *pop* mais, si la foule n'est pas réceptive, leurs efforts n'auront pas l'effet voulu. Un *pop* peut se produire lorsque le *face* utilise son *finisher* sur son adversaire, ou à la suite d'un moment particulièrement spectaculaire ou violent. Parfois, le public se met en délire en entendant

⁶⁴ Stevie RICHARDS, *The Stevie Richards Show Episode 15 – Fundamentals of a Wrestling Match* [vidéo], Stevie Richards, 4 octobre 2024, 5:25 à 8:15, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=FbC2EK_VG6g&t=2439s

⁶⁵ Harley RACE et al., *The Professional Wrestler's Workout & Instructional Guide*, Champaign, Sports Publishing L.L.C., 2005, p. 127.

⁶⁶ *Ibid.*, p. 128.

la musique d'un lutteur. En guise d'exemple, mentionnons l'arrivée de « Stone Cold » Steve Austin, qui s'intègre au match afin de sauver Mankind d'une situation précaire avec les *heels*⁶⁷ dans son match contre The Rock pour la ceinture de la World Wrestling Federation (WWF). Ceux-ci menaçaient l'intégrité du combat en s'attaquant au *face* au cours de leur combat, s'attirant ainsi la colère du public. Au climax de la rencontre, la victoire de Mankind à portée de main, un des *heels* interrompt ce qui semblait être le dernier compte de trois. C'est après cet acte injuste qu'Austin, de retour après une absence considérable, accompagné de sa musique thématique, s'introduit pour corriger ce tort en s'attaquant au champion. Celui-ci désormais affaibli et vulnérable, le *face* obtient la victoire et devient le nouveau champion de la WWF. Le bruit du fracas de vitre que l'on entend au début de la chanson de « Stone Cold » Steve Austin (*I Won't Do What You Tell Me*) est un *sting*⁶⁸, soit un son bref et dramatique au début d'une composition musicale qui permet aux spectateurs de reconnaître rapidement le lutteur qui y est associé, et a suscité une vive réaction du public. Sur le plan du récit, il s'agit donc d'un moment de renversement, ou d'un coup de théâtre.

Il faut aussi souligner la fonction particulière des commentateurs dans la lutte. À la fois narrateurs et personnages, pour la plupart du temps à l'écart de l'action, ils ont pour fonction d'aider les spectateurs à décoder l'action qui se déroule à l'intérieur du ring⁶⁹. Toutefois, comme partout ailleurs dans le monde des sports professionnels diffusés

⁶⁷ Vince McMAHON, *FULL MATCH – The Rock vs. Mankind – WWE Championship Match: Raw, Jan. 4, 1999* [vidéo], WWE, 4 janvier 2021, 10:35 à 11:15, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=eJbnFZ6yA8&t=644s>

⁶⁸ Christopher H. STERLING, « A new art form », dans *Britannica*, Britannica Editors, 16 janvier 2026, <https://www.britannica.com/topic/radio/A-new-art-form#ref1123813>

⁶⁹ DAVE KNOWS WRESTLING (créateur), *7 Keys To COMMENTARY w/ STEVEN JAMES From CAPITOL WRESTLING* [vidéo], 2019, 23:01, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=51N7D8BiwmY>

sur une plateforme numérique, ils ne sont pas entendus par le public qui assiste en présentiel à la présentation. En effet, les commentateurs s'adressent au public qui regarde l'émission en ligne. Conséquemment, le même match est perçu de deux manières différentes si le spectateur regarde le combat à partir des gradins ou à partir de son écran. Surtout dans un contexte théâtral qui tente d'analyser l'objet tel que présenté dans la salle de diffusion, les commentateurs font figure de médiateurs entre la scène et la salle virtuelle. En ce qui a trait au présent projet de recherche, compte tenu du fait que les captations des combats analysés comprennent les commentateurs, ceux-ci seront inclus dans l'analyse. Ils seront considérés comme l'équivalent des narrateurs du théâtre épique qui orientent le sens de la proposition scénique. Puisque la vaste majorité des spectateurs consomment la lutte en ligne et assistent aux matchs seulement quand les tournois ont lieu à proximité d'eux, nous avons choisi de les inclure dans notre analyse.

Balises théoriques

Un combat entre deux lutteurs est, en fait, une longue suite d'événements qui les amène à se battre, et ce, peu importe s'il s'agit de l'espace-temps des matchs ou des interactions avant ou après les confrontations. Il importe ainsi de faire appel pour ce travail aux écrits d'Algirdas Julien Greimas, qui définit la diégèse de la façon suivante :

Par opposition à la description (qui relève en priorité d'une analyse qualificative*), la diégèse (du grec : *diegesis*, récit) – terme repris à la tradition grecque et exploité par G. Genette – désigne l'aspect narratif du discours : en ce sens, cette notion se rapproche des concepts d'histoire et de récit. Pour ce sémioticien

littéraire, narration et description constituent le « narré », se distinguant ainsi du « discours » (entendu comme la manière de présenter le narré)⁷⁰.

Cette façon de concevoir l'agencement des éléments narratologiques propres à la lutte est ici utile puisque, encore une fois, la grande majorité du temps, un match est l'aboutissement d'une série d'événements fictionnels, conçus d'avance par le *booker* et son équipe créative, s'il y a lieu. Par exemple, il arrive qu'un moment important de la vie privée d'un lutteur devienne public auprès des amateurs. Souvent, voire la majorité du temps, c'est voulu. Le lutteur et sa fédération en tirent profit. Pour reprendre les mots de Seth Rollins : « *We are in the conflict business and the best conflict that we can sell is real life conflict*⁷¹. »

L'effondrement de l'amitié entre Jade Cargill et Naomi est un exemple prenant de rupture personnelle intégrée à la diégèse greimasienne de leur confrontation dans le ring. Dans ce cas-ci, tous les éléments – la formation de l'amitié, l'acte de trahison et les combats qui ont suivi – définissent un même univers, soit celui de la WWE. Il arrive donc souvent que le « réel » et la « fiction » se confondent : en ce sens, l'exemple du cas Seth Rollins et CM Punk est aussi prenant. La WWE a utilisé la haine qu'éprouvait Rollins envers Punk afin d'ajouter un référent réaliste et une perception d'authenticité à leur histoire oppositionnelle fictive. Dans les deux cas, pour comprendre l'ampleur des enjeux propres à chaque rivalité, il faut, en tant que spectateur, suivre l'évolution des

⁷⁰ Algirdas-Julien GREIMAS et Joseph COURTÈS, « Diégèse », dans *Sémiotique : Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette Éducation, 2014, p. 188, <https://shs-cairn-info.proxy.bib.uottawa.ca/semiotique--9782010206481-page-151?lang=fr#s1n37>

⁷¹ « Nous sommes dans le marché du conflit et le meilleur conflit que nous pouvons vendre est celui tiré de la vie réelle » (traduction libre). Robert GRIFFIN III, *Seth Rollins CALLS OUT CM Punk to an MMA Fight and Declares himself MR. WRESTLEMANIA* [vidéo], 2025, 16:40 à 16:58, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=gb9TF04VJDw>

personnages avant, pendant et après les matchs. L'histoire entre Jade Cargill et Naomi s'est déroulée sur une période de quelques mois, alors que celle de Punk et Rollins est l'aboutissement d'une décennie de conflits, majoritairement hors ring⁷². Pour cerner les enjeux du match, il faut comprendre le passé de Punk ainsi que sa relation transactionnelle envers un jeune Rollins qui commençait sa carrière dans la compagnie, et son départ de la WWE, lequel a ébranlé le monde de la lutte⁷³. Il faut aussi tenir compte de son séjour rocambolesque chez le nouveau compétiteur de la WWE, la AEW, et son retour. Les entrevues accordées par Seth Rollins permettent de comprendre l'ampleur de ses sentiments envers son ancien collègue. Certes, il n'est pas absolument nécessaire d'avoir fait tout ce travail pour comprendre l'importance du match entre ces deux hommes. Toutefois, tout comme il est possible de lire *Antigone* de Sophocle en tant qu'œuvre autonome, le spectateur qui a lu *Œdipe roi* et *Œdipe à Colone* ainsi que *Les sept contre Thèbes* d'Eschyle est avantagé par sa connaissance de l'évolution des personnages.

À cet effet, l'analyse de ces matchs se fera en relation avec les événements précédents qui ont mené les combattants à s'affronter. En décrivant leur parcours, il sera possible de mieux illustrer les différents rouages thématiques qui sous-tendent chacun des combats à travers ce type de description historique. Plus précisément, une telle mise en

⁷² La relation entre CM Punk et Seth Rollins va au-delà de la WWE et de l'univers fictif qu'elle propose. Rollins a longtemps admis sa haine envers Punk dans des entrevues, affirmant que sa haine dure depuis les débuts de sa carrière, alors que les deux hommes travaillaient pour une plus petite fédération, Ring of Honor. Nick HAUSMAN, *Seth Rollins Calls CM Punk A Cancer & Tells Him To Stay Away From WWE* [vidéo], Wrestling Inc., 28 janvier 2023, 2:07 à 3:00, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=h-il_KrG59Q

⁷³ Seth Rollins a débuté à la WWE dans un groupe nommé « The Shield » avec Roman Reigns et Dean Ambrose. Ils étaient d'abord présentés comme des mercenaires qui intervenaient dans les matchs de CM Punk pour lui permettre de rester champion.

contexte permet de nommer les thèmes du combat, les enjeux et les motivations des personnages.

Par ailleurs, les compagnies de lutte s'assurent de cautionner l'histoire unissant ou opposant deux lutteurs quelques semaines avant un PPV/PLE, soulignant ainsi l'aspect fictif, voire théâtral de ce sport. De plus, avant les matchs, les fédérations de lutte préparent, la plupart du temps, des vidéos récapitulant les événements précédents afin de rappeler au public les enjeux et les thèmes de la nouvelle confrontation. Or, des éléments de contacts directs et indirects entre adversaires peuvent se perdre au moment de préparer ces récapitulations, d'où la nécessité d'aborder les fables un peu avant leur première rencontre.

Les recensements des trajets narratologiques des intervenants seront suivis d'une analyse de la mise en scène dans sa totalité. Dans le cadre de ce travail, nous concevons la mise en scène selon la première définition que propose Patrice Pavis dans le *Dictionnaire du théâtre*, soit :

Dans une acception large, le terme *mise en scène* désigne l'ensemble des moyens d'interprétation scénique : décoration, éclairage, musique et jeu des acteurs [...]. Dans une acception étroite, le terme *mise en scène* désigne l'activité qui consiste dans l'agencement, en un certain temps et en un certain espace de jeu, des différents éléments d'interprétation scénique d'une œuvre dramatique⁷⁴.

Nous optons pour cette première interprétation du terme principalement pour sa qualité malléable. En effet, les autres définitions répertoriées reflètent moins bien la réalité du milieu de la lutte. Par exemple, la deuxième définition qu'on retrouve dans

⁷⁴ Patrice PAVIS, « Mise en scène », dans *Dictionnaire du théâtre*, Armand Colin, 2019, p. 331-337, <https://shs-cairn-info.proxy.bib.uottawa.ca/dictionnaire-du-theatre--9782200623340-page-307?lang=fr#s1n25>

l'œuvre de Pavis, qui adopte une position semblable à celle de Corvin⁷⁵, met l'accent sur les agencements des éléments théâtraux, ce qui insinue qu'il y a une ou plusieurs personnes qui travaillent à cet effet. Tout aussi prenante est la présence de l'œuvre dramatique qui dicte l'agencement des éléments scéniques. Or, sa présence est limitée dans le monde de la lutte professionnelle. Ce sont plutôt les récits qui agissent comme outils de base sur lesquels les lutteurs construisent leur match. Nul ne peut douter qu'il est possible de croire que le *booker*, celui qui organise les matchs, occupe ce rôle seul⁷⁶. Toutefois, comme le mentionne le lutteur Matt Cardona, ce sont les lutteurs qui choisissent et préparent leur costume⁷⁷. Règle générale, personne ne semble responsable des éclairages ou d'un décor au sens théâtral.

⁷⁵ Michel CORVIN, dir., « Mise en scène », dans *Dictionnaire encyclopédique du théâtre*, Paris, Bordas, 1991, p. 561.

⁷⁶ Nous pouvons voir Paul « Triple H » Levesque, le *booker* de la WWE, travailler avec la lutteuse Stephanie Vaquer sur son entrée en scène. Paul LEVESQUE, An entrance is more than music and lights. It's creating a moment, it's defining who you are. ...and @stephanie.vaquer is a star... [billet], dans page Facebook *World Wrestling Entertainment*, 2025, <https://www.facebook.com/watch/?v=1157460135711323>

⁷⁷ Chris VAN VLIET, *The 3 Things WWE Wrestlers Can Control* [vidéo], CVV CLIPS, 2025, 0:24 à 0:54, YouTube, <https://www.youtube.com/shorts/OibWPe3uCOo>

Chapitre 1 : Roman Reigns contre Sami Zayn – *Elimination Chamber* 2023 (WWE)

L'histoire du match opposant Sami Zayn et Roman Reigns peut être interprétée de multiples façons. Dans sa forme la plus simple, il s'agit d'un combat entre un *babyface* (Sami Zayn) et un *heel* (Roman Reigns). De par le rôle que les performeurs occupent, ainsi que les valeurs qui sont attribuées à leur personnage, il s'agit aussi d'une lutte entre le bien et le mal, comme le veulent les conventions de la forme. Le *babyface*, naturellement bon, doit se battre pour son honneur, sa famille et sa patrie afin de rectifier les torts qu'il a autrefois subis contre le *heel*, un mécréant, qui triche pour maintenir sa position en tant que champion. Dans ce cas-ci, il faut ajouter que Sami est aussi un *underdog*⁷⁸, un héros peu probable tentant de vaincre un champion; une dynamique qui s'apparente au mythe connu de *David et Goliath*. Par ailleurs, Sami assure souvent le rôle de héros dont les chances de vaincre son opposant sont peu élevées, ce qui a inspiré un de ses surnoms : « The Underdog from the Underground ». Il s'agit d'un moyen pour créer un champ d'attente auprès du public le plus souvent déjoué.

Ce match se veut le prochain chapitre d'une fable connue du public : après avoir tenté, tout au long de l'année précédente, de s'intégrer à la faction The Bloodline, Sami Zayn, aidé par son ami de longue date, Kevin Owens, se libère de l'influence de Roman Reigns. L'acte d'autolibération de Zayn pousse Jey Uso, cousin de Reigns, à prendre lui aussi ses distances du groupe. Humilié – mot fort et approprié – de voir sa famille divisée, le champion accepte la mise au défi que lui lance Zayn à la condition que leur combat ait lieu à Montréal, ville natale de ce dernier. Pour Reigns, il s'agit d'une

⁷⁸ « Sami Zayn », dans Philip KREIKENBOHM, dir., *Cagematch*, <https://www.cagematch.net/?id=2&nr=1523>

occasion pour rabaisser Zayn – un homme qu’il considérait autrefois comme un des siens, mais qu’il juge désormais comme un traître qui profite de son statut pour son gain personnel. Pour Zayn, le match est à la fois une déclaration d’indépendance et une prise de position contre un tyran qu’il a autrefois apprécié.

Ces deux hommes sont entourés de personnages secondaires qui nourrissent la fable principale d’intrigues mineures, mais tout de même porteuses elles aussi de tension dramatique. À la suite de la trahison de Zayn au *Royal Rumble* le mois précédent, Jey Uso manque à l’appel. Nous apprenons que son jumeau, Jimmy, est incapable de le contacter, mais que Zayn lui a secrètement parlé, l’invitant à le rejoindre et à quitter ainsi lui aussi la Bloodline. Nul ne sait ce que compte faire Jey Uso durant le match entre Zayn et Reigns. Un coup de théâtre semble possible si Jey s’implique dans le match, permettant à Zayn de gagner et, ce faisant, mettant fin à la souveraineté de Reigns. Si le cousin du champion décidait d’aider le Québécois, son statut passerait de *heel* à *face*. À l’inverse, il se pourrait que Jey choisisse de réintégrer sa famille, solidifiant de nouveau le règne du champion. De l’autre côté, il y a Kevin Owens, ami de longue date de Zayn et lui-même originaire du Québec. Le spectacle se déroulant à Montréal, on suppose en tant que spectateur que la WWE va l’utiliser d’une manière ou d’une autre dans le match contre Zayn et Reigns. Ce sont les intrigues qui sèment le doute chez le public. Outre l’aspect compétitif de la représentation, on place l’accent sur le drame et les conflits interpersonnels entre les intervenants. Dans son ensemble, en tant que production théâtrale, ce match explore le thème de la famille et ses dérivés : la famille divisée, la famille adoptive, les alliances par le mariage et la famille retrouvée.

Tous les composants de la représentation sont articulés pour expliciter la dynamique entre les deux hommes, en commençant par le choix du lieu du match : le Centre Bell à Montréal. Conséquemment, Sami Zayn assure le rôle du « héros local » qui doit affronter un ennemi étranger. Il s'agit d'une mise en situation utilisée dès les origines de la lutte professionnelle : pour créer une dynamique entre les deux combattants, un héros américain se battait souvent contre un adversaire étranger. Cet adversaire pouvait réellement être un étranger ou plutôt un Américain qui se présente comme un étranger. La foule montréalaise se rallie naturellement à Zayn et antagonise le champion. D'ailleurs, au fil de l'événement, on peut entendre le public scander « *Fuck you Roman!* » et « *Va chier Roman!* » avant même que le match ait débuté. Alors que le spectacle est sur le bord de commencer, une vidéo est jouée sur l'écran géant qui sert d'entrée pour les lutteurs. Intitulée *La Belle Province*⁷⁹, écrite et narrée par le journaliste Ariel Helwani, la vidéo dresse d'abord un bilan des événements et des lutteurs importants qui ont marqué le Centre Bell. Le montage commence par le plus important, soit un moment canonique dans le monde de la lutte et une cicatrice dans le *zeitgeist* (esprit du temps) montréalais : le « Montréal Screwjob »⁸⁰. Elle poursuit en présentant un historique des lutteurs

⁷⁹ La vidéo n'est pas comprise dans la reprise de l'événement sur les plateformes numériques de la WWE. Elle est toutefois disponible sur la page Instagram d'Ariel Helwani. Ariel HELWANI, « La Belle Province » [vidéo], dans page Instagram *Ariel Helwani*, 2023, <https://www.instagram.com/reels/CovsiTZDD1a/>

⁸⁰ Difficile de synthétiser en quelques phrases les événements du Montréal Screwjob en 1997. Dans les plus brefs détails, il s'agit d'un aboutissement des tensions réelles et fictives entre l'Américain Shawn Michaels et le Canadien Bret Hart. À la fin de son contrat avec la WWF et se dirigeant vers les rivaux du World Championship Wrestling (WCW), Bret Hart ne voulait pas perdre la ceinture du WWF World Heavyweight Championship, la plus prestigieuse de la compagnie, contre Shawn Michaels devant une foule canadienne. Vince McMahon et Michaels ont conspiré pour donner l'impression, durant leur match, que Hart avait abandonné son titre à Michaels, ce qui permettrait à l'Américain de devenir le nouveau champion. La foule et Bret Hart ont rugi en colère contre McMahon, Michaels et la WWF. L'événement a souligné à quel point la frontière séparant la fiction de la réalité est mince dans le domaine de la lutte professionnelle. Après le Screwjob, McMahon, autrefois une personnalité plus timide, utilise la haine des spectateurs envers lui pour forger le personnage de « Mr. McMahon », le patron *heel* autoritaire. Selon certains, le Montréal Screwjob est le début du « Attitude Era » : une époque charnière de la compagnie qui mettra désormais l'accent sur un contenu extrêmement violent et souvent vulgaire. Paul FERSTL, « Wrestling with Narratives:

montréalais connus tels que Pat Patterson, Mad Dog et Luna Vachon, les Rougeau et puis les héros d'aujourd'hui, Kevin Owens et Sami Zayn, qui sont maintenant en tête d'affiche dans leur ville natale. Ils sont présentés comme des anomalies peu conformes aux attentes physiques que l'on associe au lutteur typique. Au premier regard, ils paraissent ordinaires lorsqu'ils sont comparés aux corps plus musclés de leurs pairs⁸¹. Cependant, alors que Owens a déjà été champion, c'est désormais au tour de Zayn de se battre pour ce titre. Significativement, la vidéo évoque la fierté du peuple québécois envers son histoire, fierté incarnée par le combattant local du match principal. En fait, elle explicite la position de Sami Zayn (*face*) et de Roman Reigns (*heel*) en tant que héros local qui doit se battre contre un champion étranger. Sur le plan thématique, la vidéo affirme que, même si Zayn se retrouve seul dans le ring contre son adversaire, il est accompagné « spirituellement » par tous les autres lutteurs montréalais qui ont forgé la réputation de la ville. Zayn, qui a tenté d'intégrer une famille extérieure, est revenu à ses racines. Sa fable est celle d'un fils prodigue revenu au bercaïl prêt à assurer son rôle prédestiné en tant que champion défenseur.

Le match commence par des entrées processionnelles typiques à ces événements. On entend premièrement la chanson de l'antagoniste, *Head of the Table* de Def Rebel, retentir dans l'arène. Les titres « Roman Reigns » ainsi que « Head of the Table » apparaissent à l'écran, un aspect quelque peu pléonastique puisque ce dernier est aussi un des nombreux surnoms du champion. Des lumières bleues et orange et des éclairs blancs

Reflections on the *Montréal Screwjob* », dans Paul FERSTL et Keyvan SARKHOSH, dir., *Quote, Double Quote: Aesthetics between High and Popular Culture*, Amsterdam – New York, BRILL, 2014, p. 172 à 174, <https://ebookcentral.proquest.com/lib/ottawa/reader.action?c=UERG&docID=1686923&ppg=167#ppg=167>

⁸¹ Comme le mentionne Helwani dans la vidéo, Kevin Owens et Sami Zayn sont des hommes qui « *do not fit the bill* ». Tous deux, notamment Owens, ont un physique qui n'est pas typique des lutteurs professionnels.

en rythme avec la musique dynamisent son entrée. Il y a une pause avant l'entrée de Roman Reigns, qui est accompagné de son gérant Paul Heyman, lesquels se font huer par le public. Habituellement, Reigns est entouré par le reste de la Bloodline, soit Jimmy et Jey Uso et Solo Sikoa. Cependant, les tensions internes au groupe ont incité Jey Uso à s'éloigner d'eux. Le champion se retrouve seul devant une foule hostile, comme le souligne l'animateur, voire le narrateur de l'événement, Michael Cole : « *This is perhaps the most vulnerable that Roman Reigns has ever been. He looks naked out here without the rest of the Bloodline, which has imploded in recent weeks. And he has over 17 000 people... an entire city, and an entire nation against him*⁸². » Sans son entourage habituel pour l'accompagner – qui l'a aidé à maintenir sa position au sommet de la compagnie –, Roman Reigns fait figure de combattant solitaire devant le public montréalais. Les troupes du *heel* sont divisées, donnant espoir que le *face* pourrait remporter son match.

Néanmoins, Reigns est présenté en tant que champion, notamment grâce à sa chanson thème *Head of the Table*, créatrice de tension dramatique par son utilisation d'une chorale importante, du clavecin et d'une percussion lente et lourde. Les effets d'éclairage sont arrimés avec le rythme de la musique et accentuent les moments forts de celle-ci avec des éclairs blancs qui illuminent le passage de Reigns. Des effets pyrotechniques, normalement réservés pour les grandes stars de la compagnie ou pour des championnats importants, sont utilisés à deux reprises durant son entrée : une première

⁸² « Roman Reigns n'a jamais été aussi vulnérable. Il paraît nu sans le reste de la Bloodline, qui s'est effondrée au fil des dernières semaines. Il a contre lui plus de 17 000 personnes... une ville et une nation entière » (traduction libre). Vince McMAHON, *FULL MATCH: Roman Reigns vs. Sami Zayn — Undisputed WWE Universal Title: Elimination Chamber 2023* [vidéo], WWE, 2025, 2:45 à 3:16, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=EnqNZOSZvgQ&t=129s>

fois après sa sortie des coulisses et une deuxième fois à l'intérieur du ring. Dans les deux cas, des feux d'artifice s'activent lorsque Reigns soulève la ou les ceintures. Ce geste combiné aux feux d'artifice sert à confirmer son statut de champion. D'ailleurs, Reigns suscite l'attention par ses mouvements délibérément lents. En effet, que ce soit au moment de soulever les ceintures ou lorsqu'il monte dans le ring, ou simplement lors de sa procession d'entrée, chaque geste est lent et signifiant; une attitude qui retrouve des échos dans son style de combat. Il crée ainsi l'image d'un combattant assuré et chevronné qui opère à son propre rythme.

La pièce maîtresse de son costume est le *ulafala*, un collier fabriqué à partir des carpelles du hala, un fruit qui pousse sur le pandanus⁸³.

Roman Reigns portant le *ulafala* après son match contre Solo Sikoa, WWE, *Monday Night Raw : Raw on Netflix Premiere*, 20 juin 2025, 31:15. <https://www.youtube.com/watch?v=SyCQX9WV3wg>

Le choix de l'objet est en soi significatif : dans la culture samoane, ce collier est porté traditionnellement par les chefs oratoires. Le *ulafala* rouge est notamment associé aux hauts gradés de la société⁸⁴. Dans le cadre de l'univers de la lutte, le *ulafala* est repris pour signaler la position de Roman Reigns en tant que « Tribal Chief » (chef tribal), confirmant son rôle au sein de sa famille, alors que les ceintures représentent son statut de champion de la compagnie. Outre son *ulafala*, le costume de Reigns se limite à ses habits de combat, constitués de gants, un noir et un rouge, d'un pantalon long utilitaire noir ainsi que de bottes de la même couleur. Le noir est d'ailleurs généralement utilisé pour

⁸³ Christopher SWASBROOK, dir., *Museum of New Zealand Te Papa Tongarewa*, <https://collections.tepapa.govt.nz/object/222948?page=1&rtp=1&ros=1&asr=1&assoc=all&mb=c>

⁸⁴ *Ibid.*

distinguer le *heel* du *face*⁸⁵, alors que les touches de rouge – notamment son gant à la main droite – marquent son affiliation à la Bloodline. Le rouge est un leitmotiv symbolique qui parcourt les costumes des membres de son groupe. Dans son application concrète au sein de ce match, Paul Heyman, habillé d'un veston et d'un pantalon bleu foncé, porte tout de même une cravate rouge, indiquant son allégeance au Tribal Chief.

Roman Reigns, accompagné de Paul Heyman, à son entrée. WWE, *Elimination Chamber 2023*, 7 février 2025, 1:26. <https://www.youtube.com/watch?v=EnqNZOSZvgQ&t=129s>

Comme presque toutes les vedettes de ce milieu, il y a une différence marquée entre l'interprète, soit Joe Anoa'i, et le personnage qu'il joue, soit Roman Reigns. Dans ce cas-ci, Anoa'i fait de son héritage samoan un point d'ancrage du personnage fictif qu'il incarne dans le ring, brouillant quelque peu les frontières traditionnelles qui sépare l'interprète du personnage au théâtre. Ici, la démarcation est poreuse, rappelant le statut ambigu des interprètes de la performance (*performance art*). Cette séparation est à l'occasion plus catégorique. De nombreux lutteurs ont adopté une identité et un personnage selon les besoins de la compagnie : par exemple, Rodney Agatupu Anoa'i, d'origine samoane, incarne le personnage de Yokozuna, supposément d'origine japonaise.

L'ordre de l'entrée des combattants est aussi lourd de sens. En effet, les champions ont tendance à sortir en dernier. Cette approche permet de confirmer la position du champion en tant qu'attraction principale du spectacle. Toutefois, dans ce cas-

⁸⁵ Pensons ici au NWO, le groupe qui a semé la pagaille au sein de sa compagnie, la WCW, à la fin des années 1990 et au tournant du nouveau millénaire. Au sein de ce groupe se trouvait notamment Hulk Hogan, autrefois l'ultime incarnation du *face* et des valeurs dites américaines. Cette version du personnage portait un costume jaune et rouge. Toutefois, après avoir joint Kevin Nash et Scott Hall pour créer le NWO, Hogan, passant d'un *face* à un *heel*, a adopté des habits noir et blanc. Dans le cas de Roman Reigns en revanche, au fil de sa carrière à la WWE il a toujours eu recours à des costumes noirs, avec des accents de diverses couleurs.

ci, Roman Reigns est entré en premier. Conséquemment, la WWE, par l'entremise de ses commentateurs, justifie au public son choix de sortir des procédés traditionnels. Les commentateurs mentionnent que Roman Reigns a volontairement choisi de sortir en premier pour occuper le ring avant son adversaire, forçant celui-ci à confronter le champion lorsqu'il fera son entrée⁸⁶. En bref, il s'agit d'une technique d'intimidation. Ce choix est aussi motivé par un raisonnement plus pragmatique, soit le besoin d'obtenir un *pop* au moment de l'entrée de Sami Zayn. Sachant que l'événement se déroule à Montréal et ayant vu la réaction du public le soir précédent à *SmackDown*, il est fort probable que la WWE ait décidé de laisser Zayn sortir en dernier avec l'espoir d'une réaction forte du public.

Somme toute, l'entrée de Reigns le présente comme un conquérant, un champion et un adversaire coriace pour le héros local. Son stoïcisme devant la foule montréalaise, les couleurs de ses habits et la présence de son gérant, Paul Heyman, le situe clairement dans le rôle du *heel*. Il n'est pas ici pour plaire au public. Bien au contraire, son but est d'attirer la colère des spectateurs, comme le mentionne le commentateur Corey Graves : « *Roman realizes that the whole world is against him tonight, and Roman is savouring the opportunity to play the role of dream-crusher tonight*⁸⁷. » Néanmoins, sans la présence de ses cousins qui ont permis à Reigns de maintenir sa position en tant que champion aussi longtemps, il y a espoir que Zayn puisse, avec l'aide de sa famille, de Kevin Owens, d'un public complice et peut-être même de Jey Uso, remporter la ceinture.

⁸⁶ Vince McMAHON, *FULL MATCH: Roman Reigns vs. Sami Zayn — Undisputed WWE Universal Title: Elimination Chamber 2023* [vidéo], WWE, 2025, 4:42 à 4:57, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=EnqNZOSZvgQ&t=129s>

⁸⁷ « Roman voit bien que le monde entier est contre lui ce soir. Il savoure l'occasion de jouer le rôle de briseur de rêves » (traduction libre). *Ibid.*, 3:30 à 3:41.

La musique de Roman Reigns est remplacée par le bruit de la foule qui se met à scander le nom de Sami Zayn. La tension est maintenue pendant une minute, jusqu'au début de la musique du Montréalais, alors que la foule explose. À l'écran géant se trouve le texte « Sami Uso », où le mot « Uso » est couvert par un ruban adhésif sur lequel il est écrit « Zayn ».

Le graphique qui est projeté sur l'écran géant durant l'entrée du Montréalais. Là où est écrit « Uso » se trouve désormais un ruban sur lequel est écrit « Zayn ». WWE, *Elimination Chamber 2023*, 7 février 2025, 6:08. <https://www.youtube.com/watch?v=EnqNZOSZvgQ&t=129s>

Cette image se veut le signe d'un affranchissement identitaire par Sami Zayn. Autrefois nommé officieusement « Sami Uso » pour signaler son appartenance à la famille de Roman Reigns, le combattant montréalais se libère ainsi de l'emprise de son ancien maître.

Le thème du « retour aux racines » est aussi évoqué dans le choix de chanson pour accompagner son entrée. En effet, durant la période où il était un *heel*, Zayn utilisait *This Is It*, qui était une version plus sombre de sa chanson originale : *Worlds Apart*⁸⁸. Cette dernière sonne triomphante et héroïque grâce à sa palette sonore créée par un synthétiseur et une guitare électrique. La mélodie est optimiste. Le lutteur montréalais a lui-même noté le caractère unique de cette chanson, affirmant qu'aucun autre lutteur n'utilise une composition semblable⁸⁹. Au contraire, *This Is It* se délaïsse de l'air tant aimé par le public, à ce point-ci une partie importante de la présentation du Québécois, et la remplace par une toute nouvelle mélodie cette fois-ci jouée par une guitare électrique. *This Is It*

⁸⁸ Ajay PRATAP SINGH, dir., *Sami Zayn's The Song and Finisher*, 2024, <https://www.sportskeeda.com/wwe/sami-zayn-theme-song-and-finisher>

⁸⁹ Sean ROSS SAP, *Sami Zayn Had Reservations About Bringing Back Original WWE Theme* [vidéo], Fightful, 2024, 0:36, YouTube, <https://www.youtube.com/shorts/pdpR4374QYo>

aura été utilisée pendant environ deux ans (de 2021 à 2023). Zayn, en reprenant sa chanson originale avec sa mélodie entraînante, est désormais situé dans le rôle du *face*. Le public, pour qui la chanson est familière, la chante à l'arrivée du lutteur. La participation de la foule est signe qu'elle participe au jeu proposé par la WWE et les lutteurs. Elle comprend et accepte son rôle en tant que fervent partisan du héros.

Cela étonne peu quand on pense à l'importance de ce match pour la WWE. La comparaison que fait Michael Cole entre ce match et la confrontation canonique entre Bruno Sammartino et le « Russian Bear » Ivan Koloff souligne ce fait. Durant l'entrée de Roman Reigns, le commentateur dit :

For 902 days, Roman Reigns has been champion. He has not been pinned in over three years, since December of 2019, but there is a historical parallel that I want to make tonight, Corey. Bruno Sammartino once held the WWE championship for nearly eight years. The man who defeated him to end that streak, was the Russian Bear Ivan Koloff, who was from right here, in Montreal, Canada. Will the same thing happen tonight? Will another native son of Montreal be able to do the unthinkable and stop the greatest streak of the modern era and knock off Roman Reigns tonight⁹⁰?

Cette comparaison historique est une autre stratégie pour situer cet événement dans une fable qui dépasse les participants qui proviennent d'une tradition selon une logique intertextuelle⁹¹. Le lien créé par Cole établit ainsi un dialogue entre les deux matches,

⁹⁰ « Roman Reigns est champion depuis 902 jours. Il n'a pas été vaincu en trois ans, depuis décembre 2019, mais il y a un parallèle historique que je veux faire ce soir, Corey. Bruno Sammartino a déjà été le champion de la WWE pendant presque huit ans. L'homme qui l'a battu pour terminer son règne était le Russian Bear Ivan Koloff, originaire de Montréal. Est-ce que la même chose peut se produire ce soir? Est-ce qu'un autre fils de Montréal sera capable de faire l'impossible et terminer le règne le plus impressionnant de l'ère moderne et détrôner Roman Reigns? » (traduction libre). Vince McMahon, *FULL MATCH: Roman Reigns vs. Sami Zayn — Undisputed WWE Universal Title: Elimination Chamber 2023* [vidéo], WWE, 2025, 1:25 à 2:19, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=EnqNZOSZvgQ&t=129s>

⁹¹ Gérard Genette définit l'intertextualité – et ainsi, le référent intertextuel – comme « [...] une relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire, eidétiquement et le plus souvent, par la présence effective d'un texte dans un autre. Sous sa forme la plus explicite et la plus littérale, c'est la pratique traditionnelle de la citation. Sous une forme moins explicite [...], celle du plagiat [...]; sous forme encore

rappelant la logique de filiation intergénérationnelle typique à la lutte, tout en créant un champ d'attente par les questions laissées en suspens : est-ce que Zayn sera capable de détrôner Roman Reigns tout comme son prédécesseur l'a fait contre Bruno Sammartino? Il s'agit également d'un moyen pour rallier le public à la cause du combattant montréalais. En faisant appel à son propre répertoire canonique, la WWE rappelle que ce match s'inscrit dans une continuité. Les circonstances du match entre Koloff et Sammartino sont bien différentes de celui ici analysé : par exemple, la dynamique *heel/face* était inversée et le match s'est déroulé au Madison Square Garden à New York et non à Montréal⁹². Néanmoins, la comparaison aux icônes du passé aide Reigns et Zayn à devenir, eux aussi, des figures marquantes.

Alors que Reigns porte le *ulafala*, Sami Zayn porte un chandail commémoratif sur lequel se trouve le logo du Canadien de Montréal. Sur le chandail, on lit « Honorary Hab », qui joue sur le fait que Zayn était autrefois nommé le « Honorary Uce ». À la fois un hommage à la culture québécoise et une réitération de la rupture entre Zayn et Reigns, le chandail affirme l'appartenance du lutteur à sa nation par l'entremise de son affiliation à l'équipe de hockey locale, ce qui lui assure la faveur de la foule.

Sami Zayn faisant son entrée. WWE, *Elimination Chamber 2023*, 7 février 2025, 6:49.
<https://www.youtube.com/watch?v=EnqNZOSZvgQ&t=129s>

Par-dessus son chandail, il porte un simple kangourou noir qui, avec sa barbe joufflue, lui donne un air populaire, surtout lorsqu'il est comparé à Reigns, qui porte une

moins explicite et moins littérale, celle de l'allusion [...] ». Gérard GENETTE, *Palimpsestes : La littérature au second degré*, Paris, Éditions du Seuil, 1982, p. 8.

⁹² Matt PENDER, « Bruno Sammartino and Ivan Koloff – The Night They Shocked the World », dans JP ZARKA, dir., *Pro Wrestling Stories*, 17 avril 2025, <https://prowrestlingstories.com/pro-wrestling-stories/bruno-sammartino-ivan-koloff/>

barbe taillée. Au côté de Reigns se trouve son gérant, Paul Heyman, qui, lui, porte un complet-cravate. Comparé à son adversaire, Zayn ressemble à un homme du peuple qui doit se battre contre un adversaire qui est au sommet de la hiérarchie des lutteurs, héritier d'une longue lignée de combattants acclamés destiné à une riche carrière⁹³.

Conséquemment, leur combat est non seulement une rencontre jouant sur le thème de la famille, mais aussi présenté en tant qu'affrontement de classes sociales où David, le héros prolétaire, se bat contre un Goliath issu de l'élite.

En tant que *face*, le jeu Sami Zayn est plus varié. Il entre calmement et fixe la foule comme acte de reconnaissance. Il voit et reconnaît le public, contrairement à Roman Reigns, qui avait un regard vide; avant d'exploser avec un cri de guerrier célébré par le public. Toujours dans le but de créer un lien avec celui-ci, Zayn s'approche de la barricade, où les spectateurs peuvent donner la main au combattant. Avant de se diriger dans le ring, le Montréalais a tendu son regard vers sa famille, assise dans la première rangée, derrière une barricade. C'est la première présentation de la femme de Zayn, Khadija Sebei, qui deviendra elle aussi un personnage au cours du match. Les deux partagent une accolade avant que Zayn entre dans le ring.

Étant donné qu'il s'agit d'un match pour une ceinture, les lutteurs sont présentés au public lors d'une cérémonie formelle⁹⁴. Une première cloche sonne : l'éclairage

⁹³ La famille Anoa'i comprend plusieurs grands lutteurs au fil des années, en commençant par Afa et Sika Anoa'i – les Wild Smaons –, Umaga, Dwayne « The Rock » Johnson, Rikishi et Yokozuna. Les descendants de cette famille continuent d'intégrer la lutte professionnelle, comme Roman Reigns, Jimmy et Jey Uso, Solo Sikoa, Jacob Fatu, Zilla Fatu et Lance Anoa'i. Roman Reigns est le lutteur qui participe le plus souvent au match principal de *WrestleMania*, détenant le record de 10 matchs. Cette statistique montre que la WWE juge que Roman Reigns attire les foules. Marc CALLOW, « WWE Wrestlers With Most WrestleMania Main Events », dans Hassan YOUSSEF, dir., *The Sportster*, 6 avril 2025, <https://www.thesportster.com/wwe-wrestlers-most-wrestlemania-main-events-rock-john-cena-roman-reigns-hulk-hogan/>

⁹⁴ Dans les matchs réguliers, l'annonceuse présente les combattants pendant leur entrée.

général diminue dans l'arène, laissant des éclaircies bleues qui illuminent uniquement le ring et les combattants. Samantha Irvin, l'annonceuse, prend place au milieu de l'arène, réitère que le match est pour le titre du Undisputed WWE Universal Championship.

Cérémonie de présentation des lutteurs. WWE, *Elimination Chamber 2023*, 7 février 2025, 8:39.
<https://www.youtube.com/watch?v=EnqNZOSZvgQ&t=129s>

Sami Zayn, celui qui met au défi le champion, est présenté en premier; d'abord par son lieu de naissance (Montréal) – ce qui excite le public –, son poids (212 livres / 96 kg) et finalement son nom. Vient le tour du champion qui, comme le souligne Irvin, est accompagné par son *wiseman*⁹⁵ Paul Heyman. L'inclusion de celui-ci, en tant que gérant, sert à compléter l'image du lutteur comme un combattant professionnel entouré d'une équipe. En termes de fonction pragmatique, le gérant sert de porte-parole pour son client, le lutteur. Comme le veut la pratique, il se peut aussi qu'il s'implique dans les matchs de son lutteur, entre autres, en lui fournissant discrètement une arme ou en distrayant l'arbitre. Ce type de geste permet d'attirer du *heat* sur le gérant et sur le lutteur. Dans le cas de Paul Heyman, le titre « *wiseman* » est un surnom donné pour maintenir la cohérence de l'esthétique tribale de la Bloodline. L'arbitre soulève les deux ceintures en les orientant vers la caméra principale, communément appelée la « *hard cam* », puis les remet à un assistant de scène qui les place à l'extérieur du ring.

L'éclairage général d'avant les entrées des combattants se rallume, la cloche sonne de nouveau et le combat commence. L'aspect cérémonial de ce début de spectacle appuie l'illusion qu'il s'agit d'une réelle compétition sportive. En effet, le fait qu'une annonceuse spécifie les enjeux pour chaque combattant et nomme leur lieu de naissance

⁹⁵ « Sage » en français.

et leur poids renvoie aux types de présentation que l'on voit souvent dans les sports de combat, notamment la boxe et les arts martiaux mixtes. Ce rappel des codes et des règles de ceux-ci permet à la lutte professionnelle de créer l'illusion d'un danger réel pour les participants.

L'arbitre soulève les ceintures en jeu, qui représentent le titre de champion incontesté. WWE, *Elimination Chamber 2023*, 7 février 2025, 10:20. <https://www.youtube.com/watch?v=EnqNZOSZvgQ&t=129s>

Des techniques théâtrales sont par après exploitées pour aider le spectateur à sympathiser avec le *face* et à détester le *heel*. Durant la cérémonie, par exemple, outre la voix d'Irvin qui présente les lutteurs comme des hommes plus grands que nature, Zayn, lorsqu'il est nommé, s'énerve. Il rugit avec la foule, il frappe les cordes du ring et se dirige même vers Reigns avant d'être arrêté par l'arbitre. Au contraire, le champion est arrogant, balançant les deux ceintures le long de ses bras tout en s'approchant de la femme de Zayn en lui souriant. La dynamique *heel/face* continue à se faire sentir durant la cérémonie. L'énergie de Zayn semble débordante, une façon de souligner sa volonté de mettre fin au règne de son adversaire. À l'opposé, le champion est calme, voire arrogant, mais surtout il a dans sa mire Khadija Sebei. Reigns tourmente celle-ci et, ce faisant, suscite la colère de la foule.

Le match commence par un échange de longs regards. L'ouverture du match est inhabituelle : les deux hommes se tiennent droit et semblent neutres. Entre-temps, le public scande le nom de Zayn pour encourager leur héros local. Lorsque la foule cesse de crier, les lutteurs tournent leur regard vers elle, l'encourageant à recommencer de plus belle.

Zayn et Reigns baignent dans la frénésie de la salle avant de se battre. WWE, *Elimination Chamber 2023*, 7 février 2025, 12:23. <https://www.youtube.com/watch?v=EnqNZOSZvgQ&t=129s>

Plus de quatre minutes s'écoulent avant que Reigns, progressivement plus irrité contre la foule, engage un premier *lock-up* avec Zayn. Ce scénario d'entrée de jeu se fait lentement, créant un environnement où tout semble porteur de sens : il s'agit d'une forme de mise en scène aujourd'hui associée aux matchs de Roman Reigns. En effet, la lenteur et le calme de la confrontation avant le combat suscitent une tension dramatique aux proportions « épiques⁹⁶ » ou, comme le dit Michael Cole, « *a big fight feel*⁹⁷ ». La mise en œuvre de la dynamique *heel/face* ne se limite pas à l'attitude du lutteur ou à la manière dont celui-ci est présenté tout au long de sa fable : elle est aussi présente dans la manière de lutter. Roman Reigns, plus grand et plus costaud que son adversaire, est plus lent, mais plus fort. Son arsenal de prises se limite à des coups simples toujours efficaces. En tant que phénomène scénique, les prises et les coups qu'il favorise servent à définir le personnage de Reigns en tant que brute. Conséquemment, c'est dans l'entrejeu des arsenaux des lutteurs que la dramaturgie de la scène est écrite. Au théâtre, l'action est largement construite par la parole. Les personnages sont définis par leur manière de s'exprimer. Ainsi, c'est lorsque les personnages communiquent entre eux que leur situation évolue. L'intérêt est de voir comment un personnage répond à l'autre. Dans la lutte, ce sont les prises qui occupent cette fonction et qui permettent aux lutteurs de

⁹⁶ Expression utilisée ici dans son sens promotionnel, à ne pas confondre avec la définition brechtienne du terme.

⁹⁷ « Un combat effervescent » (traduction libre). Vince McMAHON, *FULL MATCH – Roman Reigns vs. Cody Rhodes – WWE Universal Championship Match: WrestleMania 39 Sunday* [vidéo], WWE, 30 octobre 2023, 4:10, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=cZASY_zwKvs&t=18s

construire leur fable et leur intrigue. Par exemple, après le *lock-up*⁹⁸ initial, Reigns domine Zayn en plaçant ses mains autour de sa tête. Zayn réussit à se libérer en poussant Reigns vers les cordes, mais celui-ci revient propulsé justement par l'impulsion des cordes et plante Zayn par terre avec un coup d'épaule⁹⁹. La séquence se termine avec Reigns qui provoque la foule en lançant son index dans les airs – un signe qu'on lui associe par ailleurs –, signifiant qu'il est le seul et unique, le « numéro un ».

Les combattants s'engagent dans un *lock-up*. WWE, *Elimination Chamber 2023*, 7 février 2025, 17:35.
<https://www.youtube.com/watch?v=EnqNZOSZvgQ&t=129s>

Le même scénario est repris une deuxième fois avec une légère modification : cette fois-ci, c'est Sami qui est jeté vers les cordes. Toutefois, malgré la vitesse, Roman Reigns l'intercepte avec son coude, abattant Zayn. Le troisième échange commence comme les deux premiers mais, cette fois-ci, Zayn utilise l'élan de Reigns contre lui et le jette à l'extérieur du ring. Le Montréalais poursuit son offensive avec un saut par-dessus la troisième corde et atterrit sur son adversaire, ce qui lui donne finalement l'avantage.

Cette première scène établit les balises du récit en construction. La première séquence confirme la supériorité physique du champion; la deuxième illustre Zayn reprenant les mêmes prises que son adversaire, sans succès. C'est lors de la troisième séquence que le Montréalais utilise sa vitesse et son agilité pour contrer l'offensive de Reigns. Ce combat sert à déterminer la période *heat* et la période *shine* du match, et à

⁹⁸ Un *lock-up* est une prise pendant laquelle les lutteurs se prennent mutuellement le cou et le coude. À partir de cette position, ils peuvent se pousser dans un des coins du ring ou briser la prise pour en tenter une nouvelle. Elle est souvent utilisée au début du match pour montrer aux spectateurs lequel des lutteurs est le plus fort ou le plus ingénieux.

⁹⁹ Vince McMAHON, *FULL MATCH: Roman Reigns vs. Sami Zayn — Undisputed WWE Universal Title: Elimination Chamber 2023* [vidéo], WWE, 2025, 15:19 à 15:35, YouTube,
<https://www.youtube.com/watch?v=EnqNZOSZvgQ&t=129s>

rendre manifeste la domination d'un lutteur sur un autre. Il s'agit aussi d'un agencement des gestes qui permet de conter la fable d'un homme qui, face à un adversaire colossal, persiste même si chaque prise lui est progressivement plus exigeante.

Outre le combat comme tel, la WWE privilégie les saynètes au cours des matchs de Reigns, un appel à des stratégies sciemment théâtrales. En effet, à deux reprises, la confrontation semble s'arrêter afin de permettre aux lutteurs, et particulièrement au Tribal Chief, de se lancer dans un monologue dramatique. C'est un changement de mode, passant du combat à la performance théâtrale. D'abord, Reigns place Zayn, trop faible pour se défendre, dans le coin du ring avant de s'adresser à Khadija. Les propos de Reigns sont captés par la caméra : « *I wanted you to be a part of my family. I wanted to help provide for you. I wanted your life to feel better now*¹⁰⁰. » Ensuite, Roman lance Zayn à l'extérieur du ring, où il atterrit proche de sa femme. Le champion s'approche de son adversaire et, en même temps, de sa conjointe, en disant :

*This was never meant to be like this. I want you to understand. I didn't do this. It's his fault. It's his fault, do you understand me? [En s'adressant à Sami] It's your fault. It's your fault. [À Khadija] I wanted us to all be together; you know what I'm saying? I wanted this. I wanted this. But he... He betrayed me*¹⁰¹.

Roman Reigns s'adresse à Khadija Sebei. WWE, *Elimination Chamber 2023*, 7 février 2025, 23:11.

<https://www.youtube.com/watch?v=EnqNZOSZvgQ&t=129s>

¹⁰⁰ « Je voulais que tu fasses partie de ma famille. Je voulais t'aider. Je voulais que tu vives confortablement » (traduction libre). *Ibid.*, 22:25 à 22:33.

¹⁰¹ « Ce n'était pas censé en arriver là. Je veux que tu comprennes. Je n'ai rien fait. C'est sa faute. C'est sa faute. Est-ce que tu me comprends? [En s'adressant à Sami] C'est ta faute. C'est ta faute. [À Khadija] Je nous voulais tous ensemble, tu comprends? C'est ce que je voulais. C'est ce que je voulais. Mais il... Il m'a trahi » (traduction libre). *Ibid.*, 23:11 à 23:35.

Le tyran qui pendant des semaines a malmené Zayn, autrefois son acolyte, se perçoit comme la victime de cette histoire. Cependant, alors que Reigns y voit un acte de trahison, Zayn y perçoit un geste de libération et, puisque le Montréalais est le *face*, sa perspective, d'un point de vue narratif, est perçue comme plus juste, surtout par la foule. Ainsi, en tentant de se justifier auprès de Khadija, Reigns s'attire du *heat*. La scène sera reprise plus tard dans le match où Zayn, maintenant en *shine*, attaque Reigns devant sa femme. Il relance son adversaire dans le ring et embrasse sa conjointe, provoquant un *pop* dans le Centre Bell avant de retourner dans l'arène. Dans une perspective purement mécanique, ces deux scènes permettent aux lutteurs d'afficher leurs rôles respectifs; le *heel* intimide la femme de son adversaire pour que celui-ci puisse prendre sa revanche et attirer la sympathie du public. Ces interventions participent ainsi à l'articulation d'une fable cohérente, notamment sur le plan thématique. À la suite d'un acte déplorable, celui d'intimider la femme de son adversaire, le Tribal Chief est aussitôt puni. Ensemble, ces deux moments constituent la morale suivante : ne pas s'attaquer à la famille d'un autre. Plus largement, ils illustrent les partis qui s'opposent et les valeurs qui leur sont associées : la structure hiérarchique masculine de la Bloodline s'oppose à l'amour unissant un couple.

Le deuxième moment arrive vers la fin du match. À ce point-ci, deux arbitres sont blessés. Jimmy Uso, qui avait reçu la commande de ne pas se mêler du combat, se trouve à terre à l'extérieur du ring : il s'est fait frapper par Zayn. Reigns récupère une chaise pliante et compte l'utiliser contre le Québécois, qui est, quant à lui, étendu sur le ventre. Il tente de se relever. Jey Uso entre dans le ring.

Les deux hommes se fixent. Le champion est le seul à prendre la parole, alors que son cousin reste silencieux : « *You defy me for him? Are you back with us? It's either me or it's him*¹⁰². » Il lui tend la chaise, un rappel du moment pendant le *Royal Rumble*, où Sami Zayn devait affirmer sa loyauté auprès du Tribal Chief. Dans un acte qui fait écho aux événements du mois précédent, Reigns s'avance vers son adversaire, laissant son dos exposé à la personne portant la chaise. Devant l'inaction de son cousin, Reigns se retourne vers Uso et se fâche, ce qui donne le temps à Zayn de reprendre ses forces. Celui-ci se lance vers le champion, mais ce dernier esquive l'attaque et Jey Uso reçoit le coup. Reigns reprend la chaise et l'utilise pour frapper Zayn au dos. Le tout est suivi du *finisher* de Reigns : la *spear*. Il effectue un tombé sur son adversaire, l'arbitre remonte dans le ring et compte jusqu'à trois. Le champion est de nouveau victorieux.

Dans les deux cas, le combat stoppe pour permettre à Reigns d'exposer sa pensée à Khadija et à son cousin, Jey Uso. L'intégration d'une prise de parole rappelant explicitement le monologue en plein milieu du combat confirme la dimension dramatique de cette représentation dite sportive. Dans le cadre de ce match en particulier, les échanges entre les lutteurs (la parole) remplissent le vide créé par l'action. Leurs mots révèlent leurs intentions. Avant ce match, Reigns a répété qu'il voulait humilier Zayn devant sa famille. Une fois à *Elimination Chamber*, il nous révèle qu'il souhaitait unifier les deux familles, un désir qu'il n'a autrefois jamais explicitement mentionné qui illustre la psychologie du personnage. Devant son cousin toutefois, tout comme il a fait avec

¹⁰² « Tu me défies pour lui? Es-tu de retour avec nous? C'est soit moi, soit lui » (traduction libre). *Ibid.*, 40:59 à 41:24.

Zayn le mois précédent, il lui demande de faire preuve de loyauté. Lorsque comparées, les deux scènes montrent que le Tribal Chief est un manipulateur paranoïaque dont les demandes incessantes poussent les autres personnages à s'éloigner. Actes qu'il interprète comme une trahison. La parole explicite l'action, rappelant l'expression d'Auden, paraphrasée par Jean-Pierre Ryngaert : « Au théâtre, dire, c'est faire¹⁰³. »

Le spectacle se poursuit après la fin du combat lorsque Reigns demande à Jimmy Uso d'attaquer Zayn, qui est déjà blessé, faible et abattu. La musique de Kevin Owens, aux sons agressifs et au rythme rapide, joue dans l'arène et encourage un *pop* du public. Owens, portant aussi un chandail commémoratif du Canadien de Montréal, se dirige vers le ring pour s'attaquer aux cousins, d'abord Jimmy, ensuite Roman. Le Québécois propulse Jimmy à travers la table des commentateurs, s'attaque à Paul Heyman – qui essayait de sauver son client – puis laisse Zayn donner un dernier coup à Roman Reigns, suivi d'un silence. La musique du vaincu retentit dans l'arène alors qu'Owens quitte le ring. Ils s'échangent des regards à quelques reprises avant de laisser Zayn seul avec le public.

Owens permet à Zayn d'avoir son dernier mot contre le champion. WWE, *Elimination Chamber 2023*, 7 février 2025, 47:13. <https://www.youtube.com/watch?v=EnqNZOSZvgQ&t=129s>

Malgré la défaite, la vengeance des deux lutteurs québécois contre leur agresseur provoque une catharsis. Deuxièmement, cet épilogue sert aussi à susciter de l'intérêt pour l'épisode suivant de la saga entre Zayn et Owens. Notamment, la question de la raison du

¹⁰³ Jean-Paul RYNGAERT, *Introduction à l'analyse du théâtre*, Paris, Armand Colin, 2014, p. 47.

retard de Kevin Owens au match sera abordée dans un épisode subséquent¹⁰⁴. Le conflit entre Roman Reigns et Sami Zayn est maintenant résolu.

Comme on le présente dans ce chapitre, la mise en scène peut donc servir à analyser un match de lutte en tant que production théâtrale. Le match entre Roman Reigns contre Sami Zayn illustre un style de lutte qui fait peu de place au combat et privilégie la théâtralité et l'extravagance scénique. Si nous analysons les composantes scéniques et leur impact sur le récit du combat, nous remarquons que les costumes et le jeu du comédien soulignent les thèmes du match. En effet, certains éléments de costumes, notamment le *ulafala* de Roman Reigns et le chandail du Canadien de Montréal, agissent non seulement comme repère identitaire, mais comme lien d'appartenance à leur famille respective. Le collier tribal signifie le statut du champion en tant que chef de sa famille, alors que le chandail de Zayn le situe comme une figure populaire, un membre d'une grande famille. Le logo sur son pantalon – où il est écrit « Zayn » par-dessus le mot « Uso » – est une annonce officielle du départ du Montréalais de la Bloodline pour regagner son indépendance. La musique, les éclairages et les effets pyrotechniques, dans le cas du champion, servent davantage à illustrer le rôle du lutteur (*heel/face*). Le décor, soit le ring, a une fonction purement pragmatique : agir comme lieu de combat, là où l'action se déroule. Ainsi, c'est dans le jeu du comédien et la dramaturgie scénique que la fable se construit. Le combat est rempli de pauses, de regards et de jeux pour le public qui ont pour but de susciter une réaction, comme lorsque Zayn échange un baiser avec sa femme. Il n'y a pas d'enchaînements de prises sur le matelas ou d'échanges prolongés de

¹⁰⁴ Par exemple, pourquoi Kevin Owens a-t-il attendu après le match pour sauver Zayn? Pourquoi n'est-il pas intervenu plus tôt pour permettre à son ami de gagner contre son adversaire à Montréal?

différentes manœuvres. Au contraire, les différences entre les combattants aident à confirmer leur rôle : Reigns, plus fort et plus lourd, peut se contenter de donner des coups plutôt que d'avoir recours à des prises plus complexes. Il a seulement besoin de sa force pour achever Zayn qui, lui, doit utiliser sa vitesse et son agilité pour vaincre le champion. En ce sens, chaque coup et chaque prise a pour but de maximiser la réaction suscitée chez le spectateur.

La structure narratologique du match, quant à elle, est typique du monde de la lutte, celle du *heel* et du *face* qui s'échangent des moments de *heat* et de *shine*. Toutefois, la particularité de l'approche employée au cours de ce match relève de l'ajout des scènes qui aident à rendre explicite le thème de la famille au fil du match auprès du public. Leur utilisation est rare et réservée pour les moments spéciaux, ce qui rend chaque prise de parole significative. Dans un monde où la violence physique est la forme dominante d'expression, l'usage des mots, surtout en plein milieu d'un combat, devient un outil narratif puissant. Ces sketches signalent aussi l'étape suivante dans la saga des différents personnages. Conséquemment, le conflit ne réside pas seulement dans l'acte de combat, où les lutteurs se battent pour le titre le plus prestigieux de leur fédération. Il se situe dans une dispute personnelle entre les différents partis : il est implicite. Le présent combat sert de conclusion à la quête de Zayn pour le championnat. Néanmoins, l'apparition de Kevin Owens et le comportement Jey Uso suscitent des questions auxquelles on répondra lors des semaines suivantes : une suite pour la saga de ces personnages.

Chapitre 2 : Ilja Dragunov contre WALTER – *WWE NXT UK n° 116* (WWE NXT UK)

En plus des éléments qui ont mené au match, soit la dominance de WALTER en tant que détenteur du titre NXT United Kingdom Championship – un règne historiquement long au sein de la fédération –, l'intégration d'Ilja Dragunov à la WWE NXT UK¹⁰⁵ et leurs multiples rencontres tendues et parfois violentes qui allaient éventuellement les amener à s'affronter, les enjeux de leur combat sont explicités dans la vidéo promotionnelle produite par la compagnie¹⁰⁶. Elle explique la différence entre les deux combattants : WALTER, le *heel*, est froid et calculé, alors que Ilja Dragunov, le *face*, est un homme qui carbure grâce à ses émotions. De prime abord, la dynamique ressemble à celle qu'on retrouve entre Sami Zayn et Roman Reigns. Cependant, malgré la similarité des rôles, dans lesquels nous retrouvons un *heel* dominant et détenteur d'un titre contre un *face*, plus petit, qui n'a pas peur de son adversaire, l'ajout de certains éléments, inspirés par le vécu des deux lutteurs, que ce match-ci rappelle le récit de David contre Goliath. Dans ce cas-ci, WALTER et Dragunov soulignent leurs trajets personnels, grandissant dans le même système de lutte européen. WALTER affirme qu'il est celui qui a promu Dragunov et qu'à leur prochaine rencontre, cette fois-ci, il compte le détruire. Dragunov, pour sa part, décrit son adversaire comme « un cauchemar » : il se rappelle la douleur que WALTER lui infligeait durant leurs matchs sur le circuit indépendant européen : « *When I*

¹⁰⁵ La WWE NXT UK est la contrepartie européenne de NXT, une subsidiaire de la WWE. Ces fédérations ont pour but de recruter des lutteurs ou des athlètes voulant adopter le métier de leur région respective (l'Europe et l'Amérique du Nord). Elles agissent comme une ligue mineure à celle de la WWE. Les lutteurs y pratiquent leurs talents en développant leurs aptitudes physiques, en raffinant leur personnage et en ayant des matchs avec leurs collègues. Lorsque la WWE le juge prêt, le lutteur obtient son approbation de NXT pour rejoindre le groupe principal de lutteurs qui participent aux émissions hebdomadaires.

¹⁰⁶ Vince McMAHON, *WALTER to collide with Ilja Dragunov for NXT United Kingdom Title next week: NXT UK, Oct. 22, 2020* [vidéo], WWE NXT UK, 2020, 0:01, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=4JXJOC8Ub1w>

*think about [WALTER], it's like a nightmare. [...] I remember the pain. He made me better. He made me better. Every single time I fought him. He made me the person I am today. Thank you for this, WALTER. Thank you*¹⁰⁷. » Il reconnaît l'importance de WALTER dans son évolution professionnelle mais, aujourd'hui, Dragunov est convaincu qu'il le surpassera. Deux phrases particulières sont émises vers la fin de la vidéo, qui sont utilisées pour vendre le match, mais qui sont, comme nous le verrons plus tard, en fait sa synthèse. La première est : « *There's nothing you can do... you will. You. Will. Not. Keep me down*¹⁰⁸ » et la deuxième est : « *This match will redefine violence*¹⁰⁹. »

En bref, l'histoire que la vidéo promotionnelle raconte est celle de deux hommes, aux approches et aux styles différents, qui se rencontrent une fois de plus dans une confrontation aux sensations ultimes. Elle laisse en suspens une question : est-ce que Dragunov réussira à détrôner le champion ou est-ce que WALTER sera capable de maîtriser son adversaire comme il l'a fait aux autres opposants?

Le personnage de WALTER, surnommé « The Ring General¹¹⁰ » (général du ring), est ancré dans une vision romantique du passé. Dans une entrevue avec la division allemande de *Sports Illustrated* qui a été reprise en anglais par la publication *TJR Wrestling*, Walter Hahn, qui incarne WALTER, explique que son personnage a d'abord

¹⁰⁷ « Quand je pense à [WALTER], c'est comme un cauchemar. [...] Je me souviens de la douleur. Il m'a rendu meilleur. Il m'a rendu meilleur. Chaque fois que je me battais contre lui. Je suis la personne que je suis aujourd'hui grâce à lui. Merci, WALTER. Merci » (traduction libre). *Ibid.*, 1:59 à 2:20.

¹⁰⁸ « Il n'y a rien que tu puisses faire... Tu ne... Tu. Ne. Me. Battras. Pas » (traduction libre). *Ibid.*, 2:26 à 2:33.

¹⁰⁹ « Ce match redéfinira ce qu'est la violence » (traduction libre). *Ibid.*, 2:38 à 2:44.

¹¹⁰ Selon un vocabulaire spécifique à la lutte, « Ring General » est un titre attribué à un lutteur d'expérience qui est capable d'aider, que ce soit avant ou durant le combat, les autres lutteurs afin d'assurer la qualité du match. WALTER s'est approprié l'expression et l'a recontextualisée pour souligner sa dominance dans l'arène. Ryan SZ, « The ABC's of Pro Wrestling », dans Lenny DANIELS, dir., *Bleacher Report*, 7 juin 2018, <https://bleacherreport.com/articles/1015847-the-abcs-of-pro-wrestling>

été défini en fonction de son style de combat. Hahn reprend les techniques qu'emploie son contemporain Timothy Thatcher, soit un style basé sur le réalisme et le pragmatisme du combat, incluant des prises de soumission et des coups brutaux¹¹¹. En effet, le style moderne valorise un style plus rapide, plus acrobatique et plus complexe qui a parfois comme défaut de paraître trop chorégraphié. Ces éléments spectaculaires ont pour effet de banaliser la prémisse initiale de la lutte, soit la présentation d'un réel combat entre deux athlètes, puisqu'ils soulignent le travail collaboratif plutôt que de le dissimuler. Le Ring General propose donc une antithèse; un retour à la base où chaque coup est simple et efficace. Pas besoin de faire un saut vertigineux sur son adversaire quand une botte au visage donne le même résultat. Cette approche rappelle l'âge d'or du sport que WALTER admire, où les lutteurs tentaient de vendre la lutte professionnelle comme étant une réelle compétition sportive. La conception globale du personnage a suivi, basée sur son intérêt pour les documentaires des années 1980 et 1990 : « *At that time, the wrestlers still wanted to sell their craft as real competition. We found it so entertaining and thought we had to make it a gimmick. According to the motto: "In the past, everything was better"* »¹¹².

La présentation du personnage de WALTER relève de l'amour de Hahn pour le passé. En ce sens, il utilise le quatrième mouvement (« Allegro con fuoco ») de la symphonie n° 9 d'Antonin Dvorak, *Du Nouveau Monde*, comme musique de fond à son

¹¹¹ John CANTON, « WWE'S Gunther Explains How He Created Ring General Gimmick », dans Ajay PRATAP SINGH, dir., *TJRWrestling*, 29 août 2024, <https://tjrwrestling.net/news/ww-gunther-explains-ring-general-gimmick/>

¹¹² « À cette époque, les lutteurs voulaient toujours présenter leur métier comme une réelle compétition sportive. Nous trouvions l'idée tellement intéressante que nous l'avons incorporée dans nos personnages. En nous basant sur l'adage "Tout était mieux avant" » (traduction libre). *Ibid.*

entrée¹¹³. Avec une démarche droite, le collet levé de son manteau militaire, son air sérieux et les mains derrière le dos, le tout, comme le dit le commentateur Nigel McGuinness, présente le champion comme une force dominante et cruelle à vaincre : « *The ominous chords of Dvorak's New World Symphony signal a man who stands atop his world like a colossus*¹¹⁴. »

WALTER faisant son entrée. WWE NXT UK, *WWE NXT UK N° 116*, 29 octobre 2020, 0:01.
<https://www.dailymotion.com/video/x7x6sbv>

Lorsque comparé à Roman Reigns, WALTER est plus vite dans sa démarche et dans son offensive. Les deux *heels*, séparés par des choix stylistiques, sont présentés comme étant grands, puissants et dominants. Reigns, sous la bannière de la WWE, utilise des effets pyrotechniques pour souligner son importance en tant que champion incontesté, mais aussi pour souligner son autorité. Cette stratégie est aussi explicitée au moment de lever ses deux ceintures. Pour Reigns, la lenteur de ses mouvements, même en plein combat, communique une lourdeur, laquelle sert à confirmer son rôle en tant que champion. Il illustre sa puissance physique et sa position supérieure dans la hiérarchie des combattants. Au contraire, WALTER, qui est d'ailleurs plus grand et plus lourd que Reigns¹¹⁵, porte lui aussi une carrure imposante, tout en étant plus agile.

¹¹³ Un autre choix inspiré par Timothy Thatcher, qui lui aussi intégrait les salles accompagné d'une musique classique. WALTER utilise cette composition à la fois à l'intérieur de NXT UK et sur le circuit indépendant.

¹¹⁴ « Les accords sinistres de la 9^e symphonie de Dvorak annoncent un homme perché au sommet de son monde tel un colosse » (traduction libre). *WWE NXT UK #116*, Paul Levesque, dir., WALTER vs Ilja Dragunov, et al., BT Sport Studios, Londres, 29 octobre 2020. Repris dans Villain Enterprises, *walter vs ilja dragunov nxt uk with sound (5 star from dave meltzer)* [vidéo], WWE NXT UK, 2021, 0:10 à 0:20, Dailymotion, <https://www.dailymotion.com/video/x7x6sbv>

¹¹⁵ Selon leurs statistiques sur le site *Cagematch*, WALTER est un pouce plus grand que Roman Reigns et, quoique son poids n'ait pas été annoncé au début du match contre Dragunov, il a été rendu public au moment de son match contre Pete Dunne : il pèse 297 livres (135 kg), soit 32 livres de plus que Reigns.

La captation ne montre pas l'entrée de Dragunov¹¹⁶. En fait, il est déjà dans le ring lorsque WALTER fait son entrée. Néanmoins, en analysant ses autres entrées lors de matchs antérieurs¹¹⁷, nous savons qu'il utilise la chanson *Comrades of The Red Army*, composée par le groupe REELTRACKS. Aux couleurs de l'ancienne Union soviétique, les paroles de la chanson peignent l'image de soldats aux valeurs pures et aux convictions fortes qui défendent leur mère-patrie¹¹⁸. Ayant immigré en Allemagne à l'âge de cinq ans¹¹⁹, Dragunov reste néanmoins profondément attaché à ses racines russes. Celles-ci se font sentir dans sa façon de se présenter, que ce soit par le choix de la musique jouée lors de ses entrées en salle ou par ses surnoms « The Czar », « The Crimson Menace » et son nom de *finisher*, soit « Torpedo Moscow¹²⁰ ».

La musique d'entrée de ces deux lutteurs agit comme un indicateur culturel qui affirme l'identité de chacun. WALTER, Autrichien, utilise la symphonie d'Antonin Dvorak, né en Bohême, qui faisait alors partie de l'Empire autrichien¹²¹. La pièce de Dvorak, en plus de relever du registre classique, renvoie au passé dit glorieux de la lutte

Paul LEVESQUE, *FULL EVENT: NXT TakeOver: New York | Johnny Gargano vs. Adam Cole, WALTER vs. Pete Dunne* [vidéo], WWE NXT, 26 juin 2025, 1:17:00 à 1:17:08, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=JOJkWBofJKQ>

¹¹⁶ Les archives officielles ne sont pas (encore) disponibles. Conséquemment, nous avons dû recourir à un enregistrement officieux que nous avons trouvé sur le site Dailymotion, où l'entrée de Dragunov a été coupée sans justification.

¹¹⁷ Par exemple, son entrée dans le match contre Finn Balor à *Worlds Collide 2020*. Paul LEVESQUE, *FULL MATCH: Finn Bálor vs. Ilja Dragunov: WWE Worlds Collide 2020* [vidéo], WWE NXT, 5 juin 2025, 2:00 à 3:22, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=UzUzmJt3Zic>

¹¹⁸ Guy MOOT, dir., *Warner Chappell production Music*, 2018, <https://www.warnerchappellpm.com/track/elbroar-er1074-57/MjYwNzc1MjMtYjE1OGI5>

¹¹⁹ *Ilja Dragunov ganz privat (Teil 1, Documentary)* [vidéo], Westside Xtreme Wrestling, 8 décembre 2017, 3:11 à 3:29, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=byD0cM0Ex4g>

¹²⁰ Nommée d'après une équipe de soccer du même nom, la manœuvre exige que Dragunov court vers son adversaire, puis se projette vers lui tête première. La vidéo suivante montre l'exécution de cette prise. CSM, *Ilja Dragunov – Torpedo Moscow | Wrestling Finisher Analysis | LUCHANALYSIS Episode #65* [vidéo], 9 septembre 2023, 0:01, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=gWVrpTzy6jc>

¹²¹ David Mathias LLYOD-JONES, « Antonín Dvořák », dans *Britannica*, paragr. 1, <https://www.britannica.com/biography/Antonin-Dvorak>

professionnelle que WALTER admire et souhaite réinstaurer¹²². Pour sa part, Ilja Dragunov rend hommage à ses racines russes et s'affirme comme un combattant à la ferveur ardente.

À la WWE cependant, la musique est davantage utilisée pour communiquer un sentiment qui rappelle le rôle du lutteur. La chanson choisie par Sami Zayn est entraînante et la mélodie est facile à suivre, signalant sa position en tant que *face* et permettant au public de la chanter pendant l'entrée du combattant; alors que celle de Roman Reigns est plus lente et a des proportions dramatiques. Conséquemment, la chanson communique au public que Reigns est le champion au sommet d'une hiérarchie, contrairement aux autres lutteurs. En fait, l'identité culturelle des lutteurs dans la WWE se manifeste non pas par leur choix de musique, mais bien par leur costume : pensons au *ulafala* de Reigns, symbole dans la culture samoane, ou au logo du Canadien de Montréal sur le chandail de Sami Zayn, qui rassemble le peuple québécois sous la bannière d'une équipe de hockey.

Ce procédé – celui de la présentation de l'identité culturelle par l'entremise de la musique – semble populaire en Europe, quoiqu'il ne s'agisse pas d'un absolu. Par exemple, le lutteur espagnol A-Kid utilise la musique du groupe Orlean du même pays¹²³. Même chose pour l'Anglais Zack Sabre Jr., qui a eu recours à plusieurs artistes et groupes

¹²² Le personnage de WALTER admire une période (avant les années 1980) où les lutteurs étaient présentés comme de vrais combattants et non comme des attractions circassiennes. À cette époque, les éléments spectaculaires de la lutte que l'on connaît aujourd'hui (la musique d'entrée personnalisée, les effets pyrotechniques, les personnalités plus grandes que nature) étaient peu ou pas présents.

¹²³ [FREE MATCH] A-Kid vs Will Ospreay – Total Rumble 9 – 30/03/2019 [vidéo], White Wolf Wrestling, 2 avril 2019, 3:00 à 3:57, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=4oGYHaU_f_4

musicaux anglais au fil de sa carrière¹²⁴. Au contraire, le Néerlandais Tommy End a fait sa sortie sur plusieurs chansons d'artistes américains¹²⁵, alors que l'Irlandais Jordan Devlin a utilisé une version remixée d'une chanson de la trame sonore du film *Inception* faite par un musicien néerlandais¹²⁶.

WALTER continue son entrée et monte dans le ring, se plaçant au centre. Il fixe son adversaire qui, lui, dans son coin du ring, se retient de ne pas sauter immédiatement sur le champion. Tout comme chez les Américains, il y a une cérémonie qui officialise le début du match. Les lumières se tamisent et on présente les combattants, ainsi que le prix pour lequel ils se battent. Toutefois, plutôt que d'être placés à des coins opposés, Dragunov et WALTER sont au milieu du ring, séparés par l'arbitre. Les deux se regardent intensément, affirmant ainsi leur haine mutuelle.

Face à face entre les deux combattants avant le début du match. WWE NXT UK, *WWE NXT UK N° 116*, 29 octobre 2020, 1:20. <https://www.dailymotion.com/video/x7x6sbv>

C'est dans cet échange que l'on préserve la dynamique *face/heel* et le contraste de personnalité. Le Russe, plus petit que le champion, regarde l'Autrichien avec rage. Sa respiration est rapide, tout comme ses gestes. Au contraire, le Ring General, qui a tourmenté la vie de Dragunov pendant des mois, se contente de maintenir son regard vers son adversaire. Les deux hommes retrouvent leur coin respectif, les lumières reviennent à un état neutre, la cloche sonne et le combat commence.

¹²⁴ « Zack Saber Jr. », dans Philip KREIKENBOHM, dir., *Cagematch*, <https://www.cagematch.net/?id=2&nr=4505&page=15>

¹²⁵ « Aleister Black », dans Philip KREIKENBOHM, dir., *Cagematch*, <https://www.cagematch.net/en/?id=2&nr=1700&page=15>

¹²⁶ « JD McDonagh », dans Philip KREIKENBOHM, dir., *Cagematch*, <https://www.cagematch.net/index.php?id=2&nr=4736&page=15>

Une mise en contexte de la production nous permet de mieux cerner certains enjeux spécifiques à ce match, lesquels touchent directement à son articulation. La lutte professionnelle entretient une relation privilégiée avec la foule. Comme nous l'avons vu au cours de l'analyse du match opposant Sami Zayn et Roman Reigns, les lutteurs travaillent pour susciter une réaction du public. Autrement dit, durant un match, les membres du public aident les lutteurs à déterminer l'approche optimale pour s'attirer du *heat*, dans le cas d'un *heel*, ou pour mieux briller, lorsque c'est au tour du *face* de dominer le match. Or, dans le cas présent, le match a été présenté sur les ondes de BT Sport le 29 octobre 2020, en pleine pandémie de covid. Peu étonnant, diront certains, puisque les spectacles de lutte à travers le monde ont dû changer leur approche concernant la production. Notamment, pour les compagnies de lutte qui pouvaient se le permettre, les spectacles se sont déroulés à des lieux fixes : pensons à la WWE, qui a diffusé des spectacles à partir du Performance Center, à Orlando, Floride, lequel lui appartient, ou à la fédération japonaise Gatooh Move / ChocoPro, qui opérait à partir d'un petit espace nommé le Ichigaya Chocolate Square, à Shinjuku, Tokyo. En plus de ne pas pouvoir diversifier leurs lieux de représentation, ces compagnies, pendant un certain temps, ne pouvaient pas accueillir des spectateurs.

En termes d'analyse des personnages par l'entremise de leur arsenal de combat, nous retrouvons des prises et des manœuvres qui reflètent l'identité du personnage. WALTER est friand de *chops* (coups du côté de la main), que ce soit sur le thorax ou sur la nuque de Dragunov. Il aime travailler les articulations, dans ce cas-ci le cou, avec des prises de soumission, afin d'affaiblir son adversaire avant la « prise du sommeil » – qui lui donnera la victoire à la fin du match.

Contrairement à l'entrée de match que nous avons vue chez les Américains, où les lutteurs ont laissé le public montréalais prendre les devants, créant un sentiment d'anticipation, ici, la tension construite par les mouvements frénétiques de Dragunov est immédiatement relâchée au son de la cloche. Dragunov se jette sur son adversaire. WALTER est poussé dans le coin du ring alors que son opposant maintient l'offensive. Le champion autrichien s'en échappe et donne une des nombreuses *chops* que le combattant russe recevra tout au long du match.

Ilja Dragunov coincé dans la prise de WALTER. WWE NXT UK, *WWE NXT UK N° 116*, 29 octobre 2020, 3:23. <https://www.dailymotion.com/video/x7x6sbv>

Tout comme sa personnalité, les prises de WALTER ont pour objectif le démantèlement de son adversaire, et ce, par un mélange de force brute et d'une précision des coups afin de profiter des faiblesses de son partenaire. Pour sa part, Dragunov aime les coups (les *chops*, les « cordes à linge » et les coups de genou), ainsi que des prises de force comme des « souplesses ». À plusieurs reprises pendant le match, Dragunov, étant plus petit et rapide que l'Autrichien, a réussi à s'échapper de l'emprise de WALTER, montrant ainsi l'ingénuité requise pour transitionner entre les prises et les manœuvres. Le Czar partage avec le Ring General son penchant pour les coups puissants. Par contre, là où l'Autrichien préfère ralentir le rythme du match avec des soumissions qui affaiblissent à petit feu son adversaire, Dragunov, ne devant pas tomber dans ce piège, doit continuellement user de sa vitesse et de sa prouesse technique pour éviter d'être emprisonné dans une des soumissions du champion.

Le récit articulé à même le match se focalise autour du cou du combattant russe. C'est cette partie du corps qui sera le leitmotiv par lequel les thèmes du match –

l'endurance, la persévérance, la douleur – seront exprimés. En effet, le début du match commence par une longue séquence d'échanges de coups. Un va-et-vient rapide entre les deux compétiteurs – une approche différente de la lenteur que l'on retrouve chez les Américains. Dragunov, désormais en position avantageuse, tente de frapper WALTER avec le *Torpedo Moscow*, mais il se fait attraper et puis lancer de manière à tomber sur la nuque. Le reste du match se veut la suite de ce geste déclencheur. Le Ring General dirige son attention au cou de Dragunov avec des coups sur sa nuque ainsi que des prises de soumission. Il utilise aussi des *chops* pour neutraliser son adversaire et faciliter l'accès à son cou. Dragunov doit donc se protéger pour pouvoir utiliser sa prise de prédilection – qui risque d'être la seule manière de vaincre le géant devant lui. Au fil du match, Dragunov montre qu'il peut encaisser la douleur infligée par WALTER, mais qu'il peut aussi marquer des coups. La résilience du Russe rappelle les paroles affirmées dans la vidéo promotionnelle affirmant que WALTER ne pourra pas le dominer. Elle souligne aussi le mantra au cœur du personnage – et de la personne qui l'incarne – d'Ilja Dragunov : *unbesiegbar*¹²⁷. Signifiant « invincible », ce mot incarne à la fois Dragunov et son personnage. Chaque match, pour lui et pour le public, est un rappel de son invincibilité. Sa prise finale est toujours accompagnée, ou presque, d'une série de gestes avec ses mains dans le coin du ring – un rituel en quelque sorte –, lesquels se concluent par le cri « *unbesiegbar* » avant de se lancer tête première sur son adversaire. Cet exercice est un code qui alerte le public, qu'il soit en présentiel ou en ligne, que le coup de grâce s'apprête à être exécuté. Or, contrairement à son adversaire, tous les matchs de WALTER sont des démonstrations du style « vieille école » qu'il préfère et qu'il prône.

¹²⁷ *Ilja Dragunov ganz privat (Teil 1, Documentary)* [vidéo], Westside Xtreme Wrestling, 8 décembre 2017, 6:16 à 8:24, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=byD0cM0Ex4g>

Sa dominance en tant que champion justifie sa pensée que son approche est la meilleure. Il n'a pas de prises particulières pour créer des champs d'attente dans la foule. Cette rencontre oppose deux hommes au caractère différent : le stoïcisme de WALTER, qui démantèle son adversaire avec précision et force contre la passion ardente de Dragunov, qui se dit « invincible ». Jusqu'à maintenant, par contre, le règne du champion autrichien montre que son approche au combat est la meilleure.

Le match se termine lorsque Dragunov tente pour une troisième fois d'exécuter son *Torpedo Moscow*. Cependant, avant qu'il puisse se lancer sur WALTER, il s'arrête et tombe à genou, s'agrippant à son cou. La douleur que le Ring General lui a infligée au cours du match l'a finalement ralenti. Comme on le voit dans l'image ci-après, WALTER reprend les devants et place son adversaire dans une prise du sommeil. Incapable de s'échapper, le sang coulant de sa bouche, Dragunov, dans un dernier acte de résilience, se laisse aller, préférant perdre connaissance plutôt que se soumettre au Ring General.

WALTER étrangle Dragunov, lui donnant la victoire. WWE NXT UK, *WWE NXT UK N° 116*, 29 octobre 2020, 27:21. <https://www.dailymotion.com/video/x7x6sbv>

L'arbitre force la fin du match, accordant la victoire au champion. Le combattant russe quitte le match optimiste car, même si WALTER a gagné, celui-ci n'a pas réussi à vaincre « proprement » son adversaire, c'est-à-dire que l'Autrichien n'a pas été capable de maîtriser son adversaire pour le compte de trois. D'ailleurs, Dragunov ne s'est pas soumis au moment de la prise finale de son adversaire, ce qui aurait été signalé par des tapes de la main sur le matelas du ring. C'est plutôt le corps du Russe qui a cédé, ce qui, dans le monde de la lutte, n'est pas équivalent. Il n'a pas abandonné face à son

adversaire, il s'est battu jusqu'à l'épuisement. Une telle fin permet au champion de garder son titre tout en permettant à l'adversaire de bien paraître, même dans la défaite.

À quelques reprises pendant le match, tout comme durant le match des Américains, les lutteurs se mettent à dialoguer. Il ne s'agit pas d'une situation identique à celle de Roman Reigns : ce dernier stoppe le match complètement pour parler à son cousin. Il reste que ces moments entre les Européens sont éparpillés au fil du match, parfois durant les moments de repos, où les deux lutteurs reprennent leur souffle après une séquence particulièrement épuisante, ou parfois en plein milieu du combat. Notamment, malgré le fait que le match, ainsi que toute la production, en fait, soient diffusés en anglais, les deux lutteurs se parlent en allemand. Pour la majorité des spectateurs, il y a une barrière à la compréhension, surtout si les commentateurs ne peuvent interpréter. Heureusement, Alex Podgorski, qui a écrit une critique du match pour la publication *TJR Wrestling*, a traduit certains propos des deux lutteurs¹²⁸. En fait, leurs propos sont presque identiques à ce qui a déjà été affirmé ou fait au fil du match.

En commençant par Dragunov, ses propos, au début du match, tournent autour de sa résilience présentée en tant que provocation de son adversaire : « *Du wirst mich niemals brechen*¹²⁹ » et « *Schlag mich härter*¹³⁰ ». Une fois désespéré, WALTER crie : « *Muss ich dich umbringen*¹³¹? », ce à quoi Dragunov répond : « *Das schaffst du*

¹²⁸ Alex PODGORSKI, « 5-Star Match Reviews: WALTER vs. Ilja Dragunov – WWE NXT UK October 29th, 2020 », dans John CANTON, dir., *TJR Wrestling*, 28 novembre 2020, <https://tjrwrestling.net/feature/5-star-match-reviews-walter-vs-ilja-dragunov-ww-nxt-uk-october-29th-2020-by-alex-podgorski/>

¹²⁹ « Tu ne pourras pas me détruire » (traduction libre). *Ibid.*

¹³⁰ « Frappe-moi plus fort » (traduction libre). *Ibid.*

¹³¹ « Est-ce qu'il va falloir que je te tue? » (traduction libre). *Ibid.*

*nicht*¹³². » Même dans les derniers moments du match, alors que le Russe se faisait étrangler par WALTER, il disait : « *Mich schlägst du nicht*¹³³. » Ainsi, dans ce contexte, les paroles, particulièrement celles prononcées en plein milieu du match, réaffirment ce qui a été dit auparavant dans le matériel promotionnel.

Ici, les personnages n'évoluent pas pendant le match, mais plutôt après, une fois que le combat est terminé et que ses répercussions les affectent. Il s'agit donc d'un contre-modèle à celui analysé dans le chapitre précédent car, dans le cas de Roman Reigns, les dialogues et les scènes jouées permettaient de cerner une évolution du personnage. Par exemple, devant Khadija Sebei, femme de Sami Zayn, il lui explique qu'il aurait aimé que sa famille soit annexée par les Anoa'i, mais que c'est la faute de Zayn si ce rêve s'est écroulé. De plus, l'apparition inattendue et soudaine de Jey Uso, absent et indécis depuis les événements un mois auparavant, en plein milieu du match, est aussi un moment important. Même si Uso n'a pas choisi son camp lorsque le Tribal Chief lui a ordonné de le faire, le public constate facilement une tension dans le ring au début du match : le public informé déduit qu'il existe une possibilité d'intervention par Jey Uso au cours du match.

Le match opposant Dragunov et WALTER est d'une violence assumée. Dragunov annonce dans la vidéo promotionnelle que ce match allait « *redefine violence*¹³⁴ ». Cette idée est reprise par les commentateurs Andy Shepherd et Nigel McGuinness, qui

¹³² « Tu ne serais pas capable » (traduction libre). *Ibid.*

¹³³ « Tu ne me battras pas » (traduction libre). *Ibid.*

¹³⁴ « Redéfinir la violence » (traduction libre). Vince McMAHON, *WALTER to collide with Ilja Dragunov for NXT United Kingdom Title next week: NXT UK, Oct. 22, 2020* [vidéo], WWE NXT UK, 2020, 2:38 à 2:44, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=4JXJOC8Ub1w>

affirment : « *This is fast. This is furious. This is brutal from the onset*¹³⁵ », « *This is levels physicality I've never seen before*¹³⁶ » et « *This is unlike anything I've ever seen! An absolutely incredible display of brutality*¹³⁷. » Cette violence s'exprime principalement par l'entremise des *chops*, lesquelles produisent un son tonitruant lorsque la main du lutteur frappe le torse de son adversaire. Le son produit à l'impact et les lacérations qui se forment après le coup dépassent le cadre typique permis par la lutte. Autrement dit, donner une *chop*, c'est réellement frapper son adversaire. Cela ajoute une impression de réalisme qui transcende la fiction : dans un jeu *grosso modo* chorégraphié qui tente de simuler la violence, les *chops* créent une réelle douleur qui est, par après, réinvestie dans le jeu. En fait, les *chops* de WALTER et Dragunov qui résonnent davantage dans une arène vide sont l'expression d'une violence réelle. Le spectateur devient observateur d'un match réel, où les coups sont donnés avec une force accrue pour infliger une douleur réelle. Cela permet aux observateurs de constater la résilience des combattants, une façon de légitimer leur combat. Cette approche au combat est souvent associée au style que l'on retrouve au Japon. Ce n'est pas une coïncidence si Nigel McGuinness dit que le match entre les deux Européens « *harks back to the golden era of japanese wrestling. The Giant Babas, the Jumbo Tsurutas, the Bruiser Brodys. We all came together to create this match, this moment*¹³⁸ ».

¹³⁵ « C'est rapide. C'est dangereux. C'est brutal dès le départ » (traduction libre). *WWE NXT UK #116*, Paul Levesque, dir., WALTER vs Ilja Dragunov, et al., BT Sport Studios, Londres, 29 octobre 2020. Repris dans Villain Enterprises, *walter vs ilja dragunov nxt uk with sound (5 star from dave meltzer)* [vidéo], WWE NXT UK, 2021, 3:37 à 3:47, Dailymotion, <https://www.dailymotion.com/video/x7x6sbv>

¹³⁶ « Ce sont des niveaux de violence que je n'ai jamais vus auparavant » (traduction libre). *Ibid.*, 6:22 à 6:27.

¹³⁷ « Je n'ai jamais vu quelque chose comme ça! Une atroce présentation de brutalité » (traduction libre). *Ibid.*, 17:21 à 17:34.

¹³⁸ « [Ce match] fait écho à l'âge d'or de la lutte japonaise. Les Giant Babas, les Jumbo Tsurutas, les Bruiser Brodys. C'est grâce à eux si nous pouvons créer ce match, en ce moment » (traduction libre). *Ibid.*, 14:27 à 14:45.

Ilja Dragunov, la poitrine désormais rouge après les échanges de *chops* au fil du match. WWE NXT UK, *WWE NXT UK N° 116*, 29 octobre 2020, 27:33. <https://www.dailymotion.com/video/x7x6sbv>

Il faut aussi souligner le jeu d'acteur du Russe, qui feint très bien la douleur. Selon le lexique de la lutte professionnelle, il s'agit d'un concept nommé « *selling*¹³⁹ » : les lutteurs doivent vendre les coups de leur adversaire en simulant la douleur. Dragunov, qui reçoit la majorité des coups, est expressif à tout moment dans son jeu. Respirations intenses, expressions faciales maniaques et cris de douleur incessants, il rend manifeste la souffrance que le champion lui inflige. Certes, son jeu peut paraître mélodramatique et manquant de nuances. Cependant, sa simulation est accompagnée de douleurs réelles, selon les instances, ce qui lui confère encore une fois un air de légitimé en tant qu'athlète.

Analysé en tant que représentation théâtrale, en tant qu'œuvre artistique porteuse de sens, ce match tient un propos. De prime abord, le combat raconte avant tout un récit de résilience, celle de Dragunov face au champion WALTER. À preuve, au cours des séquences du match, les commentateurs remarquent constamment le caractère surhumain du combattant russe à survivre l'assaut du Ring General : « *But Dragunov has fought. We've seen him fight. We've seen him dig deep, but he's never been in a NXT UK ring one on one with the Ring General*¹⁴⁰ » et « *And Nigel, [if you're] Dragunov, how'd you get back into this matchup when WALTER is just obliterating your neck*¹⁴¹ ? » Bref, c'est par

¹³⁹ Harley RACE et al., *The Professional Wrestler's Workout & Instructional Guide*, Champaign, Sports Publishing L.L.C., 2005, p. 128.

¹⁴⁰ « Mais Dragunov est un combattant. Nous l'avons vu se battre. Nous l'avons vu persister, mais il n'a jamais été dans un ring de NXT UK contre le Ring General » (traduction libre). *WWE NXT UK #116*, Paul Levesque, dir., WALTER vs Ilja Dragunov, et al., BT Sport Studios, Londres, 29 octobre 2020. Repris dans Villain Enterprises, *walter vs ilja dragunov nxt uk with sound (5 star from dave meltzer)* [vidéo], WWE NXT UK, 2021, 8:33 à 8:42, Dailymotion, <https://www.dailymotion.com/video/x7x6sbv>

¹⁴¹ « Nigel, [si tu es] Dragunov, comment fais-tu pour reprendre l'avantage du combat même si WALTER persiste à détruire ton cou ? » (traduction libre). *Ibid.*, 9:18 à 9:26. Nigel McGuinness est un ancien lutteur. En tant que commentateur, il sert d'expert qui complémente l'analyse de son collègue Andy Shepherd.

la blessure à son cou et par sa volonté que l'on appréhende la résilience de Dragunov. Tout comme il l'a mentionné à la fin de la vidéo promotionnelle, il n'a pas succombé à WALTER. Il est, comme il le dit, *unbesiegbar*.

La violence innée du combat est constamment mise de l'avant par le paratexte, comme dans la vidéo promotionnelle où Ilja dit que ce match allait redéfinir la violence et, par le texte lui-même, incluant les commentateurs. Cela dit, contrairement à ce qu'on pourrait retrouver dans les autres médias artistiques, il n'y a pas nécessairement un commentaire de l'œuvre sur son sujet. C'est de la violence pour sa propre valeur. Dans ce cas, elle est utilisée afin d'illustrer le caractère de Dragunov dans sa quête de détrôner son ennemi juré et de devenir champion. Le personnage de WALTER en particulier peut être porteur de sous-entendus thématiques, surtout avec ses références à l'Allemagne nazie, comme l'idée de la pureté (dans ce cas-ci dans l'art du combat), son penchant pour les habits militaires et le fait qu'il joue le *heel*. Toutefois, même dans un combat contre un Russe, faisant écho à la Deuxième Guerre mondiale, le texte et le paratexte n'appuient pas les sous-entendus à cette guerre ou aux autres conflits entre les deux pays. La fable est rendue explicite dès le départ : le champion défend son titre contre un adversaire plus petit que lui dans un combat particulièrement violent. C'est David contre Goliath. Comme le mentionne Jim Smallman, anciennement producteur à NXT UK : « [...] *that match is physical. If you look at it, they only touch the ropes maybe once in the whole match. Everything about it is physical in telling that story endurance and physicality, and that's why it sticks out*¹⁴². » Pour sa part, Dragunov ne voit pas son métier comme celui

¹⁴² « Ce match est violent. Si vous regardez bien, ils n'ont touché les cordes qu'une seule fois durant le match. Tout ce qui englobe ce match est exigeant physiquement afin de raconter cette histoire d'endurance et de violence, et c'est pour ça que ce combat se distingue [des autres] » (traduction libre). Andrew ORGIOU, *No Filter WWE: WALTER vs Ilja for the NXT UK Championship* [vidéo], TNT SPORTS

d'un artiste qui fait de la performance, mais plutôt d'un réel combattant : « *For me personally, it's not a big thing to not having like an audience around me because as soon as step into this ring it's a fight for me. I fight. I'm focused on my opponent. Everything I do is to drive forward and just to have a real battleground in this ring*¹⁴³. »

Conséquemment, le match se situe entre la performance artistique et la performance sportive, un « *work shoot* », dans le jargon de lutte professionnelle, où certains éléments sont planifiés, mais aussi où d'autres sont laissés à la discrétion des lutteurs. Dans ce match, la partie *shoot*, la partie « vraie » qui ne fait pas partie de la fiction, est la force utilisée dans leurs coups. La présentation du match ressemble davantage à celle d'un réel combat qu'à ce qu'on voit entre Roman Reigns et Sami Zayn. Le premier match accentue le rôle de leur match, s'assurant à tout moment que le public comprend qui joue le héros et qui joue le vilain. Ici, dans ce type de présentation, la dichotomie *heel/face* est moins mise de l'avant. Plutôt, elle laisse les lutteurs présenter leurs talents et aptitudes de combat.

Le personnage, et son rôle dans la fable dans laquelle il se trouve, étant moins sollicité, il ne fait qu'éloigner la lutte du théâtre. En effet, ce match démontre que ce type de lutte ne peut pas être complètement analysé comme une pièce de théâtre. L'inclusion d'un élément *shoot* et la présentation plus sportive qu'artistique suggère que la lutte opère différemment que le théâtre, qu'il y a une différence dans sa manière de conter une fable qui est par après accentuée par des procédés théâtraux.

FOOTBALL, 31 octobre 2021, 1:58 à 2:11, YouTube,
<https://www.youtube.com/watch?v=RwZ7CfhfkmM&t=243s>

¹⁴³ « Personnellement, ce n'est pas si grave de ne pas avoir de public parce que, dès que j'embarque dans l'arène, c'est un combat. Je me bats. Je suis concentré sur mon adversaire. Tout ce que je fais est dans le but d'avancer et de créer un vrai champ de bataille dans le ring » (traduction libre). *Ibid.*, 2:38 à 2:55.

Chapitre 3 : Tam Nakano contre Mina Shirakawa – *Flashing Champions 2023* (Stardom)

Dans la mythologie grecque, le roi Minos emprisonne Icare ainsi que son père, Dédale, un inventeur hors pair, après que ce dernier a aidé Thésée à s'échapper du labyrinthe. Enfermé dans la même prison que son fils, Dédale crée des ailes à base de cire et de plumes pour s'échapper à son tour avec lui. Celui-ci, toutefois, n'écoute pas les consignes de son père et s'approche trop près du soleil, faisant fondre la cire qui tenait les plumes en place. Le jeune homme tombe ainsi du ciel jusqu'à sa mort¹⁴⁴. Encore aujourd'hui, l'interprétation populaire de ce mythe reste centrée sur les ambitions démesurées d'Icare, comme le mentionne Eva-Marie Kröller, qui reprend la citation de Paul Diel dans l'ouvrage de Jean Chevalier et d'Alain Gheerbrant : « La tentative insensée d'Icare est restée proverbiale pour la nervosité à son plus haut degré... : la folie des grandeurs, la mégalomanie¹⁴⁵. » Il s'agit d'un référent essentiel à l'analyse de la fable du match opposant Tam Nakano et Mina Shirakawa. Après des mois de tensions entre les deux compétitrices, ce combat en est le point culminant.

Ces dernières sont des rivales, et seulement l'une d'entre elles peut devenir la prochaine double championne de leur fédération, soit la Stardom. Autrefois amies et cofondatrices de la faction Cosmic Angels, leur complicité a pris fin lorsque Shirakawa a annoncé qu'elle formait le Club Venus, un nouveau regroupement constitué majoritairement de lutteuses étrangères. Toutes deux détentrices des titres les plus

¹⁴⁴ Richard BUXTON, *The Complete World of Greek Mythology*, New York, Thames & Hudson, 2004, p. 92.

¹⁴⁵ Eva-Marie KRÖLLER, « Fear of Flying? The Myth of Daedalus and Icarus in Canadian Culture », *Revue d'Études Canadiennes*, vol. 28, n° 4 (1993), p. 102, <https://www.proquest.com/docview/1300023712/fulltextPDF/284AD917CD4C42F4PQ/1?accountid=14701&sourcetype=Scholarly%20Journals>

prestigieux de la Stardom, le World of Stardom Championship (Tam Nakano) et le Wonder of Stardom Championship (Mina Shirakawa), les combattantes ont tenu une conférence de presse pour affirmer publiquement leurs intentions¹⁴⁶. On y apprend que Mina Shirakawa ne souhaite pas seulement devenir doublement championne – exploiter seulement réussi par Mayu Iwatani –, mais qu’elle cherche aussi à gagner le IWGP (International Wrestling Grand Prix) Women’s Championship afin de devenir la première femme triplement couronnée¹⁴⁷. Nakano rétorque en disant que Shirakawa est trop ambitieuse, qu’elle se voit déjà détentrice de la Triple Crown avant même d’avoir remporté leur match.

La fable de ce match s’inscrit ainsi dans un récit d’amitié et de trahison. Pour Shirakawa, qui était toujours une subalterne dans la hiérarchie de Cosmic Angels, ce match n’est pas seulement une étape à franchir, mais une occasion pour dépasser son ancienne cheffe¹⁴⁸. Quant à Tam Nakano, elle avait ici l’occasion d’égaliser sa propre mentore, Mayu Iwatani – une femme qu’elle n’a jamais battue. En même temps, il s’agit aussi d’une occasion de se venger de la trahison d’une ancienne amie. En filigrane à ce récit, une question s’impose : est-ce que Mina Shirakawa, poussée par ses ambitions, sera en mesure de dominer Tam Nakano? C’est ici que le mythe icarien commence à prendre son importance, où une lutteuse aspirante tente d’affronter et de dépasser une combattante

¹⁴⁶ Rossy OGAWA, 【生配信】5・27 『STARDOM Flashing Champions 2023』 大田区総合体育館大会 記者会見 【5/11(木)19:30生配信】 [vidéo], Stardom, 11 mai 2023, 38:38 à 49:40, https://www.youtube.com/watch?v=aqMY_YFLptQ

¹⁴⁷ Traduction libre de *Triple Crown*, un nom qui rappelle le titre semblable de la compagnie All Japan Pro Wrestling.

¹⁴⁸ Chaque faction a sa propre cheffe : Tam Nakano pour Cosmic Angels, Mayu Iwatani pour Stars, Utami Hayashishita pour Queen’s Quest, etc. Ces cheffes perdent rarement, et ce, pour maintenir le prestige de leur statut, ce qui crée un plus grand intérêt lorsqu’elles doivent se battre l’une contre l’autre. Au plus bas de la hiérarchie se trouvent les débutantes qui doivent subir une longue série de défaites avant de se faire assigner à une faction et commencer à gagner. Conséquemment, ces femmes « doivent » perdre contre leurs supérieures hiérarchiques.

mieux placée. Il s'agit donc d'une tentative d'ascension pour devenir une attraction bonifiée. L'analyse des accessoires, des costumes, du combat même ainsi que des prises de parole après le combat permet de cerner dans quelle mesure la Stardom reprend cette fable mythique.

Les ceintures, ces objets tant convoités par tous les lutteurs afin d'affirmer leur statut de champion, sont essentiellement des accessoires fabriqués par les fédérations dont la valeur symbolique ne fait pas de doute. Jim Cornette, qui a longtemps opéré dans l'industrie en tant que gérant, commentateur et *booker*, souligne leur importance¹⁴⁹ :

*I still have the [Smokey Mountain Wrestling] single and tag team championship belts, and by the way, they are belts. Modern day fans call them "titles", but that's only because Vince McMahon doesn't like the word "belt". They are belts that are symbolic of the title that you own as champion*¹⁵⁰.

Une ceinture rappelle que son détenteur est le meilleur de sa division, que ce soit dans la catégorie des poids lourds ou des grandes stars d'une compagnie, pour les équipes de deux ou de trois lutteurs, ou pour les lutteurs en début de carrière. Toutefois, à la Stardom, les deux titres les plus prestigieux, soit le World of Stardom Championship (aussi appelé la « ceinture rouge ») et le Wonder of Stardom Championship (aussi appelé la « ceinture blanche »), ont été conçus avec des fonctions symboliques différentes. En

¹⁴⁹ Jim Cornette est un vétéran du milieu de la lutte professionnelle. Il a travaillé pendant plusieurs décennies devant et derrière la caméra. D'abord gérant pour plusieurs lutteurs au fil du temps, The Midnight Express (Bobby Eaton et Dennis Condrey), Yokozuna et l'équipe du British Bulldog ainsi que Bret Hart, puis commentateur lorsque nécessaire. Cornette s'est aussi occupé de l'aspect créatif de spectacles (déterminer l'évolution des personnages et la fable des matchs). Auteur de quatre livres, il produit un balado (*The Jim Cornette Experience*) dans lequel il partage ses histoires de carrière. Jim CORNETTE, dir., *Jim Cornette.com*, 2026, <https://www.jimcornette.com/jim-cornette-biography.html>

¹⁵⁰ « J'ai encore les ceintures en simple et en équipe [de Smokey Mountain Wrestling] et, en passant, ce sont des ceintures. Les adeptes d'aujourd'hui les appellent des "titres", mais c'est parce que Vince McMahon n'aime pas le mot *ceinture*. Ce sont des ceintures qui représentent le titre que vous portez en tant que champion » (traduction libre). Jason EISENER, *BEYOND THE RING: The Vault of Castle Cornette | DARK SIDE OF THE RING* [vidéo], VICE TV, 30 mai 2019, 1:16 à 1:31, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=zAGnn-NLNm8>

effet, ces deux ceintures représentent chacune les deux aspects qui constituent l'image de la combattante, soit le corps et l'esprit, comme le mentionne le commentateur Sunny Gutierrez : « *The white belt has always been, whether in All Japan Women's Pro Wrestling, Stardom, and now Marigold, it's about that fighting spirit where as the red belt has always been about that technique in the ring*¹⁵¹. »

Être la championne rouge ne signifie pas simplement être la meilleure lutteuse de la compagnie : ce titre dénote aussi les aptitudes de combat et les prouesses physiques, telles que sa force, son endurance cardiovasculaire, sa résistance à la douleur, sa précision dans l'exécution des prises, sa connaissance et son utilisation de divers arts martiaux ainsi que sa manière de contrer les coups et les prises de son adversaire. Au contraire, la détentrice de la ceinture blanche est reconnue comme étant celle dont le *fighting spirit*¹⁵² dépasse les autres. Conséquemment, un match pour la ceinture rouge est différent que celui pour la ceinture blanche, puisque l'un teste les talents physiques de la championne et de son adversaire, alors que l'autre teste leur persévérance et leur détermination.

Tam Nakano et Mina Shirakawa lors de leur conférence de presse. Elles portent toutes les deux des robes qui correspondent à la couleur de leur ceinture, une pratique courante chez Stardom. C'est un rituel qui dénote l'importance de la ceinture – ou, dans ce cas-ci, des ceintures – en jeu. Stardom, *Flashing Champions 2023 press conference*, 11 mai 2023, 38:47.
https://www.youtube.com/watch?v=aqMY_YFLptQ

¹⁵¹ « La ceinture blanche a toujours été, que ce soit à All Japan Women's Pro Wrestling, à Stardom, et maintenant à Marigold, synonyme de l'esprit combatif, alors que la ceinture rouge a toujours été synonyme des compétences de combat » (traduction libre). Rossy OGAWA, *DREAM STAR GRAND PRIX 2024 / 09.16* [vidéo], Marigold, 2024, 1:46:53 à 1:47:09, Wrestle Universe, <https://www.wrestle-universe.com/en/lives/anRsAKcjomWACkAa1QpPbF>

¹⁵² « L'esprit combatif » (traduction libre). L'expression n'est pas officiellement définie, mais rappelle la notion japonaise de la détermination du lutteur à persévérer malgré la douleur et les adversités. « What does Fighting Spirit mean to fans of Japanese wrestling or Puroresu? », *Joshi USA*, 2022, <https://joshiusa.com/wrestling/what-is-fighting-spirit-in-japanese-wrestling>

Pour sa part, le rôle de Tam Nakano dans cette reprise du mythe icarien est double : elle est à la fois Dédale, la présence du sage qui avise une acolyte de ne pas poser un geste, et le soleil, l'astre à l'origine d'une chute, la conséquence d'ambitions démesurées. Au cours de leur conférence de presse annonçant leur match, Tam Nakano explique à Mina Shirakawa que les deux ceintures ont des identités distinctes et qu'elle est présentement la seule habilitée à les porter toutes deux¹⁵³. Shirakawa a beau être la championne blanche, elle n'est pas encore prête, selon Nakano, pour la ceinture rouge. Autrement dit, bien que les deux femmes soient championnes, Shirakawa serait supposément « inférieure » à la championne rouge. Semblable à Dédale, cette dernière avertit son adversaire des risques propres au match. Shirakawa est jugée incapable de porter les responsabilités comprises à l'attribution de la ceinture rouge. Or, c'est justement ce type de mise en garde qui pousse Shirakawa et Icare à poursuivre leur trajet. Il importe de souligner que la ceinture rouge est la plus importante de la Stardom. La femme qui la porte est présentée comme tête d'affiche lors des spectacles les plus importants. Un match pour cette ceinture passe presque toujours en dernier, signe qu'il s'agit de l'attraction principale d'un événement. La ceinture rouge porte le nom de « World of Stardom Championship » (littéralement, le « Monde de Stardom »), alors que la ceinture blanche porte celui de « Wonder of Stardom Championship » (« Merveille de Stardom »). Elles dénotent une hiérarchie claire entre les deux, soulignant l'importance de la ceinture rouge à même le nom. Malgré cette mise en garde, Shirakawa, soit celle qui a amorcé ce combat, souhaite poursuivre et confronter son adversaire.

¹⁵³ DANA, « 2023.05.11 Press Conference for 05.27 Flashing Champions » [billet], dans DANA, *Shine Today Believe Tomorrow*, 25 mai 2023, <https://shinetodaybelievetomorrow.home.blog/2023/05/25/2023-05-11-press-conference-for-05-27-flashing-champions/>

Lorsque l'on compare avec les deux matchs analysés précédemment, les combattantes de la Stardom prêtent une attention particulière à leurs costumes. En effet, contrairement au style épuré des hommes ailleurs dans le monde, les Japonaises, surtout pour les grandes occasions, semblent embrasser l'extravagance. Nous sommes loin du référent militaire, des colliers ou des chandails commémoratifs. Il s'agit plutôt de costumes complexes qui rendent la combattante plus grande que nature, tout en définissant les caractéristiques spécifiques à chaque personnage. Comme on le démontre plus loin, ces costumes rendent manifestes les idées et les esthétiques de chaque lutteuse. D'ailleurs, le fait qu'ils sont réservés pour les grandes occasions souligne leur caractère cérémonial.

Le match commence avec l'entrée de Mina Shirakawa. Le public entend une version instrumentale légèrement modifiée de la chanson populaire *Danza Kuduro* de Don Omar. La championne blanche porte un poncho ouvert aux couleurs variées, décoré de lanières multicolores. Un boa rose fait le tour de son cou, tombant jusqu'aux pieds. En fait, le costume de Shirakawa rappelle ceux des *showgirls*, artistes féminines qui chantent ou dansent dans un spectacle musical, que l'on associe normalement à Las Vegas. Par ailleurs, le logo de son groupe, le Club Venus, imprimé sur les manches de son poncho, ressemble étrangement à la fameuse enseigne de la ville américaine. De plus, elle porte un bandeau à la tête, décoré de plumes, de nouveau inspirée des *showgirls* américaines. Avant de se diriger vers le ring, Shirakawa interprète sa danse usuelle au rythme de sa musique thème d'entrée. Cette chorégraphie est une partie intégrante de sa présentation. D'ailleurs, l'ajout de son costume réservé pour les matchs importants, les effets pyrotechniques et sa musique confèrent à son entrée un aspect spectaculaire. Ayant

d'abord évolué dans le monde de la グラビア (traduction littérale : gravure¹⁵⁴) avant de transitionner dans l'univers de la lutte professionnelle, son personnage reprend, par sa danse et plus largement par les références à Las Vegas, la sensualité de sa précédente profession. En effet, en tant que modèle de gravure, elle était une mannequin pour des photos et des vidéos érotiques.

Mina Shirakawa, qui danse lors de son entrée. Stardom, *Flashing Champions 2023*, 27 mai 2023, 2:45.
<https://www.stardom-world.com/contents/4745>

Quant à Tam Nakano, on ne peut imaginer une présentation plus distincte de celle de son adversaire. Inspirée sûrement par la nomenclature de sa faction Cosmic Angels et de ses surnoms « The Stardom Dream¹⁵⁵ » ainsi que « The Top Kawaii of the Cosmos¹⁵⁶ », Nakano arrive habillée en ange, couverte de la tête aux pieds de blanc avec des accents de mauve, couleur présente dans ses costumes tout au long de sa carrière. Elle porte des reflets rouges dans les cheveux, une pratique courante chez Stardom, où les championnes modifient leur présentation en fonction de la couleur de leur ceinture. Son costume d'ange est composé d'une longue robe couverte de plumage aux extrémités des manches et autour de la poitrine. Quelques lanières longent son corps. Des ailes, aussi couvertes de plumes, sont attachées à son dos. Une petite couronne endiamantée repose sur sa tête. À sa taille figurent d'autres lanières qui tombent jusqu'à ses pieds et sur lesquelles il est inscrit l'expression « Top Kawaii of the Cosmos ». Nakano tient à la main

¹⁵⁴ Même si la traduction est littérale, les deux mots ne partagent pas la même définition. Au Japon, le mot *gravure* réfère à la production des photos et de vidéos érotiques, mais non pornographiques. « Gravure Models – The Fine Line Between Cute and Erotic », dans Adrian BIANCO, dir., *Saburaku*, <https://sabukaru.online/articles/gravure-models-the-fine-line-between-cute-and-erotic>

¹⁵⁵ « Le rêve de Stardom » (traduction libre).

¹⁵⁶ « La plus mignonne du cosmos » (traduction libre).

un sceptre¹⁵⁷ allumé. Autrefois, lorsqu'elle faisait ses entrées, elle portait une hallebarde, une arme qui fusionne la lance et la hache de guerre. Il s'agit d'un accessoire qui signale son statut comme cheffe de sa faction. Le passage d'une arme à un sceptre, surtout dans un contexte où le combat et la violence sont au cœur de la représentation, signale l'évolution du personnage de Tam Nakano : cela signale le passage d'une combattante à une figure spirituelle plus grande que nature. La lutteuse, en remportant la ceinture rouge, a accédé à un nouveau rang en tant qu'ange et championne de la compagnie. Il se peut que des raisons financières aient aussi motivé ce changement. Est-ce un effet du hasard que des versions miniatures du sceptre soient arrivées dans les boutiques après ce combat? Chose certaine, cela permet aux adeptes d'affirmer leur appui à leur combattante préférée¹⁵⁸. Il s'agit en fait d'une pratique semblable aux groupes d'idoles japonaises et sud-coréennes de la musique K-pop qui vendent des bâtons lumineux spécifiques à chacun d'eux. Les admirateurs de ces groupes arrivent aux concerts successifs avec ces mêmes accessoires pour souligner leur loyauté.

Tam Nakano à son entrée. Stardom, *Flashing Champions 2023*, 27 mai 2023, 5:11. <https://www.stardom-world.com/contents/4745>

Il importe de souligner l'importance du symbole affiché partout sur le costume et sur le sceptre de Tam Nakano. Au regard occidental, il ressemble à l'étoile de David, symbole associé au judaïsme. Toutefois, la lutteuse n'a jamais, du moins publiquement,

¹⁵⁷ Bâton de commandement ornemental.

¹⁵⁸ Par la suite, la Stardom a fait des bâtons lumineux en vue du grand match opposant Tam Nakano à Saya Kamitani. Okada TARO, dir., *My Stardom*, 2025, <https://mystardom.wwr-stardom.com/s/stdmec/item/detail/SSZS-48770?ima=2537>

déclaré une affiliation religieuse quelconque. Il s'agit en fait d'une *kagome*, symbole retrouvé sur certains temples shintos ainsi que certaines lanternes de pierre au Japon. Par ailleurs, l'Association d'échange Japon-Taiwan affirme que le symbole était utilisé pour éloigner les mauvais esprits¹⁵⁹. Sinon, il se pourrait également qu'il s'agisse du *satkona* de la religion hindoue, dans lequel le triangle pointant vers le haut représente la forme masculine alors que le triangle inverse représente la forme féminine; l'espace central serait le lieu de résidence de Krishna, divinité de cette religion¹⁶⁰. Il se peut aussi que l'hexagramme soit utilisé tout simplement dans le costume de Tam Nakano comme élément décoratif. Pour le public japonais, il serait donc considéré comme plus exotique, ésotérique et mystique que religieux. Cette forte possibilité s'appuie sur le fait que nous pouvons retrouver ce symbole dans la culture populaire japonaise, comme dans le jeu de cartes *Yu-Gi-Oh!* et la série de mangas *Fullmetal Alchemist*¹⁶¹.

Une comparaison entre les deux costumes révèle leur fonction cérémoniale. Or, contrairement à ce que nous avons vu chez les Américains et les Européens, ils semblent avant tout servir à expliciter les idées et les thèmes associés à chaque combattante, que ce soit la présentation sensuelle et spectaculaire de Mina Shirakawa ou la présence sereine et quasi divine de Tam Nakano. De plus, ils évoquent les thèmes du match inspirés quant à eux du mythe d'Icare. En fait, les costumes racontent, à leur manière, la fable du match : une femme terrestre qui souhaite détrôner, voire surpasser son ancienne amie transformée

¹⁵⁹ JAPAN-TAIWAN EXCHANGE ASSOCIATION, « Motif traditionnel japonais : Kagome » [statut], dans page Facebook, *Japan-Taiwan Exchange Association*, 29 janvier 2020 [lien dans la bibliographie].

¹⁶⁰ Swami BG NARASINGHA, « Satkona – Star of David or Star of Goloka? », *Sri Narasingha Chaitanya Ashram*, 6 février 2009, <https://gosai.com/writings/satkona-star-of-david-or-star-of-goloka>

¹⁶¹ Amber NICOLE, « As use of hexagrams becomes taboo in popular media in Japan, artists search for alternatives. What is the reason behind the censorship? », dans Amber NICOLE, dir., *Automaton West*, 11 octobre 2023, <https://automaton-media.com/en/news/20231011-22200/>

en astre. En effet, la championne blanche, la merveille de Stardom, couverte de couleurs, est issue du monde humain et matériel, idée liée aux références à Las Vegas à même le costume, ville connue sous l'appellation « Vice City ». Au contraire, Tam Nakano, la championne rouge, est présentée de manière angélique, inspirant l'immensité du cosmos. Son déguisement d'ange la transforme en corps céleste qui s'oppose à la quête de Shirakawa. Les costumes représentent des polarités : un ange contre une humaine, le divin contre le séculaire, le soleil contre des ailes de cire et de plumes. Les chances de gagner de la championne blanche sont peu élevées, et ce sont les costumes qui communiquent visuellement cette idée. De par des références à des récits fondateurs, la Stardom souligne également aux spectateurs l'importance du titre de « World of Stardom Championship », plus important que celui de « Wonder of Stardom Championship ». Les deux sont certainement importants dans le fonctionnement interne de la compagnie, mais la ceinture rouge reste le prix principal.

Tam Nakano, Rossy Ogawa et Mina Shirakawa prennent des photos avant le match. Stardom, *Flashing Champions 2023*, 27 mai 2023, 6:42. <https://www.stardom-world.com/contents/4745>

L'analyse du présent match nécessite une mise en contexte. Deux ans auparavant, les deux lutteuses se sont battues pour la ceinture blanche. Relativement nouvelle dans le milieu, Mina Shirakawa – ayant commencé à lutter en 2018, puis admise à la Stardom en 2020 – se bat contre la cheffe de sa faction et la détentrice de la ceinture du Wonder of Stardom Championship, Tam Nakano. Shirakawa mentionne significativement dans une entrevue que son ancienne amie l'a toujours devancée¹⁶². Placée en bas de la carte, avec

¹⁶² Au Japon, les lutteurs restent généralement en personnage durant leurs entrevues. Essei HARA, « プロレス写真記者の眼 », dans Naruyuki IIKUBO, dir., *Number Sports Graphic*, 3 juillet 2022, p. 2, <https://number.bunshun.jp/articles/-/853778?page=2>

les autres débutantes, loin de compétitionner contre les têtes d'affiche, Shirakawa obtient la chance de prouver sa valeur à la cheffe de Cosmic Angels. Les deux femmes se battent pour la ceinture blanche le 27 novembre 2021.

À cet effet, la Stardom et les deux combattantes emploient diverses techniques pour affirmer le statut de chaque lutteuse. Dans ce match, Shirakawa introduit pour la première fois son *alter ego*, « Bloody Angel », un personnage sûrement inspiré d'un désir de surprendre son adversaire avec une nouvelle allure et une personnalité publique forte¹⁶³. Avec cette version plus agressive de la combattante, elle s'acharne sur Nakano avant même que la cloche ait sonné. Toutefois, l'inexpérience de Shirakawa se fait sentir peu après. En effet, son répertoire consiste principalement en des coups de pied et de poing, sans nécessairement avoir de stratégie pour orienter ses gestes, ce qui devient évident vers la fin du combat. Elle ne cherche pas à affaiblir ses adversaires pour une éventuelle soumission. Elle n'essaie pas non plus de préparer son adversaire pour une prise de force ou un coup final afin d'assommer son opposante. D'ailleurs, l'efficacité des coups de Shirakawa est mise à l'épreuve au cours de ce match. Un moment en particulier ressort : un peu avant la mi-match, les deux femmes s'assoient et s'engagent dans un test de force¹⁶⁴. Mina Shirakawa amorce la séquence en lançant des coups de pied à Tam Nakano. Cependant, celle-ci juge qu'une réponse n'est pas nécessaire. Plutôt, elle se

¹⁶³ *Ibid.*

¹⁶⁴ Il s'agit d'une variation d'un test de force que l'on retrouve souvent au Japon, où deux lutteurs testent leurs limites en s'échangeant des coups d'avant-bras ou des *chops*. Le but de ce test est de montrer la résilience du combattant à endurer la douleur et peut-être de l'utiliser comme argument pour affirmer un nouveau rapport réputationnel entre les combattants. Un exemple classique serait l'échange de *chops* entre Kenta Kobashi et Kensuke Sasaki (18 juillet 2005). *Pro Wrestling NOAH Destiny 2005*, Mitsuharu Misawa, dir., Kenta Kobashi vs. Kensuke Sasaki, Tokyo Dome, Japon, 18 juillet 2005. Repris dans CLASSICSPURO83, *Kenta Kobashi vs. Kensuke Sasaki (July 18th, 2005)* [vidéo], 20 octobre 2020, 13:15 à 17:39, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=ET9V5fCdRYM&t=855s>

retient, prenant presque son adversaire en pitié, ce qui est communiqué par son refus de répliquer. L'échange continue lorsque les deux femmes se lèvent. Nakano persiste à encaisser les coups d'avant-bras de Shirakawa sans réagir. Après un dernier assaut par Shirakawa, lequel l'épuise, Nakano, avec un seul coup de pied, assomme à son tour son adversaire.

Test de force lors de leur première rencontre pour la ceinture blanche en 2021. Stardom, *TOKYO SUPER WARS*, 27 novembre 2021, 14:00. <https://www.stardom-world.com/contents/3355>

Il s'agit d'une séquence représentative de la dynamique entre les deux combattantes. Même si Mina Shirakawa aspire à égaliser son amie, elle n'est pas encore prête à confronter Tam Nakano : ses coups semblaient à peine blesser la championne blanche. D'ailleurs, dans les derniers moments du match, Shirakawa tente de soulever Tam Nakano pour sa prise finale, le « *Glamorous Driver Mina*¹⁶⁵ », mais elle ne réussit pas, ce qui permet à la championne de remporter le match. Est-ce que ce moment était planifié ou est-ce que Shirakawa était réellement trop épuisée pour soulever Nakano pour son *finisher*? La question reste ouverte. Chose certaine, il s'agit d'un moment typique à la lutte professionnelle autant féminine que masculine, où la réalité et la fiction se confondent. Que Mina Shirakawa ait réellement eu la force de soulever son adversaire ou non importe peu dans le contexte de cette analyse. L'important demeure que ce moment nous informe de l'incapacité de Mina Shirakawa à poser ce geste, ce qui confirme la fable

¹⁶⁵ Courte vidéo illustrant la prise : *Stardom 5 STAR Grand Prix 2022 – Tag 18*, Rossy Ogawa, dir., Mina Shirakawa vs Saya Kamitani, et al., Korakuen Hall, Tokyo, Japon, 23 septembre 2022. Repris dans STARDOMWITHKIRITO, *Glamorous Driver by Mina Shirakawa!* [vidéo], Stardom, 27 septembre 2022, 0:05, YouTube, <https://www.youtube.com/shorts/--Qg0hmIs0s>

qu'elle n'est pas encore prête pour compétitionner contre Tam Nakano ou les autres grandes combattantes de la Stardom.

Or, environ un an et demi plus tard, les deux femmes se confrontent de nouveau, désormais toutes les deux championnes; la suite en quelque sorte du match analysé précédemment. Il sert d'occasion pour souligner le progrès de Shirakawa en tant que combattante qui compétitionne maintenant dans les hauts échelons de la Stardom. Cette fois-ci, il n'y a pas d'attaque sournoise de la part de Shirakawa avant que la cloche sonne. Plutôt, les deux femmes se fixent du regard en se dirigeant tranquillement vers le milieu du ring. Le match commence avec des échanges de prises et de coups. Elles les esquivent, de même qu'elles ripostent et déjouent les prises adverses. La séquence initiale se termine lorsque Shirakawa ne réussit pas à intercepter la championne rouge après que cette dernière a été lancée dans les cordes : elle est punie par un coup de genou de Nakano, ce qui permet à cette dernière de gagner l'échange.

Cette scène initiale confirme la nouvelle relation entre les deux lutteuses désormais marquée par le respect mutuel, voire un respect des capacités de l'adversaire. L'utilisation d'une première séquence plus classique – qui comprend un échange de prises – illustre les aptitudes techniques des lutteuses, notamment celles de Mina Shirakawa. Néanmoins, malgré le fait qu'elle ait réussi à quelque peu rattraper son écart avec Tam Nakano, elle demeure toujours un peu soumise à son opposante – comme indiqué par le coup de genou qu'elle a reçu à la fin de la séquence. En fait, elle montre l'évolution de son personnage à même son style de combat. Par exemple, alors qu'elle semblait ne pas avoir de stratégie pour vaincre son adversaire dans son match précédent contre Nakano, cette fois-ci, elle lui inflige une blessure à la jambe pour une éventuelle

« clé de jambe », une prise de soumission qu'elle a récemment ajoutée à son arsenal. Shirakawa réussit d'ailleurs à soulever son adversaire et à exécuter son *Glamorous Driver Mina* sur la championne rouge à deux reprises¹⁶⁶. Bref, le style de combat de Mina Shirakawa a évolué et, ce faisant, elle est passée d'une apprentie à une professionnelle qui est respectée de ses adversaires. Sans l'ombre d'un doute, la championne blanche a réussi à rattraper le retard qu'elle avait face à Nakano.

Mina Shirakawa est désormais présentée comme un véritable danger pour la réputation de Tam Nakano. Très tôt dans le match, elle blesse la jambe de la championne rouge en vue de la soumettre à sa prise, la *Figure Four Leg Lock*. D'ailleurs, cette blessure est un leitmotiv du combat. La jambe de Nakano, tout comme le cou de Dragunov dans le chapitre précédent de ce mémoire, devient sa faiblesse et une assise au récit du match. Sa jambe blessée limite les déplacements de la championne rouge. D'ailleurs, plus Shirakawa blesse cette partie du corps, plus Nakano devient susceptible d'abandonner à la prise de soumission de la championne blanche. La dynamique *heel/face* n'étant pas aussi définie au Japon qu'ailleurs dans le monde, l'attaque de la jambe peut être interprétée différemment. Dans le match européen analysé antérieurement, WALTER, le *heel*, attaque le cou de Dragunov afin de l'empêcher d'effectuer sa prise finale *Torpedo Moscow*. Selon la logique athlétique propre à la lutte, la décision est pragmatique : empêcher à tout moment son adversaire d'exécuter sa prise la plus dévastatrice. Néanmoins, dans une perspective narrative, l'attaque au cou sollicite de l'empathie pour Dragunov : comme nous l'avons vu, celui-ci persévère malgré la

¹⁶⁶ En anglais nommée « *Figure Four Leg Lock* ». Voici une vidéo de la soumission : *AEW Rampage #148*, Tony Khan, dir., Mina Shirakawa vs Serena Deeb, et al., Blue Arena, Colorado, États-Unis, 5 juin 2024. Repris dans Christina CHAVEZ, *Mind-Blowing Jiu-Jitsu Techniques Master the Figure 4 Leg Lock* [vidéo], AEW, 0:17, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=-YVn0_-fzSM

douleur. Même dans la défaite, le public demeure impressionné par l'étoffe du lutteur. Cependant, WALTER est perçu comme une force oppressive qui frappe répétitivement le cou de son adversaire chaque fois qu'il perd son avantage. Chez les Japonaises, encore une fois où les *heels* et les *faces* ne sont pas aussi bien définis, l'attaque à la jambe est davantage interprétée comme une stratégie légitime pour affaiblir son adversaire et, possiblement, gagner le match. Mina Shirakawa et Tam Nakano étant deux athlètes particulièrement populaires au sein de la Stardom, aucune d'entre elles n'est réellement vue comme une *face* ou une *heel*. Conséquemment, la lecture narrative des événements, à l'intérieur et à l'extérieur du ring, relève uniquement du public. S'il est favorable à la quête et à l'ambition de Shirakawa, l'attaque à la jambe est perçue comme une manière de limiter les capacités de Nakano. À l'inverse, s'il adhère au désir de Nakano de se venger de la trahison de son ancienne amie, ces attaques à la jambe attirent la sympathie des spectateurs.

Alors que les comparaisons jusqu'à présent avec leur match précédent soulignent l'évolution de Mina Shirakawa tant sur le plan de sa présentation (personnage) que sur le plan de ses capacités réelles (l'athlète), un moment en particulier rappelle explicitement leur rencontre en 2021. En effet, le combat reprend la séquence où les deux femmes s'assoient au milieu du ring et s'engagent dans un test de force. Les championnes s'acharnent l'une contre l'autre avec des coups de pied. La scène est plus rapide que la dernière fois où Nakano ne voulait pas réagir en ignorant l'offensive de son adversaire. Cette marque d'intertextualité établit une comparaison claire entre le passé et le présent. Là où il y avait autrefois un respect mutuel et une quête de validation figurent maintenant

haine et compétitivité. C'est Shirakawa qui en sort victorieuse, même si ce n'est pas assez pour lui permettre de gagner le combat dans son ensemble.

La même scène est reprise deux ans plus tard. Stardom, *Flashing Champions 2023*, 27 mai 2023, 13:59.
<https://www.stardom-world.com/contents/4745>

En fin de compte, malgré ses efforts louables, Shirakawa ne surpasse pas Tam Nakano. La championne rouge exécute ses prises finales, soit le *Violet Screwdriver*¹⁶⁷ et le *Twilight Dream Suplex*¹⁶⁸, l'arbitre compte jusqu'à trois et la cloche sonne, signalant la fin. Tam Nakano, couchée et épuisée, à côté de son ancienne amie, est couronnée double championne. Shirakawa, constatant sa défaite, commence à pleurer de déception, de désespoir et de colère pendant que Nakano se voit attribuer les deux ceintures et des trophées. L'image est évocatrice : Tam Nakano, debout et triomphant, de l'or et de l'argent autour d'elle, et Mina, couchée sur le matelas du ring, pleurant la perte. Incarnation des figures de l'ange et du soleil, Tam Nakano a écrasé les grandes ambitions de Mina Shirakawa. Celle-ci, dans un acte de désespoir, tend même la main en direction de la ceinture blanche remise à la cheffe de Cosmic Angels.

La scène se poursuit lorsque Nakano prend un microphone. Elle commence par saluer la foule, puis rappelle qu'elle est la deuxième lutteuse dans l'histoire de la compagnie à posséder à la fois la ceinture du Wonder of Stardom Championship et celle du World of Stardom Championship. Cette prise de parole a pour but de souligner

¹⁶⁷ Stardom 10th Anniversary – Hinamatsuri All-Star Dream Cinderella, Rossy Ogawa, dir., Tam Nakano vs Giulia, et al., Nippon Budokan, Tokyo, Japon, 3 mars 2021. Repris dans THE PRO WRESTLING ENTHUSIAST, *Tam Nakano – Violet Screwdriver compilation* [vidéo], Stardom, 28 septembre 2024, 0:06, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=0EYRvIADeh8>

¹⁶⁸ Isiah COLBERT, « A Love Letter To The Suplex, Wrestling's Greatest Move », dans Luke PLUNKETT, dir., *Aftermath*, 20 mai 2025, <https://aftermath.site/suplex-wrestling-love-letter/>

l'importance du match aux spectateurs afin d'assurer son inscription dans le canon de la compagnie. En plus, elle sert aussi d'insulte envers son adversaire. La réplique suivante est explicite : « *After chasing Tam Nakano for a long time, you can't surpass her, Mina Shirakawa! This is reality*¹⁶⁹! » Elle continue à l'humilier en lui offrant d'abord de réintégrer Cosmic Angels tout en précisant qu'elle sera considérée comme la moins importante dans la hiérarchie. Il s'agit d'une insulte particulièrement pointue puisqu'elle était la cofondatrice de la faction. Shirakawa répond avec conviction : « *Come back to Cosmic Angels? Be 4th in line? Don't fuck with me*¹⁷⁰! » Elle quitte le ring. Les deux combattantes se jettent un dernier regard et se disent adieu avant que Shirakawa disparaisse en coulisses.

Tam Nakano, décorée d'or et d'argent, se tient victorieuse alors que Mina Shirakawa peine à se relever. Stardom, *Flashing Champions 2023*, 27 mai 2023, 30:46. <https://www.stardom-world.com/contents/4745>

La fable opposant ces deux lutteuses se termine à ce moment tandis que le spectacle, lui, se poursuit avec l'entrée d'une autre combattante, MIRAI. Cette dernière se présente comme étant la prochaine adversaire de Tam Nakano pour la ceinture blanche, un match à venir décrit comme étant une rencontre entre la jeunesse de MIRAI (23 ans) et l'expérience de Tam Nakano.

¹⁶⁹ « Après tout ce temps à vouloir battre Tam Nakano, tu ne peux pas la surpasser, Mina Shirakawa! Voilà la réalité! » (traduction libre). Rossy OGAWA, *Stardom Flashing Champions – ワールド・オブ・スターダム&ワンダー・オブ・スターダム選手権試合* [vidéo], Stardom, 27 mai 2023, 31:21 à 31:33, Stardom World, <https://www.stardom-world.com/contents/4745>

¹⁷⁰ « Revenir à Cosmic Angels? Être reléguée à la quatrième position dans une ligne de succession? Tu te fous de ma gueule!? » (traduction libre). *Ibid.*, 34:14 à 34:25.

C'est le début d'un nouveau récit. La jeune combattante quitte le ring, laissant Tam Nakano conclure le spectacle¹⁷¹. D'abord, elle remercie la foule d'avoir regardé l'entièreté de l'événement, puis elle déclare qu'elle compte, en tant que double championne, bâtir le futur de la compagnie. Elle termine avec sa devise, qu'elle crie avec le soutien de la foule, qui se prête au jeu : « *Believe in Tam*¹⁷² ! »

Ce match rappelle explicitement le conte d'Icare. D'une mythologie à une autre, les lutteuses adoptent des costumes qui évoquent les personnages du conte de la Grèce antique : Tam Nakano, l'ange, le corps céleste, le soleil, et Mina Shirakawa, l'humaine, qui a travaillé ardemment pour s'élever au plus haut rang. Grâce aux entrées extravagantes, aux prises et aux coups dévastateurs, l'histoire reste la même entre Icare et Shirakawa : leurs ambitions démesurées les ont menés à la ruine. Une seconde lecture plus nationaliste est aussi possible. En effet, le match opposait deux types d'expression féminine. Tam Nakano, littéralement nommée « The Top Kawaii of the Cosmos », habillée en ange, présente une féminité qui se veut « pure », d'un attrait particulier pour la société traditionnelle japonaise. Au contraire, Mina Shirakawa, qui se veut plus sensuelle et sexuelle, et qui a réellement travaillé dans l'industrie de la gravure, où elle était au centre de photos et de vidéos érotiques, s'oppose à Tam Nakano, surtout avec son costume qui reprend des motifs associés à Las Vegas. Il y a aussi l'ouverture de Shirakawa au monde extérieur : encore une fois, elle a fait des études en littérature anglaise et américaine à l'Université Aoyama Gakuin¹⁷³, elle parle l'anglais et sa faction

¹⁷¹ Il s'agit d'une autre pratique que l'on retrouve chez Stardom, où la lutteuse qui gagne le match principal de la soirée a la responsabilité de clore le spectacle.

¹⁷² « Croyez en Tam ! » (traduction libre).

¹⁷³ Essei HARA, « プロレス写真記者の眼 », dans Naruyuki IIKUBO, dir., *Number Sports Graphic*, 3 juillet 2022, p. 3, <https://number.bunshun.jp/articles/-/853778?page=3>

est constituée de femmes originaires de divers pays. Significativement, lorsque vient le temps à la Stardom de choisir la championne du match, la compagnie a privilégié la combattante incarnant davantage les valeurs féminines dites japonaises. Être championne, dans n'importe quelle compagnie, comprend la fonction d'être la tête d'affiche qui attire les foules. C'est davantage le cas lorsqu'on est doublement couronné champion, tout comme Roman Reigns. Rossy Ogawa, gérant et fondateur de la Stardom, a donc choisi la femme représentant les valeurs japonaises qui allaient le mieux attirer les foules aux futurs spectacles.

Conclusion

Sans l'ombre d'un doute, certaines approches d'analyse spécifiques aux études théâtrales sont utiles à la compréhension de la lutte professionnelle. Les composantes – les éclairages, le son, la scénographie ainsi que leur agencement selon une logique de mise en scène – se ressemblent trop pour affirmer le contraire. Toutefois, elles sont employées fort différemment au théâtre. En effet, alors que les langages théâtraux varient et évoluent au fil d'une représentation pour soutenir ses thèmes, ses propos et ses esthétiques, dans la lutte professionnelle, ils servent davantage de mécanismes de cadrage durant les entrées des combattants. Entre autres, ces langages servent à présenter les personnages de chaque combattant et son rôle dans le match – à savoir s'il s'agit d'un *face* ou d'un *heel*. Ces séquences sont aussi investies pour signaler l'évolution des personnages – comme Sami Zayn qui, après des années à jouer le rôle d'un *heel*, reprend sa chanson d'origine, au grand plaisir de la foule montréalaise.

Il n'en demeure pas moins que les fonctions narratologiques de ces composantes s'effacent au son de la cloche au profit d'un pragmatisme scénique : par exemple, les éclairages sont désormais utilisés pour illuminer le ring et peut-être les alentours si les lutteurs quittent le ring; la musique associée au lutteur gagnant est jouée pour signaler sa victoire; le décor (le ring) reste identique du début jusqu'à la fin¹⁷⁴. La ceinture, lourde en importance, est présentée avant le match, soulevée devant le public tel un rituel, puis remise au gagnant à la fin du combat. Elle ne suit pas – ou rarement – des trajets comme celui du « fusil de Tchekhov », un objet présenté tôt dans le récit et utilisé plus tard. Un tel phénomène existe cependant dans les matchs sans disqualification, où les armes (chaises de métal, tables, échelles, etc.) sont introduites tôt dans le combat, puis utilisées au cours des intrigues. Il importe de souligner que ces accessoires n'ont cependant pas la même importance symbolique que la ceinture. Les habits de combat des lutteurs, à ne pas confondre avec le costume qu'ils portent lors de leur entrée, sont l'exception à cette tendance puisqu'ils ne doivent pas encombrer le combattant dans ses mouvements (fonction pragmatique), tout en reflétant sa personnalité (fonction artistique). Par ailleurs, il y a plusieurs types d'habits de combat qu'un lutteur peut porter. La culotte traditionnelle permet de montrer la musculature du compétiteur. Il s'agit de l'esthétique classique associée à l'image du lutteur. Un maillot évoque les lutteurs gréco-romains, signalant une prouesse particulière dans les enchaînements de prises. Il y a aussi des

¹⁷⁴ Il existe certainement des exemples exceptionnels où le décor subit des changements au cours d'un match, comme dans celui opposant Brock Lesnar et Roman Reigns à *SummerSlam* en 2022. Avec l'aide d'un tracteur, Lesnar soulève partiellement le ring. Ne pouvant pas continuer à se battre dans l'arène habituelle à cause du déséquilibre du ring, les deux hommes ont poursuivi leur combat dans les espaces ancillaires.

habits non traditionnels comme les jeans sportifs d'Orange Cassidy ou le col roulé sans manches de Christian Cage.

Christian Cage (à gauche) et Darby Allin (à droite) portent des habits non traditionnels pour leur combat, montrant ainsi leur personnalité atypique. AEW, *WrestleDream 2023*, 9 juin 2025, 0:30.
<https://www.youtube.com/watch?v=meOtbYN7Trk&t=1343s>

Au cours de notre étude, nous avons recensé différentes tendances et pratiques artistiques. En effet, si l'usage artistique des langages théâtraux est utilisé principalement durant les entrées, il est peu étonnant que ce soit pendant ces mêmes séquences que l'on distingue, du moins en partie, les spécificités des différentes pratiques culturelles et esthétiques. Les Européens utilisent souvent la musique d'entrée en tant que leitmotiv afin de se distinguer les uns des autres. Elle agit comme marqueur affirmant l'identité nationale du lutteur : le lutteur russe utilise une chanson russe, le lutteur anglais utilise une chanson d'un groupe britannique connu, et ainsi de suite. Aux États-Unis, le leitmotiv musical du lutteur est moins un signe d'appartenance culturelle – quoiqu'il arrive que ce soit le cas – mais plutôt un outil qui permet de détecter sa fonction (*heel/face*) et les caractéristiques de son personnage. Kairi Sane, une lutteuse japonaise associée à la WWE, utilise une chanson qui évoque son personnage de « Princesse des pirates », par exemple.

Les costumes et les accessoires des lutteurs signalent leurs origines culturelles : le *ulafala* de Roman Reigns, le chandail du Canadien de Montréal de Sami Zayn, les masques *waka-onna* d'Asuka, la croix celtique de Sheamus. La musique a la même fonction au Japon. La chanson de Mayu Iwatani *The Savior*, avec son rythme accéléré et

sa mélodie en gamme majeure, accompagne la lutteuse. Elle porte un kimono aux couleurs et aux textures variées qui est légèrement trop grand pour elle. Le costume et la musique s'agencent pour refléter le personnage d'Iwatani, surnommée « l'Icône de Stardom¹⁷⁵ » : une *face* excentrique quelque peu maladroite. Ce n'est pas un effet du hasard que les costumes des lutteuses japonaises portés pour leurs grands matchs aient une qualité cérémonielle. Leur extravagance leur confère une qualité spectaculaire et, ce faisant, en fait des figures plus grandes que nature. Les Européens et les Américains, au contraire, sont plus pudiques dans leur approche au costume. Bien que l'extravagance soit au cœur de l'identité publique de figures telles Seth Rollins, Ric Flair et « Macho Man » Randy Savage, il n'en demeure pas moins que la grande majorité des lutteurs portent des costumes qui occupent physiquement moins de place, se limitant parfois à un collier, à un chandail, à un manteau ou à un kilt écossais.

Le « Nature Boy » Ric Flair portant un de ces nombreux habits extravagants lors de son entrée. WWE, *WrestleMania XXIV*, 14 mars 2025, 3:36. <https://www.youtube.com/watch?v=vo1w4-YqJ5Y>

Les lutteurs attirent et maintiennent l'intérêt du public tout au long du match en s'appuyant sur leurs approches au combat, lesquelles suscitent différents effets chez le spectateur. À la WWE, les lutteurs jouent pleinement « pour la foule » : selon une logique à la fois oppositionnelle et polarisante, il y a un *heel* qui a pour but d'être détestable envers la foule et son adversaire, et un *face* qui cherche à attirer la sympathie du public. Le tandem Sami Zayn et Roman Reigns sert d'exemple puisqu'ils utilisent des styles de combat contrastants qui appuient leur dynamique : l'offensive de Reigns est lente et

¹⁷⁵ Traduction libre.

principalement ancrée dans l'usage de coups puissants, alors que Zayn est vite et plus ingénieux dans l'utilisation de certaines prises.

Le drame propre au match relève avant tout des événements ancillaires entourant le combat lui-même. La femme de Zayn, Khadija Sebei, devient un personnage secondaire utilisé pour antagoniser Reigns. Plus tard, le combat comprend une scène entre Reigns et Jey Uso afin d'enrichir l'intrigue opposant ces deux cousins. Une fois le combat terminé, Kevin Owens, jusqu'alors absent, entre pour s'attaquer au champion et à ses cousins, ce qui permet à Sami Zayn d'obtenir un prix de consolation. Bref, le style de la WWE, tel qu'illustré à même cette rencontre, fait intervenir des personnages externes pour rehausser les enjeux. Le drame interpersonnel entre les lutteurs est ainsi plus signifiant sur le plan narratologique que le match lui-même.

Les Européens, contrairement aux Nord-Américains, investissent le combat avec les traces d'un drame théâtral. Selon une logique esthétique « plus que réelle » – dans le sens où l'acte de simuler la bataille avec un style particulièrement violent –, ils créent une performance qui est à la fois réelle (par la vraie douleur que Dragunov et WALTER s'infligent) et stylisée pour construire le récit de leur affrontement. Elle articule la fable du match, semblable à *David et Goliath*, en métarécit où la douleur réelle qu'ils subissent sert à amplifier les enjeux dramatiques du match. La dynamique *heel/face* est aussi présente mais, cette fois-ci, le héros se montre capable de frapper aussi fort que son adversaire, et ce, malgré sa petite stature. En fait, les lutteurs européens se dévoilent plus rapides et préfèrent une présentation ancrée dans leurs prouesses techniques. Il y a chez eux un désir de présenter leur art comme une forme légitime de combat. Outre les *chops* et les coups de pied qui dominent le match, ils font souvent appel aux prises, notamment

à des souplesses et à des soumissions. La rencontre entre WALTER et Dragunov est un enchaînement de prises et de coups violents, une démonstration donc de persévérance et de leurs aptitudes au combat. Ainsi, le drame du match ne réside pas à l'extérieur du combat, comme on le voit dans la WWE. L'intérêt de ce style relève de la résilience des combattants et de leurs capacités d'enchaîner une prise après l'autre.

La lutte japonaise féminine se situe entre ces deux approches. Il y a systématiquement un récit articulé à même chaque combat : le fait que Mina Shirakawa tente de blesser le genou de Tam Nakano afin de l'affaiblir en préparation à sa clé de jambe est marié à des rappels de leur dernière rencontre. Les gestes du match sont doublés par des affirmations qui donnent sens au premier selon une logique narratologique. Notons ici que la reprise du moment où les lutteuses s'assoient pour s'échanger des coups de pied sert de rappel au spectateur d'une séquence lors d'un match antérieur. Conséquemment, le spectateur est appelé à appréhender l'évolution de Shirakawa au fil du temps, même si cette dernière ne réussit toujours pas à dépasser son ancienne amie. Les deux matchs finissent d'ailleurs de la même manière avec Tam Nakano qui utilise son *Violet Screwdriver* suivi du *Twilight Dream Suplex*. La construction de leur fable est donc cumulative : chaque match est conçu pour bonifier un récit qui fait appel, forcément, aux matchs précédents.

À la fin du combat, la présentation passe du mode combatif au mode théâtral. Là, les deux femmes s'échangent des prises de parole une dernière fois pour affirmer leur rivalité. Pour sa part, d'erechef, la WWE passe d'un mode à l'autre pour rehausser les tensions au cours de chaque match, alors que la Stardom utilise le mode théâtral pour imposer une résolution après les séquences violentes. Les mots donnent sens au combat.

C'est aussi par ce mode que la Stardom crée de l'anticipation pour son grand match suivant, en ayant une autre lutteuse qui s'introduit dans le ring pour se présenter comme la prochaine adversaire. C'est aussi la stratégie utilisée pour signaler de manière explicite la fin du spectacle au public. Dans la vidéo promotionnelle entre Ilja Dragunov et WALTER, le champion autrichien dit : « *I made you, and this time I'm gonna destroy you*¹⁷⁶! » Il reconnaît d'abord sa contribution à la réputation du combattant russe, puis affirme son désir de l'anéantir. C'est une menace typique qui révèle un procédé narratif populaire. En effet, tous les matchs du corpus utilisent ce même cadre initial, soit celui d'un gardien protecteur qui, pour diverses raisons, se voit obligé d'affronter un ancien protégé. Roman Reigns accueille Sami Zayn dans son groupe, l'invitant à maintes reprises à prouver sa loyauté jusqu'au moment où ce dernier cède et quitte la Bloodline. WALTER a formé Dragunov sur le circuit indépendant, lui offrant même une place au sein de son groupe, Imperium. Ayant compris toutefois à la longue que le Russe était une menace à son règne, il n'avait pas d'autre choix que de le battre. Du côté nippon, Tam Nakano est d'abord devenue amie avec Mina Shirakawa avant de fonder officiellement Cosmic Angels jusqu'à ce que Shirakawa, cherchant à dépasser son amie, se sépare de la faction pour créer son propre groupe. Ce leitmotiv narratologique souligne le caractère à la fois métanarratif et mythologique de la lutte. Tous ces matchs sont construits sur des antécédents, qu'il s'agisse de combats ultérieurs, de segments théâtraux télévisés ou d'apparitions médiatiques paratextuelles, qui ont eu lieu parfois des années avant chaque match. Enfin, en plus de se battre pour les ceintures en jeu, ce sont des fables à caractère

¹⁷⁶ « J'ai fait de toi l'homme que tu es aujourd'hui et, maintenant, je vais te détruire » (traduction libre). Vince McMAHON, *WALTER to collide with Ilja Dragunov for NXT United Kingdom Title next week: NXT UK, Oct. 22, 2020* [vidéo], WWE NXT UK, 2020, 2:22 à 2:24, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=4JXJOC8Ub1w>

hautement personnel pour les personnages impliqués. Pour cette raison, le public, qui est invité à suivre leur évolution, s'investit dans la quête de leur lutteur préféré élevé au rang de vedette et de figure publique.

Malgré l'approche proposée pour circonscrire la lutte professionnelle selon une logique théâtrale, il n'en demeure pas moins que l'objet demeure protéiforme et, ainsi, résiste à toute tentative de catégorisation générique. À la fois un sport et une forme artistique qui mélange fiction et réalité, à la lumière des résultats de la présente étude, il serait possible de l'aborder selon d'autres grilles et d'autres approches. Ce travail s'est concentré sur trois grandes approches stylistiques et culturelles. Cependant, une telle analyse ne rendrait pas compte de la richesse de cette pratique. Par exemple, un autre projet d'analyse similaire pourrait servir à analyser les différentes fédérations d'une même région (Mexique, Canada, Angleterre, Ouganda, Japon, Malaisie, etc.). Qui plus est, un dictionnaire portant sur la lutte professionnelle nous fait également défaut. Par exemple, au fil de ce projet, l'expression « style de combat » est utilisée à plusieurs reprises pour distinguer l'approche au combat des différentes fédérations. Ces styles sont certainement distincts, mais ils leur manquent une définition pour regrouper l'ensemble des pratiques qui les constituent. Au Japon, qu'est-ce qui distingue le Strong Style du King's Road? Pourquoi dit-on communément que l'Europe – et plus particulièrement l'Angleterre – préfère un style plus « technique »? Que dire des nombreuses prises qui portent à la fois un nom reconnu par l'ensemble du milieu et un nom spécifique au lutteur qu'il l'utilise comme *finisher*? En guise d'exemple, le lutteur Terrence Gerin, dit « Rhyno », utilise la *spear* comme prise de fin. Celui-ci, toutefois, la nomme « Gore » (que l'on pourrait traduire par « encornement »). L'acte d'attribuer un nom à une prise

populaire crée une distinction, voire une nuance porteuse qui mérite un regard plus pointu. En fait, dans une entrevue, Rhyno affirme qu'une *Gore* lui apporte toujours la victoire, alors que ce n'est pas le cas pour une *spear*¹⁷⁷. Renommer une prise permet au lutteur de se l'approprier et d'en faire une composante principale de sa présentation et de son personnage.

Cette présente étude s'est largement concentrée sur l'analyse du fonctionnement de la lutte professionnelle par l'entremise de certains éléments scéniques ainsi que par la fable. Or, bien que la lutte professionnelle soit indépendante de son cousin théâtral, il faut noter qu'elle opère de manière similaire au théâtre du XVII^e et XVIII^e siècle. Plus spécifiquement, nous nous référons au théâtre avant l'arrivée de la mise en scène telle que nous la connaissons aujourd'hui. En effet, les pratiques de cette époque font écho aux pratiques de la lutte professionnelle. Nous notons ici l'importance du comédien. Autrefois, c'était celui-ci qui décidait son jeu – tout comme le lutteur qui est peut-être guidée, mais qui opère majoritairement par lui-même¹⁷⁸. D'autre part, la position des comédiens sur la scène reflétait leur statut hiérarchique professionnelle¹⁷⁹. Cet élément se trouve dans la lutte : les plus grands noms sont souvent au sommet de la carte, ils sont dans les matchs les plus importants, alors que les lutteurs moins connus sont placés au début des spectacles. Dans sa critique du théâtre de l'époque, Émile Zola s'attaque aux comédiens qui se préoccupaient de leur succès personnel au détriment de l'ensemble de la

¹⁷⁷ Malcom STIDHAM, *RHYNO Explains The Difference Between A Gore & A Spear | Muscle Memory* [vidéo], MUSCLEMANMALCOM, 30 janvier 2025, 1:18 à 1:55, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=a-ZCGTdTOVs>

¹⁷⁸ Patrice PAVIS, *La mise en scène contemporaine*, Paris, Armand Colin, 2019, p. 15, <https://shs-cairn-info.proxy.bib.uottawa.ca/la-mise-en-scene-contemporaine--9782200623746-page-13?lang=fr>

¹⁷⁹ Michel CORVIN, dir., « Mise en scène – Historique : Au XVII^e et au XVIII^e siècle, dans *Dictionnaire encyclopédique du théâtre*, Paris, Bordas, 1991, p.562 à 563.

production – ce qui met en parallèle l’attitude de certains lutteurs de ne pas vouloir perdre face à un adversaire qu’ils jugent inférieur afin de ne pas nuire à leur réputation et à leur image¹⁸⁰. D’ailleurs, tout comme dans la lutte aujourd’hui, c’était la responsabilité des comédiens de fournir leur propre costume. Bref, il y a des liens plus exhaustifs à faire entre la lutte professionnelle et le théâtre avant l’arrivée de la mise en scène.

Il fût question dans ce projet d’analyser la lutte professionnelle selon certains codes du théâtre occidental. Ceci dit, le match entre Tam Nakano et Mina Shirakawa, issu du Japon, comprend des éléments culturels qui influencent les pratiques de la lutte. En fait, il serait pertinent de faire des rapprochements entre la lutte japonaise et les formes théâtrales du pays. Notamment, le kabuki semble être la forme qui se rapproche le plus à la lutte professionnelle. Cet art porte une attention particulière sur la gestuelle. On retrouve aussi des costumes et des maquillages extravagants, des scènes de combat et de danse¹⁸¹. Par ailleurs, les références explicites au kabuki sont plus nombreuses dans la lutte japonaise féminine que le nô. Par exemple, les lutteuses Kairi Sane et Asuka compétitionnent ensemble sous le nom « The Kabuki Warriors »¹⁸², alors qu’Unagi Sayaka est souvent nommée la « Kabukimono »¹⁸³. Nous mentionnons aussi le parcours similaire que les deux formes ont eu au fil du temps. Tous les deux ont commencé en tant

¹⁸⁰ Émile ZOLA, *Le Naturalisme au théâtre*, Paris, Cercle du livre précieux, 1881, p. 366. (Coll. « Œuvres Complètes » 1968).

¹⁸¹ Leonard PRONKO, « A Concise Introduction to Kabuki », dans Digital Theatre +, dir., *Introductions to Physical Theatre and Dance*, 2021, p. 7-11, <https://edu-digitaltheatreplus-com.proxy.bib.uottawa.ca/content/guides/kabuki#about>

¹⁸² « Les Guerrières Kabuki » (traduction libre)

¹⁸³ Kabukimono est un terme du XVII^e siècle attribué aux hommes marginalisés de la classe samurai qui ont adopté un comportement et un style vestimentaire extravagant. D’abord venu du verbe *kabuku*, signifiant, « être penché » ou « être bizarre », le terme sera par après attribué à cette nouvelle forme spectaculaire, le kabuki, qui est née durant la même période. Alexandra CURVELO, « From *Nanbajin* to *Kabukimono*: Portraying Iberians in Early Modern Japan », dans Katja TRIPLETT, dir., *Japan in the Early Modern World*, Berlin, J.B. Metzler, 2025, p.51, https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-662-70424-0_3.pdf

que spectacle aux allures érotiques mené par des femmes. Ces forment ont gagné une réputation indigne auprès du public, les forçant à s'installer dans le quartier des plaisirs et dans les *nightclubs* avant de vivre une révolution qui va leur conférer un certain prestige au sein de la population¹⁸⁴. Il y a donc des comparaisons et des réflexions plus profondes à faire entre ces deux formes théâtrales japonaises.

N'en demeure pas moins qu'il est possible de faire une association entre la lutte professionnelle, les arts de la scène et la performance. On y trouve drame, spectacle et chorégraphies physiques hors du commun. Néanmoins, ses origines lui sont distinctes et elle a évolué en une forme unique d'une portée populaire. C'est possiblement cette caractéristique, mariée à sa réputation indigne, qui a fort longtemps éloigné les chercheurs. Ceux et celles qui ont tenté de l'analyser l'ont fait avant tout selon des perspectives sociologiques, politiques, médicales et historiques. Il est espéré que cette étude ouvrira la porte à des analyses qui feront de son aspect spectaculaire et théâtral l'assise principale. Si un *booker* équivaut à un auteur ou à un réalisateur, pourrait-on analyser les spectacles de la Mystery Wrestling de Evil Uno comme on le ferait pour un corpus de Molière? Si le lutteur est un comédien, pourrait-on analyser la variété de personnages et de styles de combat que Matt Hardy adopte comme on le ferait pour tout autre acteur? Compte tenu de sa nature hybride et quelque peu évasive, serait-il temps de lui consacrer son propre champ d'études, qui décortiquerait les questions uniques à sa forme et à son contenu? Poser la question, c'est y répondre.

¹⁸⁴ Keiko AIBA, *Transformed Bodies and Gender: Experiences of Women Pro Wrestlers in Japan*, Osaka, Union Press, 2017, p. 43,
https://www.researchgate.net/publication/373295943_Transformed_Bodies_and_Gender_Experiences_of_Women_Pro_Wrestlers_in_Japan

Bibliographie

Blogue

DANA. « 2023.05.11 Press Conference for 05.27 Flashing Champions » [billet], dans DANA, *Shine Today Believe Tomorrow*, 25 mai 2023, <https://shinetodaybelievetomorrow.home.blog/2023/05/25/2023-05-11-press-conference-for-05-27-flashing-champions/>

Dictionnaires

CHEVALIER, Jean, et Alain GHEERBRANT. « ICARE », dans *Dictionnaire des symboles : mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris, Éditions Robert Laffont, 1969, p. 517, <https://fr.scribd.com/document/858906023/Dictionnaire-des-symboles#page=1098>

CORVIN, Michel, dir. « Mise en scène », dans *Dictionnaire encyclopédique du théâtre*, Paris, Bordas, 1991, p. 561-565.

CORVIN, Michel, dir. « Kabuki », dans *Dictionnaire encyclopédique du théâtre*, Paris, Bordas, 1991, p. 465-466.

GREIMAS, Algirdas-Julien, et Joseph COURTÉS. « Diégèse », dans *Sémiotique : Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette Éducation, 2014, p. 188, <https://shs-cairn-info.proxy.bib.uottawa.ca/semiotique--9782010206481-page-151?lang=fr#s1n37>

LLYOD-JONES, David Mathias. « Antonín Dvořák », dans *Britannica*, paragr. 1, <https://www.britannica.com/biography/Antonin-Dvorak>

PAVIS, Patrice. « Mise en scène », dans *Dictionnaire du théâtre*, Armand Colin, 2019, p. 331-337, <https://shs-cairn-info.proxy.bib.uottawa.ca/dictionnaire-du-theatre--9782200623340-page-307?lang=fr#s1n25>

STERLING, Christopher H. « A new art form », dans *Britannica*, Britannica Editors, 16 janvier 2026, paragr. 8, <https://www.britannica.com/topic/radio/A-new-art-form#ref1123813>

Journal

DENISON, D.C. « TWENTY-ONE: Vince McMahon », *Boston Globe* (10 février 1985), p. 8, <https://archive.org/details/5736664-Vince-McMahon-Boston-Globe-Magazine-Interview/mode/1up>

Livres

AIBA, Keiko. *Transformed Bodies and Gender: Experiences of Women Pro Wrestlers in Japan*, Osaka, Union Press, 2017, 240 p., https://www.researchgate.net/publication/373295943_Transformed_Bodies_and_Gender_Experiences_of_Women_Pro_Wrestlers_in_Japan

BARTHES, Roland. *Mythologies*, Éditions du Seuil, 1957, 233 p., https://monoskop.org/images/9/9b/Barthes_Roland_Mythologies_1957.pdf

BEEKMAN, Scott. *Ringside: A History of Professional Wrestling in America*, Westport, Praeger Publishers, 2006, 188 p.

BUXTON, Richard. *The Complete World of Greek Mythology*, New York, Thames & Hudson, 2004, 256 p.

CURVELO Alexandra. « From Nanbajin to Kabukimono: Portraying Iberians in Early Modern Japan », dans Katja TRIPLETT, dir., *Japan in the Early Modern World*, Berlin, J.B. Metzler, 2025, p. 39-59, https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-662-70424-0_3.pdf

DIEL, Paul. *Le symbolisme dans la mythologie grecque*, Pavot, 14 mars 2017, 307 p., <https://www.leslibraires.ca/livres/le-symbolisme-dans-la-mythologie-grecque-paul-diel-9782228917124.html>

FERSTL, Paul. « Wrestling with Narratives: Reflections on the *Montréal Screwjob* », dans Paul FERSTL et Keyvan SARKHOSH, dir., *Quote, Double Quote: Aesthetics between High and Popular Culture*, Amsterdam – New York, BRILL, 2014, p. 167- 177, <https://ebookcentral.proquest.com/lib/ottawa/reader.action?c=UERG&docID=1686923&ppg=167#ppg=167>

GENETTE, Gérard. *Palimpsestes : La littérature au second degré*, Paris, Éditions du Seuil, 1982, 477 p.

OLIVER, Greg, et Steven JOHNSON. *The Pro-Wrestling Hall of Fame: The Storytellers*, Toronto, ECW Press, 2019, 284 p.

PAVIS, Patrice. *La mise en scène contemporaine*, Paris, Armand Colin, 2019, 335 p., <https://shs-cairn-info.proxy.bib.uottawa.ca/la-mise-en-scene-contemporaine--9782200623746?lang=fr>

PRONKO Leonard. « A Concise Introduction to Kabuki », dans Digital Theatre +, dir., *Introductions to Physical Theatre and Dance*, 2021, p. 1-18, <https://edu-digitaltheatreplus-com.proxy.bib.uottawa.ca/content/guides/kabuki#about>

RACE, Harley, et al. *The Professional Wrestler's Workout & Instructional Guide*, Champaign, Sports Publishing L.L.C., 2005, 129 p.

RYNGAERT, Jean-Paul. *Introduction à l'analyse du théâtre*, Paris, Armand Colin, 2014, 158 p.

ZOLA, Émile. *Le Naturalisme au théâtre*, Paris, Cercle du livre précieux, 1881, (Coll. « Œuvres Complètes » 1968).

Matches

BROOKES, Chris. *BAKA GAIJIN + FRIENDS Vol. 2 – Ram Kaichow & Onryo vs. Chris Brookes & Masahiro Takanashi* [vidéo], BAKA GAIJIN + FRIENDS, 17 février 2023, 18:25, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=gNAXVmR9pus&t=518s>

DANSEREAU, Nicolas. *FULL EVENT: Mystery Wrestling 10 | A Literal Deathmatch, Microman vs. Serpentico, Referee 4-Way* [vidéo], Evil Uno presents Mystery Wrestling, 15 février 2026, 2:01:50 à 2:36:04, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=RM54Gomzfnk&t=4092s>

KHAN, Tony. *FULL MATCH: BRYAN DANIELSON vs. ZACK SABRE JR. in a technical MASTERPIECE | AEW WrestleDream 2023* [vidéo], AEW, 10 juin 2025, 22:46, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=JhT5hFdAoFc>

KHAN, Tony. *FULL MATCH: Hangman Adam Page vs Swerve Strickland. Lights Out Steel Cage! | AEW All Out 2024* [vidéo], AEW, 15 septembre 2025, 38:01, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=S8JRVB-FUkw&t=2152s>

KHAN, Tony. *FULL MATCH: DARBY ALLIN vs CHRISTIAN CAGE – TNT Title 2 Out of 3 Falls | WrestleDream 2023* [vidéo], AEW, 9 juin 2025, 27:29, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=meOtbYN7Trk&t=1343s>

KODA, Tetsuya. *WRESTLE PRINCESS V* [vidéo], TJPW, 22 septembre 2024, 1:14:53 à 1:26:51, Wrestle Universe, <https://www.wrestle-universe.com/en/videos/2XWqx3pjahStmMDv4NYXhH>

KODA, Tetsuya. *WRESTLE UNIVERSE members-only event "Pre- TJPW Pro-Wrestling. 9"* [vidéo], TJPW, 13 avril 2025, 1:28:40 à 1:55:59, Wrestle Universe, <https://www.wrestle-universe.com/en/videos/fnkRAnGUyDLd4uwRbzH6JA>

LEVESQUE, Paul. *FULL MATCH: Finn Bálor vs. Ilja Dragunov: WWE Worlds Collide 2020* [vidéo], WWE NXT, 5 juin 2025, 18:02, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=UzUzmJt3Zic>

LEVESQUE, Paul. *FULL MATCH: Roman Reigns vs Solo Sikoa | Tribal Combat for Ula Fala: Raw on Netflix Premiere* [vidéo], WWE, 20 juin 2025, 32:31, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=SyCQX9WV3wg>

LEVESQUE, Paul. *FULL EVENT: NXT TakeOver: New York | Johnny Gargano vs. Adam Cole, WALTER vs. Pete Dunne* [vidéo], WWE NXT, 26 juin 2025, 3:14:49, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=JOJkWBofJKQ>

LEVESQUE, Paul. *FULL MATCH: Roman Reigns vs. Brock Lesnar | WWE Title Last Man Standing Match: SummerSlam 2023* [vidéo], WWE, 19 juillet 2025, 36:23, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=dbmdOSsk8o0>

LEVESQUE, Paul. *FULL MATCH: Cody Rhodes vs. Kevin Owens | Undisputed WWE Title Match: Bash in Berlin 2024* [vidéo], WWE, 28 août 2025, 33:09, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=rqLNNaEtKX4>

LEVESQUE, Paul. *Creepy Cinematic Matches | Boneyard Match, Firefly Fun House Match and MORE* [vidéo], WWE Vault, 20 octobre 2025, 1:44:01, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=YArsU_ru5OI&t=2s

McMAHON, Vince. *FULL MATCH – The Rock vs. Mankind – WWE Championship Match: Raw, Jan. 4, 1999* [vidéo], WWE, 4 janvier 2021, 14:06, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=eJbnFZ6yA8&t=644s>

McMAHON, Vince. *FULL MATCH – Roman Reigns vs. Cody Rhodes – WWE Universal Championship Match: WrestleMania 39 Sunday* [vidéo], WWE, 30 octobre 2023, 40:47, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=cZASY_zwKvs&t=18s

McMAHON, Vince. *FULL MATCH: Roman Reigns vs. Sami Zayn — Undisputed WWE Universal Title: Elimination Chamber 2023* [vidéo], WWE, 7 février 2025, 49:04, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=EnqNZOSZvgQ&t=129s>

McMAHON, Vince. *FULL MATCH: Shawn Michaels vs. Ric Flair: WrestleMania XXIV* [vidéo], WWE, 14 mars 2025, 30:59, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=volw4-YqJ5Y>

New Japan Pro Wrestling. *2016年5月27日（後楽園ホール）"BEST OF THE SUPER Jr.XXIII" Bブロック公式戦 リコシェ VS ウィル・オスプレイ【3分動画】* [vidéo], New Japan Pro Wrestling, 8 mai 2022, 3:20, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=eSd_7paGM4g

OGAWA, Rossy. *STARDOM GALAXY STARS 2017 – ワールド・オブ・スターダム選手権試合* [vidéo], Stardom, 21 juin 2017, 44:30, Stardom World, <https://www.stardom-world.com/contents/1271>

OGAWA, Rossy. *TOKYO SUPER WARS – ワンダー・オブ・スターダム選手権試合* [vidéo], Stardom, 27 novembre 2021, 32:02, Stardom World, <https://www.stardom-world.com/contents/3355>

OGAWA, Rossy. *Stardom Hiroshima Goddess Festival – ワンダー・オブ・スターダム選手権試合* [vidéo], Stardom, 11 novembre 2022, 35:22, Stardom World, <https://www.stardom-world.com/set/4219/contents/4217?fcid=25>

OGAWA, Rossy. *Stardom Flashing Champions – ワールド・オブ・スターダム & ワンダー・オブ・スターダム選手権試合* [vidéo], Stardom, 27 mai 2023, 44:55, Stardom World, <https://www.stardom-world.com/contents/4745>

OGAWA, Rossy. *DREAM STAR GRAND PRIX 2024 / 09.16* [vidéo], Marigold, 2024, 2:35:09, Wrestle Universe, <https://www.wrestle-universe.com/en/lives/anRsAKcjomWACkAa1QpPbF>

OKADA, Taro. *STARDOM SAPPORO WORLD RENDEZVOUS – ワールド・オブ・スターダム選手権試合* [vidéo], Stardom, 28 juillet 2024, 35:07, Stardom World, <https://www.stardom-world.com/set/5914/contents/5913?fcid=28>

OKADA, Taro. *ALL STAR GRAND QUEENDOM 2025 – スペシャルシングルマッチ* [vidéo], Stardom, 27 avril 2025, 22:57, Stardom World, <https://www.stardom-world.com/set/6820/contents/6811?fcid=40>

OKADA, Taro. *ALL STAR GRAND QUEENDOM 2025 – ワールド・オブ・スターダム選手権試合 完全決着敗者引退特別ルール* [vidéo], Stardom, 27 avril 2025, 52:41, Stardom World, <https://www.stardom-world.com/set/6820/contents/6819?fcid=40>

[FREE MATCH] *A-Kid vs Will Ospreay – Total Rumble 9 – 30/03/2019* [vidéo], White Wolf Wrestling, 2 avril 2019, 37:20, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=4oGYHaU_f_4

Pro Wrestling NOAH Destiny 2005. Mitsuharu Misawa, dir., Kenta Kobashi vs. Kensuke Sasaki, Tokyo Dome, Japon, 18 juillet 2005. Repris dans CLASSICSPURO83, *Kenta Kobashi vs. Kensuke Sasaki (July 18th, 2005)* [vidéo], 20 octobre 2020, 34:18, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=ET9V5fCdRYM&t=855s>

WWE NXT UK #116, Paul Levesque, dir., WALTER vs Ilja Dragunov, et al., BT Sport Studios, Londres, 29 octobre 2020. Repris dans Villain Enterprises, *walter vs ilja dragunov nxt uk with sound (5 star from dave meltzer)* [vidéo], WWE NXT UK, 2021, 29:10, Dailymotion, <https://www.dailymotion.com/video/x7x6sbv>

Mémoire de maîtrise

PAGEAU, Stéphane. *Les modalités de la représentation et les valeurs qui sous-tendent la représentation dans les récits de la lutte professionnelle* [mémoire de maîtrise, lettres et communications], Sherbrooke, Université de Sherbrooke, 2007, 131 p., <https://usherbrooke.scholaris.ca/server/api/core/bitstreams/9546ef4d-e3ea-4e2d-9d78-8dc27b49412f/content>

Pages web

ALBA, John. « Actual WWE WrestleMania 41 Attendance Revealed », dans Minute Media, dir., *The Takedown on Sports Illustrated*, 3 mars 2026, <https://www.si.com/fannation/wrestling/wwe/actual-wwe-wrestlemania-41-attendance-revealed>

BG NARASINGHA, Swami. « Satkona – Star of David or Star of Goloka? », *Sri Narasingha Chaitanya Ashram*, 6 février 2009, <https://gosai.com/writings/satkona-star-of-david-or-star-of-goloka>

BOBBY, Mathews. « The Montreal Screwjob: REAL Truth on Who Screwed Bret Hart », dans JP ZARKA, dir., *Pro Wrestling Stories*, 26 janvier 2026, <https://prowrestlingstories.com/pro-wrestling-stories/montreal-screwjob/?srltid=AfmBOopKPgJYNUeLkjmm1x4MBOtjdgZq2YimQ2HOADVXWkjfd3UeDSgv>

CALLOW, Marc. « WWE Wrestlers With Most WrestleMania Main Events », dans Hassan YOUSSEF, dir., *The Sportster*, 6 avril 2025, <https://www.thesportster.com/wwe-wrestlers-most-wrestlemania-main-events-rock-john-cena-roman-reigns-hulk-hogan/>

CANTON, John. « WWE'S Gunther Explains How He Created Ring General Gimmick », dans Ajay PRATAP SINGH, dir., *TJRWrestling*, 29 août 2024, <https://tjrwrestling.net/news/wwe-gunther-explains-ring-general-gimmick/>

COLBERT, Isiah. « A Love Letter To The Suplex, Wrestling's Greatest Move », dans Luke PLUNKETT, dir., *Aftermath*, 20 mai 2025, <https://aftermath.site/suplex-wrestling-love-letter/>

DICKINSON, Martin James. « Vince McMahon Admitted That Wrestling Is Scripted To Avoid Taxes », *The Sportster*, 25 juin 2022, <https://www.thesportster.com/wwe-vince-mcmahon-admitted-wrestling-scripted-to-avoid-taxes/>

FRIEDL, Leonard. « WWE-Star Gunther: Deswegen sind deutsche Wrestling-Fans so besonders », dans Myriam KARSCH, dir., *Sports Illustrated Deutschland*, 15 avril 2025, <https://www.sportsillustrated.de/mehr-sport/wwe/wwe-star-gunther-ueber-deutsche-wrestling-fans>

HARA, Essei. « プロレス写真記者の眼 », dans Naruyuki IKUBO, dir., *Number Sports Graphic*, 3 juillet 2022, 5 p., <https://number.bunshun.jp/articles/-/853778?page=2>

KONUWA, Alfred. « Everything To See And Do In Las Vegas For WrestleMania 41 Week », dans Sherry PHILLIPS, dir., *Forbes*, 3 avril 2025, <https://www.forbes.com/sites/alfredkonuwa/2025/04/03/everything-to-see-and-do-in-las-vegas-for-wrestlemania-weekend/>

NICOLE, Amber. « As use of hexagrams becomes taboo in popular media in Japan, artists search for alternatives. What is the reason behind the censorship? », dans Amber NICOLE, dir., *Automaton West*, 11 octobre 2023, <https://automaton-media.com/en/news/20231011-22200/>

PENDER, Matt. « Bruno Sammartino and Ivan Koloff – The Night They Shocked the World », dans JP ZARKA, dir., *Pro Wrestling Stories*, 17 avril 2025, <https://prowrestlingstories.com/pro-wrestling-stories/bruno-sammartino-ivan-koloff/>

PODGORSKI, Alex. « 5-Star Match Reviews: WALTER vs. Ilja Dragunov – WWE NXT UK October 29th, 2020 », dans John CANTON, dir., *TJR Wrestling*, 28 novembre 2020, <https://tjrwrestling.net/feature/5-star-match-reviews-walter-vs-ilja-dragunov-wwe-nxt-uk-october-29th-2020-by-alex-podgorski/>

SAM, Doric. « UFC, WWE, AEW Headline Forbes' 2024 List of Most Valuable Combat Sports Promotions », dans Lenny DANIELS, dir., *Bleacher Report*, 18 avril 2024, <https://bleacherreport.com/articles/10117503-ufc-wwe-aew-headline-forbes-2024-list-of-most-valuable-combat-sports-promotions>

SZ, Ryan. « The ABC's of Pro Wrestling », dans Lenny DANIELS, dir., *Bleacher Report*, 7 juin 2018, <https://bleacherreport.com/articles/1015847-the-abcs-of-pro-wrestling>

« Aleister Black », dans Philip KREIKENBOHM, dir., *Cagematch*, <https://www.cagematch.net/en/?id=2&nr=1700&page=15>

« Gravure Models – The Fine Line Between Cute and Erotic », dans Adrian BIANCO, dir., *Saburaku*, <https://saburaku.online/articles/gravure-models-the-fine-line-between-cute-and-erotic>

« GUNTHER », dans Philip KREIKENBOHM, dir., *Cagematch*,
<https://www.cagematch.net/?id=2&nr=16807&gimmick=Gunther>

« JD McDonagh », dans Philip KREIKENBOHM, dir., *Cagematch*,
<https://www.cagematch.net/index.php?id=2&nr=4736&page=15>

« Mayu Iwatani », dans Philip KREIKENBOHM, dir., *Cagematch*,
<https://www.cagematch.net/?id=2&nr=10402&gimmick=Mayu+Iwatani>

« Roman Reigns », dans Philip KREIKENBOHM, dir., *Cagematch*,
<https://www.cagematch.net/?id=2&nr=9967&gimmick=Roman+Reigns>

« Sami Zayn », dans Philip KREIKENBOHM, dir., *Cagematch*,
<https://www.cagematch.net/?id=2&nr=1523>

« Zack Saber Jr. », dans Philip KREIKENBOHM, dir., *Cagematch*,
<https://www.cagematch.net/?id=2&nr=4505&page=15>

Réseaux sociaux

HELWANI, Ariel. « La Belle Province » [vidéo], dans page Instagram *Ariel Helwani*, 2023,
<https://www.instagram.com/reels/CovsiTZDD1a/>

JAPAN-TAIWAN EXCHANGE ASSOCIATION. « Motif traditionnel japonais : Kagome » [statut], dans page Facebook, *Japan-Taiwan Exchange Association*, 29 janvier 2020,
<https://www.facebook.com/JapanTaiwanExchangeAssociation/posts/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E5%82%B3%E7%B5%B1%E6%96%87%E6%A8%A3%E7%B1%A0%E7%9B%AE%E6%97%A5%E6%9C%AC%E5%82%B3%E7%B5%B1%E6%96%87%E6%A8%A3%E6%98%AF%E5%B0%87%E8%BA%AB%E9%82%8A%E7%9A%84%E6%A4%8D%E7%89%A9%E5%8B%95%E7%89%A9%E8%87%AA%E7%84%B6%E5%99%A8%E5%85%B7%E5%8F%8A%E7%9B%B4%E7%B7%9A%E6%9B%B2%E7%B7%9A%E7%9A%84%E7%B5%84%E5%90%88%E6%9C%89%E5%90%84%E5%BC%8F%E5%90%84%E6%A8%A3%E7%9A%84%E5%9C%96%E9%A8%B0%E5%90%84%E8%87%AA%E8%98%8A%E5%90%AB%E8%91%97%E5%B9%B3%E5%AE%89%E5%A4%9A%E5%AD%90%E5%A4%9A%E5%AD%AB%E5%B9%B3%E5%AE%89%E6%88%90%E9%95%B7%E9%95%B7%E5%A3%BD%E6%B6%88%E7%81%BD%E8%A7%A3%E5%8E%84%E7%AD%89%E4%B8%8D%E5%90%8C%E7%9A%84%E5%90%AB%E6%84%8F%E6%9C%AC%E6%9C%88%E8%A6%81%E4%BB%8B%E7%B4%B9%E7%9A%84%E6%96%87%E6%A8%A3%E7%82%BA%E7%B1%A0/2673371722750504/>

LEVESQUE, Paul. « An entrance is more than music and lights. It's creating a moment, it's defining who you are. ...and @stephanie.vaquer is a star... » [billet], dans page Facebook *World Wrestling Entertainment*, 2025, <https://www.facebook.com/watch/?v=1157460135711323>

Reuves savantes

BEN-YOUSSEF, Fareed. « The Birth and Death of a Professional Wrestling Alter-Ego », *Japanese Language and Literature*, vol. 53, n° 2 (octobre 2019), p. 203-232, <https://www.jstor.org/stable/26911425>

KRÖLLER, Eva-Marie. « Fear of Flying? The Myth of Daedalus and Icarus in Canadian Culture », *Revue d'Études Canadiennes*, vol. 28, n° 4 (1993), p. 102-116,
<https://www.proquest.com/docview/1300023712/fulltextPDF/284AD917CD4C42F4PQ/1?accountid=14701&sourcetype=Scholarly%20Journals>

LAFLAMME, Steve. « Le théâtre des pauvres », *Québec français*, n° 157 (2010), p. 38-42, <https://www.erudit.org/fr/revues/qf/2010-n157-qf1503646/61507ac.pdf>

RICHARDS, Matthew S. « The Mad King: violence and vulnerability in professional wrestling », *Communication, Culture & Critique*, vol. 17, n° 1 (février 2024), p. 57-63, https://journals-scholarsportal-info.proxy.bib.uottawa.ca/details/17539129/v17i0001/57_tmkvavipw.xml

Sites web

CORNETTE, Jim, dir. *JimCornette.com*, 2026, <https://www.jimcornette.com/jim-cornette-biography.html>

GOLDBERG, Matt, dir. *Tripadvisor*, 2025, https://www.tripadvisor.com/ShowUserReviews-g1066457-d26697351-r919715637-Ichigaya_Chocolate_Square-Shinjuku_Tokyo_Tokyo_Prefecture_Kanto.html

KRAESTSCH, Rich, dir. *Voices of Wrestling*, 2025, <https://www.voicesofwrestling.com/pro-wrestling-upcoming-schedules-event-pages/wrestlemania-weekend-2025-full-schedule-map/>

LALOVIC, Nenad, dir. *United World Wrestling*, <https://uww.org/about-uww/history-wrestling-uww>

LAUDERDALE, Brett, dir. *Game Changer Wrestling The Collective*, 2025, <https://gcwthecollective.com/>

LIFFER, C.B., et Francis JAY, dir. *Spark Joshi*, 2025, <https://sparkjoshi.com/wrestling/2025-04-stardom-spark-vegas-mania-week>

MOOT, Guy, dir. *Warner Chappell production Music*, 2018, <https://www.warnerchappellpm.com/track/elbroar-er1074-57/MjYwNzc1MjMtYjE1OGI5>

PRATAP SINGH, Ajay, dir. *Sportskeeda : Sami Zayn's The Song and Finisher*, 2024, <https://www.sportskeeda.com/wwe/sami-zayn-theme-song-and-finisher>

SWASBROOK, Christopher, dir. *Museum of New Zealand Te Papa Tongarewa*, <https://collections.tepapa.govt.nz/object/222948?page=1&rtp=1&ros=1&asr=1&assoc=all&mb=c>

TARO, Okada, dir. *My Stardom*, 2025, <https://mystardom.wwr-stardom.com/s/stdmec/item/detail/SSZS-48770?ima=2537>

« Additional match announcements for “TJPW vs DDT vs GCW”! A Tag Team bout featuring very uneven tag partners, Manders & Itoh vs Naya & Microman! », Tetsuya KODA, dir., *Tokyo Joshi Pro Wrestling*, 16 avril 2025, <https://www.tjpw.jp/news/67fe2e7f9aca230002be27b1>

« What does Fighting Spirit mean to fans of Japanese wrestling or Puroresu? », *Joshi USA*, 2022, <https://joshiusa.com/wrestling/what-is-fighting-spirit-in-japanese-wrestling>

Vidéos

CORNETTE, Jim. *Jim Cornette on the Origin of Wrestling Terminology | DARK SIDE OF THE RING* [vidéo], Vice TV, 19 avril 2019, 2:33, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=r9PIleVWJtE>

CSM. *Ilja Dragunov – Torpedo Moscow | Wrestling Finisher Analysis | LUCHANALYSIS Episode #65* [vidéo], 9 septembre 2023, 0:56, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=gWVrpTzy6jc>

DAVE KNOWS WRESTLING (créateur). *7 Keys To COMMENTARY w/ STEVEN JAMES From CAPITOL WRESTLING* [vidéo], 2019, 23:01, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=51N7D8BiwmY>

DUDLEY, D-Von. *“How A WWE Match Is Made?!” | My 7 Years As A WWE Producer* [vidéo], D-Von Dudley, 13 mars 2025, 13:04, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=JvzQYy61w>

EISENER, Jason. *BEYOND THE RING: The Vault of Castle Cornette | DARK SIDE OF THE RING* [vidéo], VICE TV, 30 mai 2019, 2:50, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=zAGnn-NLNm8>

GEORGIU, Andrew. *No Filter WWE: WALTER vs Ilja for the NXT UK Championship* [vidéo], TNT SPORTS FOOTBALL, 31 octobre 2021, 11:45, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=RwZ7CfhfkmM&t=243s>

GRIFFIN III, Robert. *Seth Rollins CALLS OUT CM Punk to an MMA Fight and Declares himself MR. WRESTLEMANIA* [vidéo], 2025, 1h29, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=gb9TF04VJDw>

HART, Bret. *Bret Hart on Being Left With Nothing After Goldberg Abruptly Ended His Career* [vidéo], Inside the ropes, 22 octobre 2023, 0:38, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=No2dSOpB0oE>

HAUSMAN, Nick. *Seth Rollins Calls CM Punk A Cancer & Tells Him To Stay Away From WWE* [vidéo], Wrestling Inc., 28 janvier 2023, 3:39, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=h-tI_KrG59Q

HUFFMAN, Maven. *WWE Referee Secrets Revealed* [vidéo], Maven Huffman, 10 octobre 2025, 20:13, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=QjCsowibbwM>

KHAN, Tony. *Darby Allin and Jon Moxley Brawl at New York Comic Con #AEW | AEW on TV* [vidéo], AEW, 10 octobre 2025, 0:36, YouTube, <https://www.youtube.com/shorts/P7PVtNCOKdE>

LEVESQUE, Paul. *FULL SEGMENT: John Cena recreates CM Punk's famous “pipebomb”: SmackDown, June 20, 2025* [vidéo], WWE, 21 juin 2025, 11:02, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=47otpATArSM>

McMAHON, Vince. *WALTER to collide with Ilja Dragunov for NXT United Kingdom Title next week: NXT UK, Oct. 22, 2020* [vidéo], WWE NXT UK, 2020, 3:03, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=4JXJOC8Ub1w>

McMAHON, Vince. *Kofi Kingston's unbelievable Royal Rumble Match saves: WWE Playlist* [vidéo], WWE, 19 janvier 2022, 6:05, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=erflm90dg7U>

OGAWA, Rossy. 【生配信】5・27『STARDOM Flashing Champions 2023』大田区総合体育館大会記者会見【5/11(木)19:30生配信】 [vidéo], Stardom, 11 mai 2023, 53:47, https://www.youtube.com/watch?v=aqMY_YFLptQ

QUACKENBUSH, Mike. *Pro Wrestling History: The 4 Eras* [vidéo], Til We Make It, 25 juillet 2025, 10:30, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=aoCKapeJWOc>

RICHARDS, Stevie. *The Stevie Richards Show Episode 15 – Fundamentals of a Wrestling Match* [vidéo], Stevie Richards, 4 octobre 2024, 1:01:35, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=FbC2EK_VG6g&t=2439s

ROSS SAP, Sean. *Sami Zayn Had Reservations About Bringing Back Original WWE Theme* [vidéo], Fightful, 2024, 0:58, YouTube, <https://www.youtube.com/shorts/pdpR4374QYo>

SILVA, Carlos. *The INFAMOUS Steiner Math Promo | IMPACT May 1, 2008* [vidéo], Total Nonstop Action, 2023, 1 min, YouTube, <https://www.youtube.com/shorts/3G07NZs2v18>

SOULES, Shane. *History of Professional Wrestling* [vidéo], Ann Arbor District Library, 18 février 2024, 48:48, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=NKDdx5idl68>

STIDHAM, Malcom. *RHYNO Explains The Difference Between A Gore & A Spear | Muscle Memory* [vidéo], MUSCLEMANMALCOM, 30 janvier 2025, 7:07, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=a-ZCGTdTOVs>

VAN DAM, Rob. *Rob Van Dam Speaks Carny!* [vidéo], Studio1Sports, 14 juin 2024, 0:49, YouTube, <https://www.youtube.com/shorts/zF4H1fSQ-tw>

VAN VLIET, Chris. *Tyson Kidd Almost Died In A WWE Ring* [vidéo], CVV CLIPS, 9 novembre 2023, 2:47, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=DVww7xBp_wQ

VAN VLIET, Chris. *Chris Bey Details The Injury That Left Him Paralyzed In A TNA Ring* [vidéo], CVV CLIPS, 20 mars 2025, 9:42, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=HzNE_IBj_xM

VAN VLIET, Chris. *Samoa Joe On Tyson Kidd's Injury* [vidéo], CVV CLIPS, 3 avril 2025, 3:41, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=KXm9thhtiDI>

VAN VLIET, Chris. *The 3 Things WWE Wrestlers Can Control* [vidéo], CVV CLIPS, 18 mai 2025, 0:51, YouTube, <https://www.youtube.com/shorts/OibWPc3uCOo>

Ilja Dragunov ganz privat (Teil 1, Documentary) [vidéo], Westside Xtreme Wrestling, 8 décembre 2017, 10:34, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=byD0cM0Ex4g>

AEW Dynamite #206. Tony Khan, dir., Maxwell Jacob Friedman, Adam Cole, Renee Paquette et al., Cincinnati, États-Unis, 13 septembre 2023. Repris dans SUPER CHRISS, *MJF Uses Steiner Math Against Samoa Joe* [vidéo], 2023, 0:51, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=N9SZ3oQoac4>

AEW Rampage #148. Tony Khan, dir., Mina Shirakawa vs Serena Deeb, et al., Blue Arena, Colorado, États-Unis, 5 juin 2024. Repris dans Christina CHAVEZ, *Mind-Blowing Jiu-Jitsu Techniques Master the Figure 4 Leg Lock* [vidéo], AEW, 5 juillet 2025, 0:17, YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=-YVn0_-fzSM

Stardom 10th Anniversary – Hinamatsuri All-Star Dream Cinderella, Rossy Ogawa, dir., Tam Nakano vs Giulia, et al., Nippon Budokan, Tokyo, Japon, 3 mars 2021. Repris dans THE PRO WRESTLING ENTHUSIAST, *Tam Nakano – Violet Screwdriver compilation* [vidéo], Stardom, 28 septembre 2024, 1:35, YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=0EYRvIADeh8>

Stardom 5 STAR Grand Prix 2022 – Tag 18, Rossy Ogawa, dir., Mina Shirakawa vs Saya Kamitani, et al., Korakuen Hall, Tokyo, Japon, 23 septembre 2022. Repris dans STARDOMWITHKIRITO, *Glamorous Driver by Mina Shirakawa!* [vidéo], Stardom, 27 septembre 2022, 0:05, YouTube, <https://www.youtube.com/shorts/--Qg0hmIs0s>

WWE Monday Night RAW #994, Vince McMahon, dir., CM Punk, John Cena et al., Las Vegas, États-Unis, 27 juin 2011. Repris dans JTFALCON89, *CM Punk – WWE Raw 06-27-11 Epic Promo Pipebomb* [vidéo], 27 juillet 2011, 7:14. YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=RkQwM9Zy6uc>