

**Le mouvement, matière du drame et de l'épopée**  
**Movement: Substance of Drama and Epic**  
**El movimiento, materia del drama y de la epopeya**

Gunter Gebauer and Claudie Hamel

Number 51, Fall 2011

Théâtralité et société : positions de la sociologie

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1014995ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1014995ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Athéna éditions

ISSN

0831-1048 (print)

1923-5771 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Gebauer, G. & Hamel, C. (2011). Le mouvement, matière du drame et de l'épopée. *Cahiers de recherche sociologique*, (51), 15–25.  
<https://doi.org/10.7202/1014995ar>

Article abstract

This article analyzes movements in sport as moving images. By their visual aspect, these movements preserve emotions and experiences that are related to it. In the course of sporting events, we can observe a dramatic structure through which the social and affective facets of a community are made recognizable. And it is this dramatic aspect that is taken into account in the representations of sport in mythical and epic tales. The categories of classical aesthetics are to be found in the history of sporting movements and in their narrative representations. In the modern world, sporting events are considered as representations of economical and political competitions. The epic tales of modernity transform the middle-class bourgeois' existence of the winner into an almighty heroic figure. The style of sporting movements, which expresses the relation of the athlete with its own self and with the members of his community, is another aspect for which contemporary society finds an interest.

# **Le mouvement, matière du drame et de l'épopée**

GUNTER GEBAUER

## **Images du mouvement**

Les mouvements, dans le sport, nous font voir des manières typiques de bouger par lesquelles le corps, semblablement à la danse ou au cinéma, est perçu comme une image mouvante. En un coup d'œil, on peut les enregistrer et en saisir immédiatement les significations, les expériences et les émotions auxquelles ils sont liés. Notre aptitude à pouvoir reconnaître des rapports complexes à même l'image d'un mouvement repose sur le fait que les mouvements continuent à exister dans le souvenir sous forme d'images, images comprises intuitivement et pratiquement inaccessibles à la pensée rationnelle. Il existe manifestement un lien interne entre la mémoire motrice et la mémoire visuelle permettant qu'avec l'aspect visuel soient aussi conservées les émotions, les significations sociales et les expériences.

Les mouvements, dans le sport, sont souvent des codifications de ceux du quotidien; devenus gestes, ils sont entourés de contextes narratifs. En tant que mouvements racontés, ils forment des actes collectifs invitant à la participation. Le sport peut être considéré comme une représentation sociale dans laquelle une société tout entière se reconnaît. Considéré en tant que médium, il rend le social physiquement reconnaissable et crée des relations entre les participants dans la mesure où il les unit (en équipe), les divise

(en adversaires) ou leur permet d'être associés à d'autres personnes (comme spectateurs). Il existe bien sûr des représentations plus sérieuses de la société, mais nulle part ailleurs elles sont aussi directes, aussi convaincantes qu'à travers le sport. Il nous montre, lorsque ses performances sont réussies, comment se forme un rapport social fort.

Un grand nombre d'images sportives de mouvement proviennent de l'Antiquité grecque. Elles nous sont tellement familières – par exemple les images de course, de saut, de combats – que nous croyons ces mouvements naturels. Ce sont pourtant des gestes culturellement modelés, exactement comme le fait de manger avec des baguettes ou avec un couteau et une fourchette ou encore de s'asseoir sur une chaise ou sur un tatami. Nos manières de bouger, apprises, c'est-à-dire transmises par les autres et transformées par les individus, constituent la base de notre être pratique au monde. Par leur « motricité sociale » les hommes accèdent à leur première participation à la société. Les « techniques du corps » (Marcel Mauss<sup>1</sup>) sont les produits de la société. Dans la mesure où elles font participer tous les hommes d'une même culture aux activités de la société, elles-mêmes la fabriquent.

À première vue, une activité telle que la course sur courte distance semble exister dans chaque culture. Mais si l'on observe bien la course que les Modernes ont reprise des Grecs, une autre image se dessine. Elle a peu de parenté avec la chasse au gibier ou avec la poursuite de l'ennemi – elle a, dans la culture grecque, une forme précise délimitée par un ordre de compétition rigoureusement défini. Elle se caractérise par le départ des coureurs, à un signal donné, à partir d'une ligne et leur arrivée à une deuxième ligne, qui en est l'objectif. La course est une concurrence entre adversaires : celui qui le premier atteint l'objectif est le premier de tous ; il est l'élite, le plus grand du stade. Dans l'antique Olympie, le vainqueur de la course du stade allumait le feu sur l'autel de Zeus ; il était un intermédiaire entre le dieu suprême et les hommes<sup>2</sup>. Celui qui, le premier, atteignait l'objectif de cette course faisait apparaître le dieu ; un événement dramatique qui lui conférait sa grandeur et lui assurait une mémoire éternelle. Le drame joué par la compétition athlétique et le mythe du premier de la course du stade furent réanimés à l'époque moderne. Le drame et l'épopée sont les modes de représentation que le sport, dans la culture occidentale, a conservés jusqu'à aujourd'hui.

Outre le souvenir des mouvements athlétiques, la transfiguration des athlètes en héros constitue un second motif antique qui survit dans le sport moderne. Les vainqueurs des Jeux antiques furent portés, à travers la

1. Marcel Mauss, « Les techniques du corps », dans *Sociologie et Anthropologie*, Paris, PUF, 2006, p. 365-386.

2. Walter Burkert, *Homo Necans*, Berlin/New York, Walter De Gruyter, 1972.

production et l'édification d'idoles, de portraits taillés dans la pierre, auprès des dieux. Comme premières représentations figuratives des dieux – invisibles – les sculpteurs grecs prirent pour modèles les formes humaines les mieux achevées de leur temps, les champions olympiques. L'image des dieux fut conçue à partir de l'image du héros sportif. Grâce à leur perfection corporelle, ces athlètes exceptionnels furent reconnus comme prenant part au divin.

## Mythologie

Dans la tradition grecque ancienne, les images de ces athlètes adulés ne sont pas des représentations mais possèdent, en tant qu'idoles, une vie propre : elles sont un redoublement de la personne terrestre dans le rôle d'un demi-dieu – elles sont un « kolossos », une statue. Au lieu de l'homme vivant, l'idole, comme représentante du vainqueur, peut témoigner de celui et de ce qu'il fut. À l'origine, l'idole était érigée sur la tombe ; le « kolossos » était un double du mort : « enfoncé en terre, enraciné dans la profondeur du sol, figé dans l'immobilité<sup>3</sup> », il avait pour fonction de fixer la *psyché*, l'âme, errante et insaisissable. En tant que sosie, il servait de médiateur entre le monde des vivants et celui des morts. Le « kolossos » visait le surpassement de l'humain. À côté de l'homme victorieux était dressée l'idole de sa personne – par sa victoire le héros se dédoublait ; il menait une double existence : une vie réelle et une vie d'apparence qui lui était attribuée par les artistes créateurs. Il en résultait une tension constante entre apparence et réalité. La foi en la réalité du héros relevait du fait que les gens étaient disposés à croire au divin.

Portrait du dieu dans le monde des hommes, le champion olympique s'est vu attribuer une place entre le céleste et l'humain. De la force de ce souvenir culturel en témoigne le fait que la mythologie des héros olympiques ne s'est pas perdue au cours des siècles suivant la fin des jeux olympiques (en l'année 394 ap. J.-C.) et qu'elle ait pu être réanimée après plus de 1500 ans. Pendant tout cet intervalle, elle ne survécut seulement qu'à travers les sculptures et les récits imagés. Les Jeux olympiques modernes ne rendent pas de culte aux dieux ; mais ils ont acquis un sens sacré grâce à leur restaurateur Pierre de Coubertin qui les conçut comme célébration d'une « religio athletae », une religion des athlètes. Ils ne s'adressent plus aux dieux, mais mettent en œuvre la vénération de l'individu exceptionnel et de sa nation en engendrant ainsi chez les modernes un nouveau type de mythologie.

.....  
3. Jean-Pierre Vernant, *Mythe et pensée chez les Grecs*, Paris, La Découverte, 1996, p. 336.

## Drame

En Grèce antique, les héros étaient admirés parce qu'ils se dressaient au-dessus de l'existence humaine et se trouvaient auprès des dieux. Mais il y avait une « seconde » raison à la vénération des grands athlètes : ils incarnaient, par leurs actions, le pouvoir de mettre fin à un conflit existentiel sévissant au sein de la Polis<sup>4</sup>. Cette concurrence est pour ainsi dire rejouée pendant la compétition sportive : au moment de l'ouverture de la rivalité, la compétition est l'exact opposé d'un ordre différencié. Depuis les premières formes de compétitions sportives de notre culture, depuis l'époque grecque antique, elle se caractérise par un effacement des différences. De nos jours, elle est interprétée comme « égalité des chances ». Mais la compétition, dans sa forme historique autant qu'actuelle, contient l'idée d'une égalité beaucoup plus radicale que celle d'une répartition égale des chances dans la compétition : « chaque » différence entre les participants – distinctions d'apparence, d'origine et d'identité – est abolie. Ainsi la compétition libère un dangereux potentiel de violence. Chacun devient l'adversaire de tous. Dans la compétition elle-même, de nouvelles différences sont établies entre les concurrents. Elles deviendront, si infimes soient-elles, la base de la différence fondamentale distinguant la victoire de la défaite.

On comprend ce que signifie l'abolition de toute différence lorsqu'on observe l'agôn sportif, la compétition, par analogie avec le drame grec. Selon la théorie de René Girard<sup>5</sup>, les drames antiques sont des représentations mimétiques, imitatives, d'une crise survenant au sein de la polis : l'ordre établi est aboli ; les différences consacrées et traditionnelles sont éliminées par les luttes de pouvoir ; la société est plongée dans le chaos. Le drame figure la résolution de la crise ; il montre comment un individu exceptionnel met un terme – par sa mort – aux rivalités. Dans la vénération du mort, les anciens rivaux s'unissent et instituent un nouvel ordre social qui ramène la paix et la prospérité dans la polis. Le mort, objet de culte, est considéré comme le garant de la stabilité sociale. Lorsque, par analogie avec le drame, on regarde la compétition sportive comme la mimesis d'un conflit de société, on comprend pourquoi il est si important que celle-ci trouve une fin et pourquoi le vainqueur se voit conférer une si grande valeur.

En tant que « reproduction mimétique » d'une situation de crise, la compétition représente la transformation d'un état sauvage de violence en un état pacifique par laquelle cette violence sera canalisée et rendue productive. Elle constitue un acquis culturel en ce qu'elle est à même d'inventer un

4. Cela ne veut justement pas dire qu'il « est » lui-même ce pouvoir – il ne fait que le représenter.

5. René Girard, *La violence et le sacré*, Paris, Grasset, 1972.

mécanisme capable de réguler la fin de la violence et de produire un résultat collectivement reconnu. Seul un mécanisme remarquablement efficace, bien rodé, ainsi qu'une structure sociale équipée pour venir à bout du désordre peuvent garantir la reconnaissance du résultat final. Il ne peut donc y avoir de compétitions mimétiques qu'à partir du moment où les luttes pour l'ordre social sont résolues et les structures du pouvoir solidifiées. Dans son histoire de la compétition sportive en Angleterre, Norbert Elias<sup>6</sup> a remarquablement porté l'attention sur ceci : les rivalités sportives fonctionnent semblablement aux élections parlementaires dans l'histoire anglaise ; pour qu'elles puissent être organisées, que leur résultat puisse être reconnu et que le pouvoir puisse être transmis au vainqueur (dans le cas où elles auraient pour conséquence un changement de gouvernement), elles ont besoin d'une société en paix qui non seulement connaît cette règle mais l'a intériorisée.

Tout comme les élections, les rivalités sportives constituent une forme culturelle dont l'exercice n'est possible que si un habitus agonale a été développé par les acteurs : la transmission pacifique des affaires gouvernementales à l'adversaire politique suppose un niveau élevé de contrôle de soi. De la partie adverse, du nouveau gouvernement institué, il exige le renoncement à l'emploi de son pouvoir nouvellement acquis en vue de « l'humiliation ou la destruction de prédécesseurs hostiles ou oppositionnels<sup>7</sup> ». Une telle transmission « douce » et réglée apparaît pour la première fois en Angleterre au XVIII<sup>e</sup> siècle. Elias décrit ce processus comme un apprentissage de nouvelles formes de confrontations politiques ; il contribue à « modérer les passions factieuses<sup>8</sup> ». C'est précisément à cette époque que le sport, en Angleterre, se développe comme loisir reconnu. Elias suppose que « le développement du gouvernement parlementaire et avec lui d'une aristocratie et d'une gentry plus ou moins autonomes, a joué un rôle décisif dans le développement du sport<sup>9</sup> ».

Le sport de compétition moderne est un étonnant fidèle successeur des Jeux antiques. Par son système de compétition, il crée une organisation qui institue le vainqueur en tant que pouvoir central et qui lui reconnaît la capacité d'ordonner le monde. Depuis ses débuts, le sport moderne est relié à l'athlétisme grec par trois traits essentiels communs : la compétition, l'individualisme et la liberté. La signification qu'a la liberté pour les jeux (auxquels appartiennent aussi les compétitions), est reconnue depuis longtemps. Il existe une tradition philosophique qui, depuis l'antiquité, attire l'attention

6. Norbert Elias, *Quest for Excitement: Sport and Leisure in the Civilizing Process*, Oxford, Basil Blackwell, 1986.

7. *Ibid.*, p. 33.

8. *Ibid.*, p. 34.

9. *Ibid.*

sur le sens du jeu pour les hommes. Dans le sport, l'homme a la possibilité de se comporter librement par rapport à son existence. Cette liberté ne signifie toutefois pas qu'il puisse s'extraire du modèle existentiel au fondement de sa culture. Au contraire, il a précisément la possibilité, à travers le « deep play » (Clifford Geertz<sup>10</sup>), de ressaisir mimétiquement les principes qui structurent sa société. Néanmoins, la version jouée des thèmes et des structures de base de son monde social ne fonctionne pas selon le modèle du train électrique qui reproduit à échelle réduite le monde existant. Le jeu s'exécute plutôt comme un monde en soi dans lequel se déploie un drame obéissant à ses conditions et à ses règles propres.

Celui qui s'engage dans le sport et se soumet au registre de la victoire et de la défaite joue un drame existentiel. Un tel jeu n'imité pas le monde social. Le rapport du jeu à la société est établi par le joueur ; il relie son existence sociale à la structure du jeu. Il remplit le jeu de sa vie et transpose en retour les structures du jeu sur sa vie sociale. L'intrication du jeu et de la société se produit dans le joueur à travers ses actions : dans son existence, le subjectif et l'objectif concordent totalement. Cela se produit parce que le joueur « veut » faire advenir le drame. Son engagement dans la compétition a des conséquences pour sa vie entière. Au centre de sa vie se tient la compétition sportive, en particulier s'il est un joueur professionnel. Le jeu détermine sa vision du monde, sa ligne de vie, sa gestion du temps, son esthétique, ses amitiés et ses liens affectifs<sup>11</sup>.

### **La compétition comme représentation de la société**

Comme le théâtre, le sport a des qualités de représentation ; il est lui aussi mis en scène et centré autour de décisions. Il nous fait voir les luttes pour l'imposition de positions contraires, de héros s'opposant. Si on l'observe à partir de la poétique du drame, la compétition est structurée conformément à la doctrine aristotélicienne des trois unités : unités de lieu, de temps et d'action, organisées entre elles avec la plus grande efficacité et comprimées dans la plus grande tension. Elle montre la collision de positions irréconciliables incarnées par la présence physique des adversaires. À la différence du théâtre, le sport déploie sa performativité dans la quotidienneté. Cette caractéristique indique une faiblesse du sport mais qui est aussi et en même temps sa force : il n'a pas accès à la transparence, aux idées ; dans son immanence, il est représentation, intensification, projection d'éléments communs.

10. Clifford Geertz, « Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight », dans *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*, New York, Basic Books, p. 412-453.

11. Voir notre étude détaillée de la vie des sportifs de haut niveau en France et en Allemagne : G. Gebauer, S. Braun, J.-M. Faure, C. Suaud, *Die Umwelt von Spitzensportlern*, Schorndorf, Verlag Karl Hofmann, 1999.

Prenons l'exemple du football [soccer]. Ce n'est pas seulement un jeu de ballon mais aussi un jeu de rôles (avec des joueurs attaquants et défenseurs), un jeu de caractères (avec les préférés du public et ses vilains), un jeu avec son propre corps ou celui de l'autre (par le dribble et la feinte), avec les émotions et le public. À la différence d'une pièce de théâtre classique, le jeu s'exécute sans parole et par une plus grande participation du public. Ces deux traits caractéristiques sont secrètement liés l'un à l'autre. En exagérant, nous dirions que le mutisme du football acquiert son extraordinaire capacité d'expression dans la mesure où il dépend entièrement des moyens du corps. La communication entre les joueurs et celle entre les équipes et les spectateurs se constituent à partir de l'expressivité corporelle.

Les parties de football offrent une variété de possibilités d'observer les mises en scène du corps – la manière de jouer, la présentation des joueurs, leurs gestes, leurs poses, leurs rituels, les interactions avec le public, l'auto-représentation des spectateurs, etc. Il existe un style de jeu au football qui est typique des représentants choisis d'une nation, typique de l'équipe nationale d'un pays. Les joueurs de l'équipe nationale représentent une « mémoire sociale » des manières de bouger qui, pour les spectateurs, sont une résurgence de manières déjà connues. Elles activent les contenus de la mémoire motrice et les images du souvenir qui y sont rattachées. Cela explique la participation des spectateurs aux mouvements des athlètes et, au-delà d'elle, aux modèles de mouvements de leur société. Comme assistance, leur participation à la société en est intensément renouvelée. Les spectateurs peuvent se reconnaître eux-mêmes dans les athlètes ainsi que leur société, et se sentir solidaires. On pourrait objecter à cet argument qu'il ne vaut pas pour les joueurs de l'équipe nationale provenant de familles immigrantes. Or l'effet rassembleur du mouvement n'a rien à voir avec l'origine ethnique, il naît plutôt de la socialisation au sein de la société d'accueil. Des joueurs tels que Özil et Khedira<sup>12</sup> ne pratiquent pas le football comme des joueurs turcs ou tunisiens, mais de la façon dont ils l'ont apprise en Allemagne ou développée dans leurs organisations de la *Bundesliga* (la ligue nationale allemande). Qu'ils laissent leur propre marque est un trait caractéristique de chaque grand joueur ; cela vaut autant pour Beckenbauer et Netzer, ou encore pour Thomas Müller.

12. NdÉ. Joueurs de soccer allemands de premier plan, Mesut Özil et Sami Khedira ont tous deux été sélectionnés avec l'équipe nationale lors de la Coupe du monde de 2010. Le premier, Özil, est issu d'une famille immigrante turque ; et le second, Khedira, est né d'un père tunisien et d'une mère allemande.



## Récits épiques

Les récits sont la mémoire des drames du sport. Dans le souvenir narratif est réuni ce qui par le passé trouva sa grandeur dans le sport, les grandes compétitions et les grandes confrontations, les grands clubs et les grands athlètes. Par lui les événements présents, à travers l'évocation d'un passé glorieux, s'élèvent et se révèlent. Un récit épique n'est jamais achevé. Il sera maintenu vivant par les spécialistes de la représentation narrative ; à l'infini il se tisse autour d'une multitude de narrations semblables. Le travail du souvenir est un processus dynamique d'adaptation au temps ; il présente les événements sportifs passés en fonction du niveau de performance des événements actuels. Ses images sont perpétuellement remaniées ; les sportifs sont rangés dans un catalogue des vertus qui semble éternel. Chaque nouveau récit est une répétition du récit originel, un remplacement permanent dans le moment présent. Cette incessante dynamique du souvenir, ce récit nouveau de l'ancien, est le signe distinctif de l'épique.

Le récit épique décrit un monde agonistique. C'est d'abord la classe guerrière qui y est associée et non pas les chefs ni ceux qui doivent s'assurer du bien-être matériel – il s'agit de la petite noblesse guerrière, les chevaliers itinérants et non le roi Arthur. Dans un contexte d'actions, de courage, de risques et de généreux sentiments, la bourgeoisie souhaite, depuis le XIX<sup>e</sup> siècle, trouver une grandeur que lui refuse le monde bourgeois. C'est « l'homme moyen » qui part au combat ; il est certes dépendant mais libre de basses besognes. Il n'est donc pas exact d'affirmer qu'il ne puisse plus y avoir de récits épiques à l'époque bourgeoise. Plus le présent prend conscience d'être un temps de lutte, que la vie est essentiellement agonistique et aucunement une répartition de prébendes, une économie de notables, plus les récits épiques sont appropriés pour en exprimer la situation existentielle.

La transposition d'une existence bourgeoise normale en celle d'un héros tout-puissant et hors du commun est le principe de base de la littérature à succès. À la différence du roman, le sport a l'incontestable avantage de posséder un noyau réaliste. Cette réalité extraordinaire et une communauté qui croit en sa réalité existent dans les faits. Le sport ne raconte pas de pures fictions ; les anciens impuissants sont réellement élevés ; ils gagnent titre et argent par leur propre force, de sorte qu'ils peuvent jouer un rôle au sein de leur société qui autrement leur serait refusé. Dans le souvenir du sport, les grands athlètes sont élevés à des images idéales de ce que le bourgeois moyen souhaite réaliser dans son quotidien : ils bénéficient d'une marge et d'un pouvoir illimité d'actions qui n'existent plus depuis longtemps.

Le principe du récit sportif mythique moderne est de réinterpréter l'accroissement du pouvoir de la société et des individus dû aux progrès techniques et économiques en pouvoir d'une seule personne. Il s'agit, avec les récits rapportant les titres, les records, les championnats et les buts, d'un effort visant à installer dans la durée le pouvoir d'un grand joueur, de le protéger de l'éphémère. Ils immortalisent un moment de ces événements fugitifs. Lorsque, des décennies plus tard, on se les remémore, il semble qu'ils aient parfaitement capturé leur époque dans sa plénitude sensorielle. Les récits mythiques peuvent influencer les processus sociaux dans la mesure où ils renforcent la croyance en ces constructions sociales qui ne pourraient s'édifier sans elle, en particulier la personne, le moi et sa biographie.

## Style

Au cours des dernières décennies est apparue une série de nouvelles pratiques sportives, comme le triathlon, le surf, le roller hockey, qui conçoivent le drame sportif et les récits de ses héros autrement que sous les formes classiques. On observe en elles la recherche d'un style qui exprime une attitude de vie bien particulière. Ce qui importe d'abord et avant tout pour les participants, est d'exprimer leur subjectivité. Non pas d'une manière originale, inventée par le sujet, mais par un style supra-individuel qui sera personnalisé par les acteurs. Grâce à lui, le joueur se conçoit comme une personne déterminée : dans les nouvelles pratiques sportives, il s'agit de représenter le moi comme une « personne jouée ». L'important ici est que le sportif soit accepté des autres membres d'une communauté de style<sup>13</sup>.

La reconnaissance des autres est le moment décisif dans le choix d'un style. Si quelqu'un appartient ou non à un groupe, comment il ou elle sera intégré au groupe, ce sont les joueurs qui le décident selon leur goût ; c'est-à-dire à partir de leur sens personnel pour ce qui appartient à ce sport. Lorsqu'on consulte les membres d'un groupe au sujet de l'intégration d'un nouveau coéquipier, leur choix semble être libre de préjugés sociaux – chaque volontaire est apparemment le bienvenu en tant que partenaire de jeu. Si on en croit leurs déclarations, il n'y a pas de frontières de classes ni aucune exclusion en raison de l'âge ou du sexe. Mais l'appartenance à une communauté de style ne se crée pas de manière quelconque, elle dépend de la capacité du nouveau à exprimer le style du groupe. L'appartenance à ces nouveaux groupes sportifs repose sur des facultés stylistiques établies par un code non écrit. Il exige du nouveau venu une capacité esthétique qui est

.....  
13. Voir notre travail qui résume de vastes études sur les communautés de style dans le sport: Gunter Gebauer et al., *Treue zum Stil. Die aufgeführte Gesellschaft*, Bielefeld, Transcript Verlag, 2004.

mise à l'épreuve de manière sensible. La question décisive est de savoir s'il est « cool ». En toutes ses aptitudes, il ne doit pas donner l'impression de s'appliquer ou de faire d'effort ; son attitude doit sembler naturelle et facile.

La « coolness » est le concept central de l'esthétique que l'on retrouve au sein de ces nouveaux jeux. Apparaître naturel est un ancien idéal aristocratique qui se réalise par d'extrêmes artifices. Les participants à ces nouveaux jeux se considèrent aussi comme une élite qui a le droit de sélectionner à son tour les nouveaux venus. À leurs yeux, ils se tiennent au-dessus des « profanes » parce qu'ils possèdent une plus haute culture du jeu. Le « naturel » acquis s'offre à ceux qui y sont extérieurs comme un savoir-faire à admirer. Par leur style, derrière lequel se dissimule l'achèvement de leur art, ils revendiquent la reconnaissance de la communauté. Face à un joueur représentant un talent exemplaire, celle-ci réagit avec admiration et vénération : le groupe devient une communauté. Sa fonction devant le sujet d'exception en est une de subordination et de reconnaissance de cette représentation du style de la communauté tout entière. Celui-là est une figure exemplaire qui incarne le style du groupe ; il représente un bien à la fois individuel et collectif caractérisant le groupe entier. Le style est l'expression de la personnalité et apparaît en même temps comme un masque. La stylistique des nouveaux jeux remet en cause les règles, les rôles et les responsabilités sociales, elle se distancie des paramètres traditionnels et ne respecte aucun ancien engagement. Ainsi s'accroît la valeur sociale du sujet.

Le style des nouveaux groupes sportifs vit de ce qu'il existe des individus exceptionnels qui le concrétisent. Ils sont considérés comme des personnes exemplaires, comme des modèles et sont, en vertu de leurs parfaits talents, le centre de leur communauté. À la différence de ceux qu'ils prennent pour des « hommes moyens », ils renoncent à tout ce qui exige sécurité et prudence ; ils méprisent le souci habituel de la protection du corps et expriment ce dédain à travers leur représentation de soi. Un pro surgit sur la rampe évidemment sans genouillères ni protège-poignets, se présente torse nu et fait comme si les allées et venues des jeunes « skaters » ne lui importaient pas le moins du monde. Lorsqu'il apparaît au bord de la rampe en se frottant nonchalamment les avant-bras, on lui fait aussitôt une place ; ainsi il peut être certain d'être le centre d'attention. Il commence brusquement sa performance comme si elle était le pur fruit du hasard et la termine tout aussi brusquement, légèrement blasé, aucunement épuisé après avoir recueilli, grâce à son savoir-faire, la plus haute admiration de l'assistance. Sa chevauchée est comme tombée du ciel ; personne ne sait quand il recommencera. Une seule

chose est certaine : la communauté attend ardemment les prochaines représentations. Elles sont la démonstration du pouvoir du style.

Il y en a beaucoup de ces héros dans les nouveaux types de sports ; on les trouve au centre des communautés de style. Un groupe constitué à partir d'un style commun a une autre organisation interne que les sociétés égalitaires. Son ordre est hiérarchique : il possède un centre, le modèle de style, autour duquel les autres membres s'ordonnent en centres concentriques qui s'étendent jusqu'à la périphérie des rangs inférieurs. Tous admirent le sportif exemplaire et attendent pour leur part d'être admirés par les profanes. L'appartenance à une telle « aristocratie » mène à un renforcement du soi.

## Conclusion

Lorsqu'on regarde l'histoire du sport, et que ce soit en ses petits détails, on arrive à voir la texture de la culture. Dans l'histoire des mouvements sportifs et de leurs représentations narratives, on retrouve les genres de l'esthétique classique. Cela n'a rien d'étonnant : autant le sport que les genres dramatiques et épiques proviennent du grand réservoir de la culture orale. Ils sont issus des pratiques du récit oral qui relate les crises de la communauté et qui a donné naissance aux épopées et à la chanson de geste. Au sein de cette culture, le récit, la représentation mimétique des événements, est généralement une pratique du corps. Ce n'est pas une activité se déroulant sans règles mais une pratique précisément définie exprimant des styles caractéristiques.

Mouvements, images, genres de l'expression symbolique et formes stylistiques composent un large fleuve dont la civilisation, avec ses domaines particuliers que sont la littérature, le théâtre, la musique, la danse, constitue le courant dominant. Après les siècles de domination des formes artistiques par la cour et la bourgeoisie, on a découvert, au XX<sup>e</sup> siècle, la vitalité et la force d'innovation des cultures « basses populaires », appris à les apprécier et à les intégrer de plus en plus à la « culture de référence » sociale. À celles-ci appartiennent aussi les mouvements, le drame et les récits épiques du sport. Ils sont entretemps devenus parmi les plus fructueux fournisseurs de métaphores langagières de notre temps. On peut maintenant garder le ballon au sol et rester calme<sup>14</sup>.

Traduit de l'allemand par Claudie Hamel

14. NdT. Le texte allemand se termine par : « Der Ball darf jetzt flach gehalten werden » qui est une expression voulant dire, selon le contexte, se contenir, être prudent, ne pas s'énerver inutilement, ne pas avoir de trop grandes exigences.