

DU JEU ANCIEN
AU SHOW SPORTIF

GEORGES VIGARELLO

DU JEU ANCIEN
AU SHOW SPORTIF

La naissance d'un mythe

ÉDITIONS DU SEUIL

27, rue Jacob, Paris VI^e

Ce livre est publié
dans la collection « La couleur des idées »
sous la responsabilité d'Olivier Mongin

ISBN 978-2-02-143621-1

© ÉDITIONS DU SEUIL, MAI 2002

Logo Seuil : R. Lapoujade

Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants cause, est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

www.seuil.com

Introduction

En une seule partie de paume le marquis de Montbrun a pu gagner jusqu'à 50 000 livres à Londres à la fin du xvii^e siècle¹, somme « fabuleuse » comparée au salaire d'un artisan, dont le montant, au même moment, ne dépasse guère une livre par jour. Aucun rapport pourtant avec le sport d'aujourd'hui. Le marquis n'a pas assuré de spectacle. Il a joué sans témoins. Il n'a pas reçu de salaire et n'a pas suivi de sélection ni de championnat. Il a parié en revanche, recourant à une des formes les plus primitives du jeu et du défi, celle qui accompagne la plupart des jeux physiques d'Ancien Régime. Il y a jeté toute sa ruse et sa passion, comme pour les autres jeux d'argent, rencontrant des rivaux animés d'une égale volonté.

Comprendre le jeu ancien, c'est d'abord comprendre cette présence incessante du pari, cette façon de miser, exactement comme aux cartes ou aux dés, enjeux placés au pied du filet pour la paume, visibles de tous : la seule manière sans doute de garantir l'engagement du joueur et le plaisir du défi dans des affrontements instables, peu organisés, rapidement ébauchés ou même abandonnés au gré des circonstances et des désirs. Les sommes engagées accroissent l'excitation, elles assurent plus encore la vérité de la rencontre, son « sérieux », dans un univers social qui ne l'organise pas. L'absence d'institution uniformisant les règles ou distribuant l'espace et le temps du jeu explique sans doute la forme prise par ces passions furtives. L'absence d'un « loisir » aussi, définissant les contours du labeur avec son envers de

vacances et de délassement, l'inexistence de cette « dichotomie réglée entre activité professionnelle et repos que nous connaissons² » expliquent tout autant ces emportements brefs, ces affrontements intenses mais dispersés.

C'est que le temps du jeu est ici très particulier. Ménétra, compagnon vitrier dont le journal révèle si fidèlement le quotidien des hommes du peuple à la fin du XVIII^e siècle, multiplie les récits de cette mobilité³. Il joue au battoir⁴, un dimanche à Montigny, au hasard d'une rencontre avec le bailli et le curé. Rendez-vous pris, le dimanche suivant, pour une nouvelle partie devenue sans suite. Il se promène un autre jour et joue avec le garde-chasse, activité sans suite encore. C'est à Paris que les pratiques de Ménétra sont les plus émietées : promenades décidées brusquement, pêche sur la Seine tel matin de semaine, visite aux marchands de vin des barrières tel autre jour. Non que la dispersion soit totale, l'alternance en revanche échappe à la régulation de l'horloge et à l'égalité des temps programmés. Non que le jeu soit rare aussi, son temps en revanche est infiltré dans celui du travail jusqu'à prendre quelquefois sa place. Aucune trame, surtout, ne fixe la durée de ce jeu et moins encore l'organisation précise de son espace ou la prévision calculée de son développement.

Que la place du jeu soit précieuse ne fait aucun doute ; réglant des sociabilités et des agressivités, elle donne issue à des pulsions qui ailleurs ne pourraient s'exprimer⁵. Cette place toujours présente est pourtant aussi toujours marginale, existant en fonction d'autres temps, celui du labeur surtout, seule référence sérieuse avec le calendrier religieux à pouvoir orchestrer l'ensemble du quotidien. Cette marginalité ne tient d'ailleurs pas seulement à la hiérarchie des moments, elle tient encore à la vision du jeu : activité triviale, divertissement sans portée, symbole même du « passe-temps », le jeu apparaît de surcroît susceptible de côtoyer le désir, l'inattendu, les gestes turbulents et incontrôlés avec leur versant toujours soupçonnable sinon inquiétant. C'est qu'il n'est jamais indépendant d'une déficience : il confronte au dérisoire, à l'appétit, activité dont la « nécessité » est inévitablement liée à la

« faiblesse de l'homme », impuissant à « s'occuper sans cesse de choses sérieuses »⁶. Le « divertissement », dont Pascal a suggéré une version extrême, mais à coup sûr représentative d'une culture, est perçu alors comme une perte, un manque : il concerne la chair plus que le corps, donnant à la forme ancienne du jeu une invincible ambiguïté, une inavouable appartenance à la faute et au péché. La première partie des textes qui suivent vise d'abord à cerner ces pratiques d'Ancien Régime dont les formules subsistent longtemps encore dans le XIX^e siècle.

C'est à suivre l'émergence du sport à la fin du XIX^e siècle, son installation dans l'entre-deux-guerres, son affirmation actuelle dans une débauche d'images, que sont consacrées les deuxième et troisième parties de ces textes. Tout montre ici combien les changements des jeux révèlent ceux des sociétés qui les produisent : création d'un temps festif laïque sur l'ancien calendrier des fêtes religieuses, création d'une sociabilité égalitaire sur l'ancienne sociabilité hiérarchique, création d'un Olympe héroïque sur l'ancienne galerie morale. Rien d'autre d'abord qu'un loisir suscité par la société industrielle, avec sa nouvelle distribution du temps et sa vision d'un corps efficace et productif. Mais le sport projette aussi un monde de récits et de légendes que la société se raconte à elle-même : un espace d'héroïsation qui la confirme dans ses valeurs et dans ses choix. Pierre de Coubertin a pressenti, presque malgré lui d'ailleurs, cet enjeu imaginaire possible : « Une des caractéristiques principales de l'athlétisme moderne est d'être une religion » ; recherche d'une morale et d'une transcendance dans une société laïque qui redouterait brusquement d'en manquer. Non que le sport soit une religion, bien sûr, mais son interminable jeu avec les mythes en fait une contre-société⁷ où prétendent s'appliquer, infiniment mieux qu'ailleurs, nos plus précieux idéaux : impartialité absolue des arbitres, primauté faite au mérite, égalité entre les participants, garantie de leur loyauté. Il suffirait d'observer le déroulement de chaque partie, ou de retenir la mémoire de quelques épisodes marquants, pour prendre la mesure d'un idéal visible et réalisable, celui des modèles incarnés

dans des comportements et des faits : contre-société d'autant plus convaincante, d'ailleurs, qu'en se donnant des règles elle se donne aussi des gestionnaires, des acteurs et des juges. C'est bien sur un mode très particulier ici que le loisir pénètre la mécanique sociale : miroir rassurant dans lequel notre société se regarde pour se grandir et se passionner.

Faut-il dire que le phénomène s'est accéléré avec le triomphe de l'image et la transformation du sport en spectacle quasi total susceptible de saturer les écrans quotidiens ? La réussite tient ici à la parfaite convergence du jeu avec une société du média et du show, phénomène auquel est consacrée la quatrième partie de ces textes. Le sport incarne, jusqu'à la caricature, l'image du temps actuel : une succession redondante d'événements, un flux ininterrompu d'informations avec son incessant renouvellement de repères et de résultats. Non plus simple espace de temps au sein de notre durée quotidienne, non plus simple activité séparée, mais plutôt fidèle reflet de cette durée : chaque performance crée une information neuve, chaque rencontre sportive, chaque geste de champion fait événement. Ce qui accroît la présence du sport et de son enjeu, confirmant sa plus apparente légitimité. Mais ce qui accroît aussi sa « fragilité » possible, sa vulnérabilité aux transgressions en tout genre : captation par la politique, tentatives bariolées d'exploitation de l'image, vertige des enjeux, vertige des violences et des excès. C'est bien en prétendant projeter l'idéal de nos sociétés que le sport en vient à en représenter la part d'ombre et les possibles ratés.

Dans un monde sans transcendance et sans dieux, le sport serait un des derniers lieux exprimant de l'idéal, voire du sacré. Sa visibilité même, son simplisme sans doute, sa volonté obscure de constituer un monde séparé et « préservé » en font aussi un des lieux d'une hypocrisie rampante sinon d'une évidente vulnérabilité. Plus que d'autres pratiques, le sport révèle nos sociétés.

INTRODUCTION

Les textes qui suivent sont pour la plupart des articles publiés entre 1980 et 2001. Certains d'entre eux ont été légèrement modifiés pour cette parution. Ils ont été regroupés en quatre parties : « Le jeu sportif ancien », « L'émergence du sport », « La naissance des grands spectacles », « Le show sportif et le mythe », elles-mêmes introduites par des textes nouveaux.

PREMIÈRE PARTIE

LE JEU SPORTIF ANCIEN

XVI^e-XVIII^e siècle

Le lent travail sur la violence est une des dynamiques historiques majeures du jeu physique ancien : contrôle insensiblement accru des gestes, contrôle insensiblement accru des assauts. Norbert Elias et Eric Dunning ont montré l'originalité d'un jeu permettant l'excitation¹, voire l'agression, tout en exigeant la tempérance et la retenue. L'affrontement physique libère ici l'effervescence dans une société qui tend à l'interdire, exactement comme il la balise pour qu'elle demeure elle-même « ludiquement » tolérable. Autant dire que cette tolérance varie avec le temps. Les joutes de la fin du XVI^e siècle, avec leurs armures spécifiques, leurs lices élevées, leurs lances creuses et allégées, ne sont plus guère comparables aux joutes médiévales, avec leurs lances de guerre et leur terrain dénudé. Les combats joués à la cour d'Henri IV ont instrumenté l'espace, alourdi les règles, multiplié les protections par rapport aux combats joués à la cour de Saint Louis, d'allure plus précaire et plus emportée. La joute a conservé l'ivresse de l'assaut, en même temps qu'elle a banni le modèle direct du combat. C'est cette double polarité qu'illustre une histoire des jeux physiques anciens : la permission du « transgressif » et le contrôle de ce même « transgressif ».

LE JEU, LE CONTRÔLE, LA FAUTE

Cette contrainte reflète une dynamique plus générale, une maîtrise des comportements toujours plus sensible dans une société préindustrielle multipliant lentement les techniques, les interrelations, les distinctions de rôles aussi, ce qui provoque une surveillance accrue des gestes et des impulsions. Phénomène qu'accentue encore la confiscation de la violence légitime par l'État avec le monde moderne du XVI^e siècle : la paix civile, l'existence de la loi ne pouvant s'affermir que si l'État détient seul le pouvoir de punir. L'histoire du jeu correspond ici à celle de ces attentes sociales. Elle est originale parce qu'elle porte sur l'impulsif et son contrôle, l'excitation immédiate et ses enjeux. Elle est originale encore parce qu'elle vise des comportements peu valorisés dans la société ancienne, alors qu'ils sont largement présents dans son temps quotidien : pratiques attirantes et suspectes, plaisirs intenses et dépréciés. Le jeu, dans ce monde culturel ancien, aurait tout pour inquiéter parce qu'il côtoie l'univers de la faute ou de la chair, celui de la concupiscence et du désir.

Jouer serait vaguement une faiblesse, une impuissance, un abandon à la futilité : une manière de laisser « sans nourriture la partie la plus noble de nous-mêmes² ». Simple passe-temps, divertissement favorisant l'oubli de soi, le jeu ne saurait être sérieux. Aucune vision formative ou éducative dans ce cas, mais plutôt la vision d'une errance passionnée. D'où l'absence de récit sur les épisodes de jeu dans la société ancienne, l'absence de tout commentaire sur les moments marquants d'une partie, ses enchaînements logiques ou ses coups de théâtre possibles. Aucun récit encore sur le plaisir d'une victoire ou l'amertume d'un échec. André Delort, officier du roi et chroniqueur montpelliérain, multiplie par exemple les évocations sur la compétition du tir au perroquet dans le Montpellier du milieu du XVII^e siècle³. Il retient le jour de l'épreuve, son lieu, quelquefois même son résultat, jamais

en revanche il ne décrit l'affrontement, jamais il n'évoque le déroulement d'une rencontre comme une possible unité dramatique, avec ses épisodes et ses moments. Le jeu ne se raconte pas.

Aucun doute pourtant, le jeu physique est l'objet d'une intense passion : privilégié dans les fêtes, infiltré dans la banalité des jours, il assure un rôle marquant dans la communauté. Autant de caractéristiques croisant les grandes catégories anthropologiques du temps, de l'espace et de la sociabilité.

LE TEMPS DES FÊTES ET DES PARIS

Le temps du jeu d'abord est celui de la chronologie festive, orchestration toute religieuse où les jours de saints patrons privilégient les affrontements internes à la communauté, alors que les jours de grandes fêtes communes, Mardi gras, Pentecôte, Rameaux ou Épiphanie, privilégient les affrontements de village à village, soule, paume, courses, joutes sur l'eau, ou le jeu de l'arquebuse encore, dont Maurice Agulhon a suivi le rituel de la Saint-Jean⁴. Au-delà des grands jeux cycliques, ce temps est davantage encore celui des plus modestes instants quotidiens : rencontres instables, sans programme ni prévision, paris suscités sans préalables avec leur excitation immédiate, leurs spectateurs de fortune, leurs espaces encombrés, tous liés à la culture préindustrielle où l'alternance entre les moments de « travail » et les moments de « repos » échappe à la régulation de l'horloge et des emplois du temps calculés.

L'espace du jeu, également, est sans rapport avec sa spécificité d'aujourd'hui : le terrain de soule demeure celui de l'irrégularité des campagnes, le terrain de paume celui des places et des rues, le terrain du patin celui des étangs et des canaux. Quelques jeux ont bien leurs aires spécialisées, le mail, le tir, le tripot de la paume, mais rares parce que coûteux sont les investissements dans la créa-

tion de terrains particuliers et séparés. Les dispositifs du jeu changent encore avec les cultures et les terroirs, variant avec les habitudes locales, les sensibilités, confirmant l'impossibilité de rencontre entre des communautés éloignées. Rien d'autre en définitive qu'un fourmillement de pratiques effervescentes, passionnelles, émiettées, dans des environnements toujours « locaux ».

LE POIDS DES COMMUNAUTÉS

Sociabilités tout aussi spécifiques enfin, où une société d'ordres discrimine inévitablement ses aires de jeu : impossible pour l'élégant joueur de mail d'Abraham Bosse⁵ ou pour les riches joueurs de longue paume des Tuileries de mêler leurs espaces avec ceux de joueurs venus d'autres horizons sociaux ; mais tout aussi impossible, bien sûr, d'échapper aux tensions internes des communautés. Le jeu réactive les hiérarchies du monde noble comme il réactive les frontières du monde villageois. La communauté d'appartenance commande, autrement dit, l'engagement dans une équipe, dessine le sens des affrontements et la force des soutiens, impose jusque dans le dispositif de chaque partie la logique des solidarités et des oppositions. Le joueur est nécessairement celui de son village, de sa classe d'âge, de son statut, il ne saurait choisir ses équipiers comme dans le sport contemporain. Il ne « contracte » pas. Il peut en revanche s'affirmer : assurer une identité, affronter un rituel de grandissement, soutenir une opposition. C'est que le jeu est un facteur d'ordre et de stabilité dans une société non contractuelle, celle où la coutume domine encore sur la loi, celle où la voix des dominés peut précisément trouver le ludique pour s'exprimer⁶.

L'histoire du jeu physique est du coup aussi celle du passage d'une société d'ordres, non contractuelle, à une société démocratisée.

De la force à la prestance

La transformation des jeux de la noblesse
en France aux XVI^e et XVII^e siècles *

A l'aube de la France moderne la vigueur physique et sa manifestation demeurent un signe du pouvoir. Impossible d'envisager la description d'un grand personnage sans que soient évoqués sa verdeur physique, sa résistance aux fatigues, ses exploits. Il doit prouver une solidité, une force. Il doit exhiber une vaillance. Qualités plutôt intuitives lorsqu'elles sont précisées : il s'agit d'être « bien fait de corps et de membre¹ », d'être « membreux », ou d'être « bien charnu »². Mais qualités faites de correspondances tout à fait concrètes : François I^{er}, par exemple, multipliant les parties de chasse, de paume, les joutes, les tournois, ou chargeant de la lance à Marignan ; Henri II, fougueux, crevant l'œil d'un de ses maîtres d'armes, avant d'être lui-même percé par la lance de Montgomery³ ; Charles Quint également, grand tournoyeur, souvent décrit en saint Georges dans ses tournois de Madrid ou de Valladolid, compensant une petite taille par des apparitions en cavalier somptueux⁴ ; ses portraits enfin, traversés de symboles : armure et lance en main, corps tendu pour l'attaque, cheval caparaçonné, amorçant le galop⁵. Le pouvoir a ses versants corporels : il y faut une robustesse visible, une intensité quasi musculaire.

Autant d'images changeant insensiblement durant le XVI^e et le

* Paru dans *La Naissance du mouvement sportif en France*, colloque, Lyon, 1985, PUL, 1986.

XVII^e siècle. Les souverains du XVII^e siècle, par exemple, ne sont plus représentés en position de combattants, même si leurs portraits conservent des signes militaires évidents. Il s'agit, bien sûr, d'un renouvellement des représentations du pouvoir. Il s'agit, aussi, d'un renouvellement des représentations du corps, de ses apparences, de ses mises en scène. Il s'agit, plus profondément encore, d'un renouvellement des valeurs données à l'excellence physique, dans l'élite et la noblesse du XVII^e siècle. Un ensemble de références pratiques et imaginaires à la fois.

Les modifications des pratiques corporelles nobles aux XVI^e et XVII^e siècles sont celles qui révèlent sans doute le mieux toutes ces transformations : les jeux, en particulier, avec le recul de la violence, la place plus marquante faite à la maîtrise physique, à la prestance, la création d'un véritable art de cour, enfin, sont les meilleurs témoins d'une culture corporelle nouvelle des nobles dans la France classique. L'histoire de quelques-uns de ces jeux, retenus ici, est donc traversée par une histoire plus vaste.

LA FORCE FRONTALE ET L'ART DU COMBATTANT

Les jeux, à la cour, ont, au tout début du XVI^e siècle, une violence qui étonne le lecteur d'aujourd'hui. Le défi lancé par François I^{er} à Saint-Pol, un de ses lieutenants, est de ceux-là. Saint-Pol vient de fêter les Rois et a obtenu la fève. François propose une attaque contre ce roi de dérision : assaillir son hôtel avec œufs, pommes et boules de neige « pour soutenir l'effort ⁶ ». Les assiégés acceptent le défi ; l'action s'engage mais, très vite, tourne au désordre : les heurts s'intensifient, les objets lancés deviennent hétéroclites, un tison enflammé atteint le « vrai » roi à la tête. Le combat s'arrête dans la confusion et le malaise. Aventure quasi identique en 1546, mais plus tragique : c'est un coffre, cette fois, basculé d'une fenêtre qui, atteignant le duc d'Enghien,

le blesse si gravement que « peu de jours après il mourut, au grand regret du roi et de toute la cour⁷ ».

Même tonalité violente encore dans ces chasses menées en champ clos, « bêtes sauvages » traquées en désordre, à pied, l'épée à la main. A Amboise, par exemple, en 1515, où plusieurs sangliers sont introduits dans une cour intérieure du château, avant d'être forcés sous les yeux de spectateurs massés aux fenêtres. Une des bêtes effarées s'enfuit par une galerie. Le roi se fait un honneur de la tuer de sa main⁸.

Les jeux nobles correspondent, pour beaucoup d'entre eux, à cette image de la force : un rappel à peine voilé de l'assaut et des batailles, une vigueur frontale, voire agressive. La reconstitution du combat, en particulier, semble la plus excitante. Sous toutes ses formes. Grandes fêtes reproduisant de vastes affrontements armés, par exemple, avec des luttes bien réelles, mêlées aux artilleries de parade ; comme à Amboise, où, pour le baptême du dauphin en 1517⁹, est reconstituée une ville de bois entourée de fossés défendus par plusieurs centaines d'hommes. Suit l'attaque conduite par le roi en personne. François s'engouffre dans l'enceinte avec sa troupe colorée, alors que « les gros canons, faits de bois et cerclés de fer, tiraient avec de la poudre et les boulets qui étaient de grosses balles pleines de vent et aussi grosses que le cul d'un tonneau frappaient au travers des assiégeants et les renversaient sans leur faire aucun mal ».

C'est la figure du prince baroudeur conduisant l'armée. L'image du roi capitaine. Une manière de renforcer la religion royale : l'occasion pour le souverain de manifester sa puissance, d'illustrer physiquement sa force. C'est aussi la tradition du Moyen Age, mais dépassée : le roi dirige et domine la noblesse rassemblée. Il « commande » une cour où la dissidence féodale n'est plus qu'anecdote marginale. Le tout transformé en spectacle : un engagement de tous les gestes dans une bataille à la fois réelle et théâtralisée. L'important reste l'attaque en armes de guerre, le choc des cavaliers, l'assaut grandeur nature. Image un peu exceptionnelle tant elle suppose de préparatifs et d'investis-

sements. La fête d'Amboise révèle au moins la présence du combat, son importance dans les jeux de la noblesse, au début du XVI^e siècle. Elle révèle aussi combien la symbolique royale se nourrit d'actes les plus « réalistes » : l'affrontement physique et ses avatars possibles.

Restent les jeux d'armes, les joutes et les tournois, beaucoup plus fréquents. D'autant plus importants, d'ailleurs, au début du XVI^e siècle, qu'ils mobilisent encore l'imaginaire de la noblesse. L'affrontement cheval contre cheval, lance contre lance, demeure le symbole des assauts de chevaliers, l'image transposée des vieux défis de sang. Une survivance de modèles héroïques d'abord, ceux auxquels Bayard est immédiatement comparé lorsqu'il proclame le tournoi d'Aire : « Jamais Lancelot, Tristan ni Gauvin ne firent mieux ¹⁰. » Une survivance de règles aussi, celles auxquelles la plupart des tournois demeurent scrupuleusement soumis : joutes « criées [avec héraut d'armes] par tout le royaume ¹¹ » lorsqu'elles sont importantes ; définition préalable, dans toute « proclamation de fête d'armes ¹² », des conditions du combat. Au point que les formules en sont rituelles : « Pierre de Bayard, jeune gentilhomme et apprenti des armes [...] fait crier et publier un tournoi [...] à tous venants au vingtième jour de juillet, de trois coups de lance sans lice, à fers émouls et au harnais de guerre et douze coups d'épée, le tout à cheval ¹³. »

Le jeu de la lance, réservé au seul gentilhomme, avec défi et course frontale, c'est le cadre formel du duel. En 1549, encore, Vieilleville n'hésite d'ailleurs pas à armer d'Épinay, son gendre, pour affronter, dans de telles conditions, le duc de Somerset, qui, à Londres, a attaqué « l'honneur de la France en plein conseil ». La course a lieu à Boulogne. D'Épinay blesse l'Anglais, remplaçant lui-même Somerset malade, et le fait prisonnier ¹⁴.

Tous les tournois ne sont évidemment pas des duels. Ce sont des jeux. Mais leur rapprochement possible avec le duel fait qu'ils fascinent. Leur statut demeure unique. Des jeux donc, mais survalorisés. Ils ne sont l'objet ni des mêmes regards ni des mêmes allusions que les autres pratiques ludiques, au début du

Le Sentiment de soi
Histoire de la perception du corps
xvi^e-xx^e siècle
Seuil, 2014
et « *Points Histoire* » n° 522, 2016

Naissance de l'intime
La toilette
(codir. avec *Nadeije Laneyrie-Dagen*)
Hazan, 2015

Histoire des émotions
1. De l'Antiquité aux Lumières
2. Des Lumières à la fin du xix^e siècle
3. De la fin du xix^e siècle à nos jours
(codir. avec *Alain Corbin et Jean-Jacques Courtine*)
Seuil, 2016-2017

La Robe
Une histoire culturelle du Moyen Âge à aujourd'hui
Seuil, 2017

RÉALISATION : PAO ÉDITIONS DU SEUIL
IMPRESSION : CORLET NUMÉRIQUE À CONDÉ-SUR-NOIREAU
DÉPÔT LÉGAL : MAI 2002. N° 53038-3 (147459)
IMPRIMÉ EN FRANCE