

LA FORMATION DU SACRÉ DANS LES USAGES LUDIQUES DU CORPS

Jean Griffet¹

Penser le sacré à partir de la notion de centre constitue une idée familière à Mircea Eliade. À propos de l'architecture, il souligne notamment que l'espace sacré, dans lequel s'inscrit la maison indienne ou le sanctuaire, possède une structure et répond à une expérience qui lui sont propres. L'espace sacré se distingue de l'espace profane en ce qu'il est nettement délimité et situé au centre du monde pour la personne qui le vit: il représente un «territoire qualitativement différent.²» Cette affirmation s'appuie sur l'observation des sociétés traditionnelles, mais elle mérite d'être étendue aux sociétés occidentales contemporaines. Si la notion de territoire paraît particulièrement appropriée pour comprendre le symbolisme contenu dans les productions architecturales, c'est parce qu'elle traduit l'existence de relations entre le corps et l'espace dans lequel il se situe. Il s'agit bien sûr des rapports physiques qui s'instaurent entre un organisme et le milieu, mais aussi des rapports imaginaires associés à une pratique et à la fréquentation d'un lieu.

Pour être plus précis, disons que la notion de territoire permet de rendre compte de l'activité du sujet qui définit les manières de faire autorisées et interdites, qui délimite les espaces à fréquenter, à éviter ou à préserver, sachant que cette activité possède une dimension sensible essentielle: elle se fonde sur les sensations et les images qui en découlent, et elle est faite de sentiments ou, plus

¹ Jean Griffet est maître de conférences au CÉDAPS, Université de Paris-Sud (Paris XI — Orsay).

² M. Eliade, «Architecture sacrée et symbolisme», in *Mircea Eliade*, Cahier de l'Herne, Le Livre de Poche, 1978, p. 362.

généralement, d'affects. Le terme de territoire convient tout à fait quand il s'agit de saisir la valeur conférée à des lieux dont l'usage est réservé au jeu et aux formes ludiques d'utilisation du corps qui s'y déroulent. Elle est d'autant plus précieuse que l'on connaît le développement actuel des pratiques corporelles telles que le sport et l'aventure, si avides d'espaces domestiques et sauvages.

Le sacré trouve son origine dans ce que G. Simmel appelle les «impressions sensibles». Son apparition est liée à l'état affectif de la personne, aux sensations du corps propre et à celles qui sont produites par les sens.

Le but de cet article est de préciser la manière dont l'espace se sacralise à la faveur des jeux qui s'y déroulent. Si l'on accorde une importance de premier ordre à la dimension sensible dans le processus de sacralisation, il ne sera toutefois pas question de traiter des conditions d'apparition de la conscience du corps et de l'espace naturel et social dans l'expérience des sportifs et des aventuriers³. Il s'agit plutôt de montrer que la préservation d'une forme d'activité — qui se manifeste, en l'occurrence, par le comportement ludique — représente un enjeu dans les sociétés occidentales; ensuite qu'une forme d'expérience particulièrement convoitée par les communautés joueuses consiste à jouer aux limites de ses propres possibilités, et que l'impression qui en résulte se pense sur le mode contradictoirel⁴; enfin que le sacré se propage par mise en commun de l'expérience vécue du corps et de l'espace.

Préserver une expérience

³ Ce domaine est abordé in J. Griffet, *Aventures marines. Images et pratiques*, Paris, L'Harmattan, 1995, pp. 69-94.

⁴ Signalons toutefois que la sacralité de l'espace n'est pas étrangère au sentiment de fusion éprouvé au coeur de la nature et au sein des communautés de pratiquants. Voir J. Griffet, «Religions de la mer. Récits d'aventure et religiosité au XXe siècle», *Religiologiques*, n° 8, automne 1993, pp. 163-182.

Un des premiers soucis des communautés joueuses consiste à s'inquiéter de la pérennité des conditions nécessaires à l'épanouissement de leur passion. Avant de voir comment se constitue le sacré à partir d'un centre, il importe de montrer que la sauvegarde d'un espace de jeu est une préoccupation qui anime les adeptes. L'éthique d'une pratique remplit cette fonction. Les règles partagées par le groupe de joueurs limitent les gestes autorisés, restreignent ou élargissent l'espace à occuper, fixent des catégories d'âge et de poids, déterminent des quantités à ne pas dépasser.

Ce souci de préservation des territoires de jeu est bien exprimé par les communautés de pêcheurs et de chasseurs, à la fois lorsqu'un de ces groupes légifère pour lui-même, mais aussi quand les pratiquants de sports différents occupent le même espace. Les mises au point proposées par les pionniers de la chasse sous-marine illustrent autant l'intention de ménager le plaisir de chacun que celle de discréditer, au nom du *fair-play*, les activités concurrentes.

Alors que la chasse au harpon n'est pas encore interdite en rivière, un pratiquant justifie ce type d'action dans les cours d'eau, à condition que soit respecté le critère de la taille minimale des proies. L'exigence première concerne alors le niveau de développement des pièces capturées et la finalité de l'action, plus que l'endroit où s'effectue les prises: «Que deux hardis sportifs décrivent dans un hebdomadaire parisien les belles truites harponnées au cours de la descente, à la nage, des Gorges du Verdon, nous saluons le bel exploit dont nous connaissons toutes les difficultés et les risques, mais nous contestons la chasse — d'ailleurs autant en rivière qu'en mer — lorsqu'elle revêt les caractères d'un massacre inutile.⁵» Une fois écartée, par la définition des usages, la menace de diminution des densités de poissons, le sportif se préoccupe d'écartier les risques de conflits entre pêcheurs et plongeurs. Le chasseur s'adresse alors à ses confrères, en parlant du pêcheur à la ligne: «Vous ignorez peut-être que ce pêcheur a des joies et des sensations aussi intenses que

⁵ R. Devaux, *Initiation à la chasse sous-marine*, Cannes, Robaudy imp., 1947 (2ème éd.), p. 224.

les nôtres, mais vous ne dédaignerez sûrement pas toute la multiple variété de sportifs complets qui constituent la grande famille des pêcheurs, à laquelle vous appartenez aussi.⁶» Que l'effet attendu soit de conserver une faune abondante et d'aboutir à une occupation non conflictuelle de l'espace ludique, le point commun à tous les pratiquants est bien l'intensité des joies et la qualité des sensations éprouvées.

Toutefois, dès que l'analyse de la pratique s'affine, le souci de ne pas mettre en péril l'abondance des espèces convoitées se complique d'une autre exigence. Pour que l'intensité persiste, il est nécessaire de maintenir l'équilibre des chances au niveau des forces en présence. Le cas de ce chasseur cristallise ce type de précaution, qui fixe les modalités de la capture en relation avec une morale de l'affrontement. Dans son esprit, l'effet produit crée même un état de déséquilibre favorable à l'animal poursuivi: «L'orgueil du chasseur sous-marin vient de ce que le sport qu'il pratique est un sport noble et sans tache. Tandis que le pêcheur à la ligne attrape le poisson grâce à des ruses perfides, le chasseur sous-marin plonge lui-même dans les profondeurs où il essaie de vaincre les animaux dans leur propre élément. Dans cette lutte, les poissons ont pour eux presque tous les avantages; la supériorité du chasseur tient en grande partie à son intelligence.⁷» La précision apportée dans cet extrait fait partie de ce que H. Hass appelle les «principes sacrés de la chasse».

Pour compléter l'énumération de ces principes jusque dans les manières particulières d'agir face aux différents types de poissons, l'auteur s'appuie sur un jugement corrélatif: la puissance de l'arme à employer doit être proportionnée à la méfiance de la proie. Ainsi, le fusil sous-marin constitue, dit-il, «un auxiliaire mécanique, qui, vis-à-vis du poisson, n'est pas une arme loyale et que je n'emploierai dans l'avenir que contre les animaux qui sont tellement farouches qu'il est impossible de les atteindre avec une arme de jet» (*ibid.*). C'est également en vue de maintenir une

⁶ *Ibid.*, p. 227.

⁷ H. Hass, *Mes chasses sous-marines*, Paris, Payot, 1950, p. 131.

situation à l'avantage de la proie que le plongeur s'interdit désormais de se munir d'un appareil de plongée: «Eh bien non! Il ne pouvait plus s'agir d'une telle chasse. Elle n'était plus régulière. Ici, l'avantage se trouvait par trop de notre côté.⁸» Seules les possibilités corporelles peuvent être sollicitées; l'utilisation d'un tel artifice fausse le jeu. La réglementation, qui garantit la sécurité de la société civile et fige, dans une forme pure, les rapports entre pêcheurs professionnels et amateurs, mais aussi les relations au sein de chaque communauté ou entre divers groupements d'adeptes, s'accorde même aux normes reconnues par le joueur: «La chasse sous-marine en scaphandre, d'ailleurs interdite en France, c'est de la tricherie.⁹»

Quoi qu'il en soit, l'enjeu de la pratique est toujours dans l'émotion et les sensations éprouvées. Les règles qui ordonnent les actes constituent véritablement une «éthique de l'esthétique»¹⁰.

Vivre un moment intense

La transposition du thème de l'*axis mundi* des sociétés traditionnelles aux sociétés occidentales, où le goût du risque et de l'aventure est aujourd'hui si présent, est une habitude de l'esprit qui est désormais installée. Acquis à l'idée que la découverte d'un centre, par l'individu, détermine le social et le culturel, D. Le Breton montre que la fréquentation des frontières de la mort peut donner sens à la vie: l'épreuve favorise «la découverte intime (...) d'un gisement insoupçonné de sens qui éclaire l'existence sous un jour nouveau.¹¹» A ce titre, l'épreuve fabrique du sacré. Dans une perspective proche, nous voulons montrer que les jeux où l'on se tient à la limite de ses propres possibilités traduisent, sur un registre sensible, l'idée d'une vie intense.

⁸ H. Hass, *Hommes et requins*, Paris, Hachette, 1952, p. 71.

⁹ M. Isy-Schwartz, *Chasses aux fauves de la mer*, Éd. P. Horay, 1953, Presses Pocket, p. 12.

¹⁰ M. Maffesoli, *Au creux des apparences. Pour une éthique de l'esthétique*, Paris, Plon, 1990.

¹¹ D. Le Breton, *Passions du risque*, Paris, Métailié, 1991, p. 177.

Le lien entre le jeu et l'intensité de la vie est fortement souligné par J. Huizinga. Pour l'historien néerlandais, c'est même dans son intensité et dans le pouvoir de surexciter que réside l'essence du jeu¹². La manifestation de ce pouvoir est flagrante lorsque l'on considère le domaine du sport et de l'aventure. On comprend d'autant mieux cet état de tension que l'on assimile ces pratiques à des *jeux de capture*. Par une telle formule, on se propose de rendre compte des situations pensées en terme de distance entre le sujet et l'objet. La limite où l'objet paraît être à la portée de l'acteur, et inversement, le point où le sujet sent qu'il risque d'être atteint par une menace extérieure, sont déterminés par la distance qui sépare le sujet de l'objet et sa variation. Quand la personne vit l'expérience de ce point-limite, que ce soit dans le rôle de la proie ou dans celui du prédateur, elle éprouve des sentiments contradictoires.

La forme typique qui caractérise ce genre de situation apparaît quand l'attraction et la répulsion s'équilibrent. Elle donne à l'action et au spectacle une intensité faite de la coïncidence des contraires. C'est ce type d'impression double que vit le spectateur des rencontres sportives les plus disputées, lorsque les équipes et les athlètes rivalisent sans que l'un des protagonistes affirme nettement sa suprématie sur l'autre. De la même manière, le pratiquant est en prise à une émotion forte dès que se mêlent en lui les sentiments de sécurité et d'insécurité, ou lorsque la peur de perdre quelque chose contrebalance les motifs qui poussent à agir.

Un tel mode de représentation de l'expérience, inspiré des auteurs qui ont théorisé sur l'aventure (G. Simmel, V. Jankélévitch), aide à comprendre l'exceptionnelle emprise que peuvent exercer certaines formes de jeu sur les personnes qui s'y adonnent. Pour G. Simmel, l'aventure fait ressortir de la façon la plus sensible l'état de tension qui caractérise la vie. Cette tension, l'auteur la saisit dans l'antagonisme des catégories philosophiques d'activité et de passivité, mais aussi, sur un registre proche des sentiments qui accompagnent la vie quotidienne, dans la

¹² J. Huizinga, *Homo ludens*, Paris, Tel Gallimard, 1951, p. 18.

rencontre, par l'acteur, «du moment de sécurité et du moment d'insécurité.¹³» Ainsi, la présence simultanée d'impressions contraires dans la vie psychique constitue le caractère essentiel de l'aventure. Tout aussi attentif que le sociologue allemand à décrire les états contradictoires, V. Jankélévitch signale, un demi-siècle plus tard, que «le pathos de l'aventure est un complexe de contradictoires.¹⁴» Ainsi, la forme des impressions qui accompagne les jeux de capture dont on a tenté l'approche phénoménologique paraît tout à fait assimilable au sentiment aventureux.

Dans leur acception la plus stricte, les jeux de capture recouvrent des activités comme la chasse et la pêche. À ce propos, Hemingway désigne sans ambiguïté le temps fort de la pêche sportive. Le poisson n'est pas convoité en soi: «Ce n'est pas le fait de l'avoir à bord qui est émouvant; le moment enivrant, c'est celui où vous vous battez avec lui.¹⁵» Le moment central n'est pas celui où l'on est assuré que la proie ne pourra plus nous échapper, mais le temps de la lutte à l'issue incertaine.

Par extension, ce schéma s'applique à d'autres pratiques qui mettent en jeu une proie non vivante. Pour la désigner, on pourrait parler d'obstacle, comme le fait R. Caillois pour désigner le *ludus*, cette tendance que possède l'individu à placer devant soi des conventions «impératives et à dessein gênantes.¹⁶» Si l'on attend de cet obstacle qu'il produise l'impression d'intensité recherchée, il est nécessaire que sa hauteur soit à la mesure de nos moyens de le franchir. Ainsi, le moment crucial de l'engagement dans une paroi rocheuse est atteint par le grimpeur lorsqu'il atteint ce que les

¹³ G. Simmel, *Mélanges de philosophie relativiste*, Paris, Alcan, 1912, p. 145.

¹⁴ V. Jankélévitch, *L'aventure, l'ennui, le sérieux*, Paris, Montaigne, 1963, p. 13.

¹⁵ E. Hemingway, *On the Blue Water*, Esquire, mai 1936, in *Œuvres romanesques*, Paris, La Pléiade, Gallimard, 1969, p. 364.

¹⁶ R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Folio/Gallimard, 1967, p. 48.

spécialistes nomment le *crux* de la voie, à condition, bien sûr, que ce passage difficile soit à sa portée. De même, n'importe quelle tentative de surmonter une épreuve, de réaliser une performance ou de remporter une compétition, revêt une intensité née d'impressions contraires à condition que la difficulté soit à la hauteur de la personne qui lance le défi.

Parler de jeux de capture incite donc à penser les actes et les sensibilités comme assujettis à la position relative du sujet et de l'objet. La forme de la pratique l'emporte ici sur la nature des forces en présence. Cela ne signifie nullement que les possibilités du corps et la nature des lieux ne comptent pas. Seulement, l'expérience corporelle de l'espace est asservie à la forme de cette expérience. Pour le pratiquant, cette expérience peut se révéler si grisante qu'elle risque souvent de devenir envoûtante. De ce fait, on donnera une signification double à la formule de B. Jeu lorsqu'il affirme que, ayant aboli le temps historique, l'espace ludique devient «le centre du monde»¹⁷.

D'un côté, le jeu de capture possède à nos yeux une valeur souveraine, car il symbolise l'intensité de l'existence, et de l'autre côté, il accapare la totalité de notre attention et nous place à la merci d'autres espaces. Piquée au jeu, la personne risque de devenir captive de cet espace à centre unique et tellement délimité qu'il devient sans issue. Le cas très banal de l'enfant lancé à la poursuite de sa balle, qui traverse la chaussée sans se garder des véhicules, est révélateur du processus d'abolition de l'expérience et de mise entre parenthèses des fonctions discriminantes sous l'emprise de l'excitation. Cet enfant-là connaît pourtant les règles de la circulation routière et il est capable d'apprécier les dangers de la rue. Mais le pouvoir que possède le sujet de changer de monde et d'accéder successivement à ce que W. James appelait des «sous-univers», est inhibé par l'entrée dans un espace ludique.

L'intention n'est pas d'exploiter ici l'effet double d'une forme de pratique, mais de souligner l'importance de la distance à l'objet

¹⁷ B. Jeu, *Le sport, l'émotion, l'espace*, Paris, Vigot, 1977, p. 32.

dans la détermination du sacré: seront considérés comme des hauts lieux, des gestes rituels ou des maîtres, les endroits géographiques, les techniques du corps ou les personnes qui occasionnent cette forme intense de la vie. Toutefois, ce serait considérablement réduire la richesse de l'expérience qui nous unit à l'espace que de l'envisager sous l'angle d'un pur rapport. À ce propos, on ne peut sous-estimer la valeur particulière des lieux et des gestes, vécus comme des moments singuliers de l'existence, et non plus uniquement comme des types d'espace que l'on recherche, ou des manières d'agir que l'on s'interdit.

Partager des lieux

L'expérience sportive ou aventureuse, vécue au contact des milieux naturel et domestique, possède une dimension que le langage ne peut traduire. Cette qualité, intransmissible par des signes, est faite de sensations. On vient d'insister sur la forme contradictoire des sentiments qui parfois accompagne cette expérience. Relevons maintenant l'importance des espaces qui produisent, chez les adeptes, des impressions singulières.

La sacralité d'un espace ludique dépend de sa reconnaissance collective en tant que haut lieu: un événement exceptionnel s'est produit dans telle salle, qui a marqué l'histoire d'un sport; le public, les conditions dictées par la géographie physique rendent un stade propice à l'exploit. Ce trait de reconnaissance s'applique autant aux espaces matériellement conçus par l'homme qu'à la nature sauvage: les passionnés de vol à voile, d'escalade, de descente de rivières et de bien d'autres pratiques qui se déroulent en milieu naturel, consacrent les espaces en les désignant comme lieux sacrés.

Ce processus n'aboutit d'ailleurs pas à un état de sacralité éternelle: si les lieux possèdent des propriétés qui les rendent plus ou moins propices à certaines formes de jeu, il est faux de croire que la valeur qui leur est attribuée dépend totalement de ces caractères: il arrive qu'au fil du temps, des espaces se déprécient, sans que leur dévaluation puisse être imputée à une altération physique. Avec le temps, on les juge alors «surfaits», quand ils ne

sombrent pas dans l'oubli. La singularité de l'expérience vécue, en tant qu'acteur ou spectateur, est donc liée à son inscription dans un espace collectif qui possède une durée de vie propre. À l'intérieur de cet espace marqué par son historicité, le sacré s'installe par le partage des mêmes convictions.

Le second trait qui donne à l'espace ludique sa sacralité réside dans sa fragilité et son unicité. Cette valeur est inhérente à la singularité des images produites par les sens. Ce qui importe donc, c'est la qualité des objets auxquels le pratiquant est confronté et le caractère unique du moment où l'on se trouve en leur présence. Le débat porte alors sur la reproductibilité de ces objets qui, dans une certaine mesure, mènerait à l'universalisation des sensations. Dans cette perspective, la distinction entre les lieux matériellement reproductibles et ceux que l'on ne peut que visiter devient pertinente. Au premier type correspondent les stades, les piscines, les salles spécialisées. Du second se rapprochent les coins de nature.

Si la qualité de l'expérience sensible éprouvée dans les espaces ludiques que l'on peut dupliquer n'est guère menacée par la dégradation des lieux — une salle, une pelouse ou une piste se réparent —, il n'en est pas de même des milieux naturels. Transiger avec les règles qui protègent un gymnase ne produit pas des effets irrémédiables, même si les dégâts occasionnés sont parfois coûteux. Par contre, dégrader la nature ne revient pas à produire le même type de sacrilège. Les conséquences mènent alors au sacrifice du lieu. Ceci ne veut pas dire qu'aux yeux des adeptes, la faute est plus ou moins pardonnable selon qu'elle peut être réparée, mais seulement ceci: pour les personnes qui jouent dans la nature, le partage des espaces sacrés se fait souvent sous le régime du secret. Quand l'endroit tire son charme de son isolement, de sa sauvagerie, de l'abondance de ses ressources, il ressemble à ce pays de Cogne dont parle Baudelaire dans *L'Invitation au voyage*, à cet endroit rêvé où l'on cherche à «allonger les heures par l'infini des sensations». Le souci devient alors de préserver ce que W. Benjamin appelle l'*aura* d'un objet, et de limiter le partage de sa fragile intimité avec un nombre restreint

d'amis ou d'initiés. L'*aura* d'un lieu, déterminée par «l'unique apparition d'un lointain»¹⁸, est donc une propriété imputée à l'objet naturel et social qui se présente à nous, et elle apparaît comme une manifestation du sacré.

La singularité de l'expérience dépend donc aussi de l'unicité et de la fragilité des espaces fréquentés. Si l'altération du lieu dépend toujours de la valeur symbolique de l'espace, quand il s'agit de la nature, le risque d'une modification de sa qualité appelle la restriction de sa fréquentation par le régime du secret.

*

Selon des modalités différentes, l'espace ludique se concentre. Il acquiert une densité positive pour le pratiquant ou le spectateur. Qu'il soit question d'équilibre des forces en présence et des chances de gagner, de la prodigalité des lieux, de leur mystère, leur reconnaissance collective ou leur intimité fragile, pour les adeptes, l'enjeu réside toujours dans le sentir: le sacré prend source dans l'émotion et les sentiments, et il se nourrit de l'exercice des sens et des sensations issues du corps propre. Dans tous les cas, le sens demeure insaisissable par le langage. Il échappe à la représentation conceptuelle et n'a pas encore été limité à la relation instaurée par le signe. Et pourtant, il bénéficie aujourd'hui d'une large diffusion. Par l'intermédiaire du sport et de l'aventure, le sacré se fixe sur des gestes, des lieux et des êtres. Né d'un usage ludique du corps, il se communique par le partage de l'expérience du corps et de l'espace.

¹⁸ W. Benjamin, *L'œuvre d'art à l'heure de sa reproductibilité technique*, in *Essais 2*, Paris, Denoël, 1971-1983, p. 94.