

Le heurt dans le catch ou le plaisir pris aux limites de la fiction

Introduction : le catch est-il sadique ?

La première des *Mythologies* de Roland Barthes, écrite au milieu des années 1950, s'intitule « Le monde où l'on catche », et ce monde y est immédiatement caractérisé comme étant celui, marginal, des « salles de seconde zone¹ ». Le catch d'aujourd'hui connaît certes encore les gymnases à demi-vide et les bars transformés en arène d'un soir, mais, dans le même temps, certaines promotions connaissent un succès parfois *mainstream* et peuvent proposer des spectacles télévisés dans des salles accueillant plusieurs milliers de personnes. Cette popularité relative ne fait pas pour autant du catch un art légitime ou majeur, et ce, pour des raisons multiples. L'une de ces raisons, qui fait en même temps l'intérêt du catch en tant que forme artistique, est la spécificité de son appréciation sensible.

Disons d'abord que le catch se présente comme un sport mais que le cours des événements y est prédéterminé : si la chorégraphie martiale laisse une place certaine à l'improvisation, les moments-clefs et le résultat final sont connus des combattants avant leur entrée sur le ring. Il s'agit donc d'une forme très spécialisée de fiction théâtrale et c'est bien comme telle qu'elle a été analysée par Roland Barthes, sous un double aspect. Le premier est que le catch est une « pantomime » qui tire sa force et son effet du caractère excessif de ses gestes². Le second est que, thématiquement, cet excès est mis au service du « grand spectacle de la Douleur, de la Défaite et de la Justice³ », dont le ressort principal est le rôle du salaud (*heel*, dans la terminologie anglaise) que le public veut voir puni. Cette double caractérisation reste aujourd'hui tout à fait exacte.

Par cet excès et par ce spectacle, le catch est rapproché par Barthes de la tragédie antique⁴. Ce rapprochement n'a pas pour fonction première de légitimer cet art, mais d'expliquer l'attrait et le plaisir qui est propre à celui-ci : il y a une communauté de forme et d'expérience entre théâtre tragique et catch, qui renvoient à une même gamme d'expérience humaine et à un même rapport de lisibilité du réel. Or, me semble-t-il, quelque chose se perd dans ce geste théorique barthésien, qui retire au catch une part de son originalité. En insistant sur la sémiotique excessive du catch et sur la lisibilité parfaite et immédiate des affects qu'elle permet, Barthes en conclut que « le spectateur ne souhaite pas la souffrance réelle du combattant, il goûte seulement la perfection d'une iconographie. Ce n'est pas vrai que le catch soit un spectacle sadique : c'est seulement un spectacle intelligible⁵ ».

1 Roland BARTHES, « Le monde où l'on catche » [1954], in *Mythologies* [1957], Paris, Éditions du Seuil, coll. « Point Essais », 2014, p. 13-25, p. 13.

2 *Ibid.*, p. 14 & p. 17.

3 *Ibid.*, p. 18.

4 *Ibid.*, p. 13.

5 *Ibid.*, p. 19.

La posture que je défends est inverse : il y a une part sadique du catch et cette part sadique permet de penser l'appréciation du catch de manière plus ambiguë sur le plan éthique, mais aussi plus riche sur le plan sensible, et donc de distinguer davantage le catch du théâtre, de la danse et du cirque, arts auxquels il emprunte certains de ses effets.

Évoquons un premier exemple : une très courte et périlleuse séquence lors d'un match entre quatre équipes de la promotion NXT UK⁶. Du haut d'une échelle installée aux abords du ring, les deux membres de South Wales Subculture, Flash Morgan Webster et Mark Andrews, effectuent un salto pour atterrir de tout leur long sur l'un membre de Gallus, Wolfgang, allongé sur une table après avoir été fictionnellement sonné. D'un côté, cette scène semble se conformer à l'analyse barthésienne : la table est ici un élément qui permet d'amortir la chute tout en donnant, parce qu'elle cède dans un grand craquement, une apparence sonore et visuelle de brutalité. De plus le chant des supporters entonné lorsque le mouvement s'apprête à être effectué « *please don't die* » (ne mourrez pas, s'il vous plaît) semble confirmer l'absence de sadisme du public. Il existe pourtant une différence entre ne pas vouloir voir quelqu'un mourir, ce qui relève de la décence la plus élémentaire, et prendre un plaisir à voir quelqu'un mettre en péril son corps en espérant que tout se passe bien. En ce second sens, « *please don't die* » apparaît autant comme une mise en garde que comme un encouragement enthousiaste à prendre un risque et à s'infliger une certaine douleur. Mais quel plaisir avons-nous alors à voir un tel spectacle ?

Ce sont les ressorts de cette appréciation et de ce plaisir que j'aimerais comprendre, ressorts qui relèvent de ce que je nommerai le « heurt ». Mais pourquoi aborder ce « heurt » au prisme de la fiction, comme l'indique le titre de cet article ? Mon hypothèse est que le lien spécifique entre heurt et fiction permet de comprendre pourquoi la catégorie de la cascade n'est pas suffisante pour penser l'appréciation de pareils moments. Repensons au chant du public évoqué : à qui s'adresse ce « *please don't die* » ? Cette adresse fait sens dans la fiction qu'est le match, mais il semble qu'elle s'adresse moins aux personnages que sont Flash Morgan Webster et Mark Andrews, qu'aux êtres humains qui incarnent ces personnages, Gavin Watkins et Mark Andrews, l'homonymie entre l'athlète et le personnage dans ce deuxième cas participant au brouillage de la frontière entre fiction et factualité. J'aimerais ainsi montrer qu'une part importante de la force esthétique du catch réside dans cette ambiguïté constante entre fiction et factualité. Je ne prétends donc pas présenter le heurt comme étant l'essence du catch en réduisant cet art à ces seuls moments périlleux, mais au contraire voir comment ils s'inscrivent dans sa structure fictionnelle plus large, qui sera donc le point de

6 « Gallus vs. Imperium vs. Grizzled Young Veterans vs. South Wales Subculture », *NXT UK TakeOver Blackpool II*, World Wrestling Entertainment (ci-après WWE), Blackpool, 12 janvier 2020.

départ de mon étude, avant d'en venir à la caractérisation du heurt et à son appréciation. Posons alors la question sous cette forme : de quoi le catch est-il une fiction ?

De quoi le catch est-il une fiction ?

Cette question appelle en fait trois niveaux de réponse. Le premier niveau est celui qui a été identifié par Barthes : avec ses excès et sa psychologie construite autour de la double figure du salaud et du gentil, le catch est une fiction narrant des histoires de justice, de trahison et de rédemption, de souffrance cruelle et de châtement mérité. Sa principale ressource, dans le moment des matchs, auxquels ne se limite pas le catch, est la douleur. Un bon catcheur ne sait pas seulement envoyer des coups en apparence violents mais qui ne font pas mal, il lui faut également savoir encaisser les prises de son ou de sa partenaire, c'est-à-dire donner l'illusion de la violence et de la douleur par ses réactions corporelles. Mais cette fiction de la douleur n'existe qu'au travers d'un niveau plus immédiat : le catch est une fiction de sport de combat avec ses athlètes, ses arbitres, son ring et ses championnats, fiction remarquable par deux aspects, l'imitation du combat elle-même et le rapport au public.

Pour ce qui est de l'imitation du combat en lui-même, le catch n'est pas une discipline homogène et comprend plusieurs genres : il est des combats qui cherchent un certain réalisme inspiré d'autres arts martiaux, un catch plus aérien et acrobatique qui rappelle les exploits des gymnastes, voire même des affrontements comiques jouant avec les attentes et les codes de la discipline. Quel que soit le style pratiqué, le combat est avant tout une narration : à travers les coups se racontent des histoires de blessures, de *fair-play* et d'irrespect, d'épuisement et de second souffle. Cette narration par les coups fonctionne parce qu'une prise de catch a avant tout une force sémiotique. Une prise impressionnante, par exemple parce qu'elle demande la réalisation d'un salto, aura dans la fiction plus de force qu'un simple coup de pied, pourtant bien placé. De plus, certaines prises appartiennent au caractère des personnages et n'ont pas la même puissance en fonction de qui la réalise – et c'est alors une insulte que de « voler » la prise de quelqu'un lors d'un match. À l'inverse, lorsque John Silver réalise un « discus Lariat » (un coup porté au torse avec l'entièreté du bras, après un mouvement d'élan semblable à celui du lancer de disque), se lit un hommage à son mentor disparu, Brodie Lee. Toute la gestuelle du catch entraîne donc toujours deux échelles de narration : une narration immédiate, dans le ring, et cette narration symbolique dans laquelle les prises font référence à des personnes ou à des événements passés ou futurs.

Or cette gestuelle se base sur un troisième niveau de fiction : le catch est une fiction des forces physiques. Je reprends ici à mon compte une idée avancée par le critique Tim Kail dans son

podcast *The Art of Wrestling*⁷. L'idée est que, par l'exagération des coups (par exemple, en se jetant en arrière face une attaque qui les aurait à peine déstabilisés) les catcheurs et catcheuses simulent d'autres règles physiques que celles qui ont cours dans le monde au point que certaines prises demandent plus d'effort du côté de celui qui encaisse que de celui qui, dans la fiction, porte le coup. Ici, le bon catcheur est celui qui ne fait pas remarquer ce travail et qui fait apparaître la nécessaire collaboration comme une opposition.

Mais cette invention d'une physique excessive, qui exagère à la fois la force et la résistance des corps, est spectaculaire parce qu'elle est en même temps soumise aux forces réelles comme la gravité, que le catch va incorporer dans sa mise en scène, de manière volontaire, comme dans la séquence évoquée en introduction, ou de manière accidentelle, comme ce fut le cas dans un match à l'échelle entre Io Shirai et Mia Yim⁸. Alors que le match est bien entamé, et que Mia Yim porte une échelle à bout de bras, Io Shirai effectue un *dropkick* (coup sauté porté avec les deux pieds) dans l'échelle qui vient frapper le visage de Mia Yim. Celle-ci se met immédiatement à saigner, ce qui force le match à flotter durant quelques instants, le temps que la catcheuse reçoive quelques premiers soins avant d'être autorisée à continuer le match. Or cet événement fortuit change une partie de la dynamique du match. Jusqu'ici, ce dernier n'était pas très rythmé et l'attitude du public était en tension avec l'univers fictionnel. En effet, Io Shirai était la *heel* de ce match et pourtant c'était elle que le public encourageait par ses chants, au lieu de la huer, ce qui est la coutume au cours d'un match. L'attitude du public change après cet incident : Mia Yim est encouragée de manière privilégiée par le public, avec une intensité qui manquait jusqu'ici au match, dynamisant considérablement sa dernière partie.

Cet exemple nous mène au second aspect annoncé, l'importance du public pour le spectacle qu'est le catch et pour son appréciation, bien analysée par Lisa Jones dans son article « All Caught Up in the Kayfabe : Understanding and Appreciating Pro-Wrestling⁹ ». Reprenant également une idée de Tim Kail, selon laquelle le catch est un « théâtre sans mur », Lisa Jones montre que les athlètes ne jouent pas seulement un spectacle devant un public, mais que le public est un élément du spectacle. En effet, les réactions du public font partie de la fiction générale, même si les motivations pour s'époumoner ne sont ici pas toujours fictionnelles, comme ici : c'est l'accident réel qui a créé la sympathie que fictionnellement Mia Yim aurait dû déjà inspirer. Le catch comme fiction repose donc sur une structure perméable et cette perméabilité constitutive rend possible l'appréciation du heurt, qu'il me faut à présent aborder.

7 Tim KAIL, « The Third Law », *The Art of Wrestling*, n° 209, podcast, 27 avril 2020, <https://workofwrestling.com/podcast/wow-ep209-the-third-law>.

8 « Io Shirai vs. Mia Yim », *NXT*, no 378, WWE, Winter Park, FL, 13 novembre 2019.

9 Lisa JONES, « All Caught Up in the Kayfabe : Understanding and Appreciating Pro-Wrestling », *Journal of the Philosophy of Sport*, vol. 46, n° 2, 2019, p. 276-291.

Le heurt : la chute, les marques, le sang

Ce coup d'échelle relève donc de ce que j'appelle le heurt, terme qui désigne l'irruption d'une douleur factuelle dans un cadre fictionnel. Or, dans ce cas, le heurt était accidentel, même si c'est lui qui a rendu ce match mémorable. Passons alors à la fin du match, qui, elle, s'est déroulée comme prévue : Mia Yim tombe d'une échelle pour s'écraser contre une autre échelle tendue entre le ring et les barrières séparant le public de l'aire de combat. Comment cette séquence est-elle perçue et appréciée ?

Le catch n'est pas le seul art à mettre en scène des chutes : *a minima*, la danse sous différentes formes et la comédie *slapstick* ont recours à elle. Dans le premier cas, la chute est appréciée pour la beauté de son mouvement, qui manifeste un jeu avec la gravité et avec la verticalité¹⁰. Dans le second cas, la chute, sur scène ou au cinéma, fait rire parce qu'elle plaque du mécanique sur du vivant, pour reprendre les termes de Bergson¹¹. Or une chute comme celle de Mia Yim ne vaut pas pour la forme de sa trajectoire et n'est pas prise dans une exagération comique : ce qui est apprécié, c'est ce que l'anglais rend par le terme de « *bump* », que je traduirai par choc. Apprendre à bien tomber pour ne pas se faire mal fait partie des savoir-faire du catch, mais il reste toujours, dans la chute, un élément non stylisable et brutal, ce moment de choc contre une surface, qui ne peut être parfaitement contrôlé. C'est cette part accidentelle et douloureuse qui est mise en avant et appréciée dans le catch, mais quel plaisir en tirons-nous ? De tels moments apparaissent d'abord comme des cascades qui font ressentir un frisson de danger, ce qui n'est qu'à peine une expérience sensible et peut même avoir un effet anesthésiant. Penser l'épaisseur sensible de ces moments, à travers la catégorie de heurt, demande d'abord de rapprocher les chutes de deux autres moments de catch : les marques sur la peau et le sang.

À propos des premières, remarquons que le principe des coups portés dans le catch est « plat sur plat », c'est-à-dire de porter des coups qui répartissent un maximum la force appliquée pour éviter toute blessure sérieuse. Par là s'explique que l'un des coups emblématiques du catch soit la manchette, qui consiste à frapper du plat de la main la poitrine ou le dos de son adversaire, en produisant un fort claquement. Un récent match entre WALTER et Ilja Dragunov rappelle cependant combien ces coups peuvent être violents, ce dont témoigne le torse de Dragunov couvert d'ecchymoses¹². Cette violence, planifiée et acceptée par les catcheurs, nous fait à nouveau rencontrer la limite de la fiction car cette peau marquée est autant celle du personnage que celle du

10 Sylviane PAGÈS, « Tomber », in Marie GLON et Isabelle LAUNAY (dir.), *Histoires de gestes*, Arles, Actes Sud, 2012. p. 39-53.

11 Henri BERGSON, *Le rire* [1900], Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Quadrige », 2007, p 29.

12 « WALTER vs Ilja Dragunov », *NXT UK*, n° 116, WWE, Londres, 29 octobre 2020.

catcheur réel, même si ces marques servent la fiction en intensifiant la rivalité entre ces deux personnages.

Enfin, une troisième forme de heurt prolonge ces marques sur le corps : le sang, comme résultat volontaire de coupures ou de blessures superficielles. Un exemple particulièrement intéressant ici pour le rapport entre heurt et fiction est un match de la promotion Lucha Underground entre Killshot et Dante Fox, disputé au meilleur des trois manches¹³. La première de ces trois manches a la condition de victoire « *first blood* », premier sang : a gagné celui qui fait saigner son adversaire. Dans le match, ceci est réalisé lorsque Dante Fox fait passer Killshot à travers une table en verre, ce qui lui lacère le dos et met donc fin à cette première manche. La stipulation *first blood* est particulièrement intéressante pour son entremêlement du fictionnel et du factuel car l'apparition du sang n'est pas un acte simulé : c'est une blessure factuelle, certes légère, qui a en même temps un sens dans le cadre de la fiction. Ici la distance entre le personnage Killshot et l'athlète qui l'incarne, Shane Strickland, est délicate à établir : que le sang coule est d'abord un événement non-fictionnel, puisque Shane Strickland a traversé une table en verre aux yeux de tous, qui se trouve être en même temps un événement fictionnel décisif pour Killshot.

Or, il est remarquable que le rapport entre saignement et fiction peut s'inverser. C'est le cas dans le match entre Thunder Rosa et Dr. Britt Baker D.M.D. pour la promotion All Elite Wrestling¹⁴. Alors qu'elle était acculée dans un coin du ring, Britt Baker est censée avoir eu la tête ouverte par une échelle projetée vers elle par un *dropkick* de Thunder Rosa. Il est, sur les images diffusées, assez clair que l'échelle a frappé plus au moins au niveau du menton alors que Britt Baker termine le match en sang, avec une coupure très nette au niveau du cuir chevelu qui lui inonde le visage de sang. Cela s'explique par le recours à ce que le jargon du catch nomme un *bladejob* : elle s'est ouverte volontairement le crâne avec une lame de rasoir. Que le sang coule est d'abord ici un dispositif fictionnel, exagérant la violence du coup asséné par Thunder Rosa.

Dans les deux cas, dans cet univers surchargé sémiotiquement qu'est le catch, le sang participe de cette surcharge sémiotique en signifiant la violence à laquelle se livrent les protagonistes, mais le fait de ne pas utiliser du faux sang, ramène en même temps l'attention vers quelque chose en deçà de cette sémiotique, vers le corps lui-même dans son fonctionnement factuel et biologique, qui rentre en tension avec la fiction. Cette tension permanente et leur caractère accidentel (car on ne maîtrise ni totalement comment l'on tombe, ni comment l'on saigne) m'autorisent à penser ensemble ces trois formes de heurt qui se distinguent néanmoins sur le plan de la temporalité : la chute a un caractère instantané, alors que le sang et la marque donnent à voir la

13 « Dante Fox vs. Killshot », *Ultima Lucha Tres Part 1*, Lucha Underground, Los Angeles, CA, 25 juin 2016.

14 « Dr. Britt Baker D.M.D. vs. Thunder Rosa », *AEW Dynamite*, no 76, All Elite Wrestling (ci-après AEW), Jacksonville, FL, 11 mars 2021.

douleur et la limite de la fiction d'une manière lancinante. Reste maintenant à comprendre comment cela est apprécié et, surtout en quoi cette appréciation est une appréciation sensible.

L'appréciation du heurt

À nouveau, la thèse défendue ici est que le plaisir pris à ces heurts n'est pas simplement celui de la recherche d'une sensation forte, mais qu'il y a dans ces moments de heurt une réopacification du sensible, pour emprunter à Marianne Massin l'un de ces termes¹⁵. Par réopacification, j'entends cette dynamique propre à l'expérience esthétique qui, en tentant d'élucider la spécificité sensible d'un objet, augmente la résistance de l'objet à l'élucidation, en multipliant les particularités sensibles remarquables. Réopacifier n'est pas rendre obscur, mais, au contraire, éclairer ce qui est culturellement partageable dans une relation esthétique tout en reconnaissant qu'un jugement d'appréciation sensible ne peut cerner en totalité son objet.

Est-ce à dire que l'on apprécie sensiblement le heurt des catcheurs et catcheuses, comme une forme d'acrobatie ou de prouesse circassienne ? Pas exactement. L'appréciation sensible de l'acrobatie est présente dans le catch, à un niveau esthétique, mais également à un niveau technique. À un niveau esthétique, il s'agit de l'appréciation de la chorégraphie martiale en tant que telle et de son rythme : c'est apprécier, par exemple, le travail sur la synchronisation et les jeux de miroir lors du récent match entre l'équipe des Lucha Brothers et celle des Young Bucks¹⁶. Mais, sur le plan sensible, il existe également une appréciation technique des œuvres et des gestes, qui consiste à les apprécier en fonction des efforts qu'ils réclament¹⁷. L'expérience sensible technique prend racine dans un jeu plaisant et vivifiant entre l'effort et son but, c'est-à-dire dans les moments durant lesquels la forme de l'effort nous apparaît comme plus important que le but à accomplir, que ce soit lorsque nous accomplissons le geste ou que nous le voyons réalisé en l'ayant suffisamment incorporée pour en ressentir les qualités motrices de manière adéquate. À ce niveau technique donc, apprécier l'effort du catch c'est apprécier la capacité à simuler la violence et l'affrontement, là où il n'y a que coopération, ce qui demande d'être capable de percevoir adéquatement les tensions musculaires, les transferts de masse, bref la réalité des forces en jeu dans les mouvements de catch.

Or, dans le cas du heurt, la douleur n'est pas liée à un effort de cette sorte : qu'elle soit la douleur immédiate du choc ou la douleur lancinante de la marque ou de la coupure, elle ne fait qu'exposer la vulnérabilité du corps humain d'une manière gratuite. S'il y a un effort, c'est celui de la vitalité elle-même qui ne renvoie pas un savoir-faire humain, mais à une réalité biologique : le

15 Marianne MASSIN, *Expérience esthétique et art contemporain*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Aesthetica », 2013.

16 « The Young Bucks vs. Lucha Brothers », *AEW All Out 2021*, AEW, Hoffman Estates, IL, 5 septembre 2021.

17 Thomas MORISSET, « Entre la lutherie et les jeux vidéo : penser un jugement de goût technique », *Sciences du jeu*, n° 11, 2019, <https://doi.org/10.4000/sdj.1801>.

sang et la marque exposent la circulation sanguine, la chute expose la fragilité générale du corps en rencontrant un autre, fut-il musclé et athlétique. Mais en en restant là, il n'y aurait pas de différence entre une ecchymose dans le catch et une ecchymose durant un match de boxe et il serait alors délicat de comprendre comment et pourquoi cela est appréciable sensiblement dans un cas, et non dans l'autre.

Il existe une appréciation sensible du heurt, parce que l'émergence de la douleur est prise dans un jeu avec le cadre fictionnel. En rendant au corps des catcheurs et catcheuses une dimension organique et factuelle, irréductible à leur personnage, et en les plaçant dans une tension entre vulnérabilité et force pour surmonter celle-ci, le heurt réopacifie ces corps et, en même temps, réopacifie le caractère fictionnel du spectacle en troublant notre regard : nous ne savons plus vraiment si nous regardons un fait ou une fiction, et cela non pas d'une manière malheureuse, mais d'une manière plaisante, parce qu'il se produit en nous un jeu plaisant, au sens kantien du terme, entre la catégorie du fictionnel et celle du factuel.

Ce trouble dans la fiction est redoublé d'un trouble dans l'appréciation, visible lors de gros plans sur les réactions du public, notamment lors du match entre Dante Fox et Killshot. Celles-ci font souvent état d'une inquiétude intéressée pour le bien-être des catcheurs et catcheuses, élément qui pourrait à lui seul anesthésier toute forme d'appréciation sensible, en reprogrammant notre attention. À défaut de l'abolir, ce trouble limite-t-il l'étendue de l'appréciation sensible ou bien est-il lui-même pris dans ce jeu plaisant que nous signalions ? L'étude exacte de ce mécanisme, aux frontières des appréciations esthétiques et techniques, demanderait un développement spécifique, mais, à titre d'hypothèse, la seconde branche de l'alternative me semble la bonne, parce que ce trouble même de l'appréciation reste intégré à l'univers fictionnel plus large créé par le match de catch.

Conclusion : un trouble dans l'appréciation

L'objectif de cette réflexion était de montrer ce qu'était le heurt et en quoi l'attrait pour celui-ci, en tant que composante du catch, ne se réduisait pas à la recherche de sensations fortes, mais que celui-ci possédait une densité sensible plus subtile, liée à sa place dans l'économie générale du catch.

À propos du sang, le critique Félix Gouty parle « d'épice » pour cerner son attrait et sa fonction dans l'expérience du catch¹⁸. Or, en intégrant le sang à la catégorie plus large du heurt, cette image a le désavantage de faire croire que le heurt est quelque chose que l'on rajoute au catch

18 Félix GOUTY, « *Muta Scale* : les chiffres du sang », *L'exception catchesque*, billet de blog, 20 juin 2020, <https://exceptioncatchesque.wordpress.com/2020/06/20/muta-scale-chiffres-sang-catch/>.

alors qu'il en constitue l'une des ses composantes essentielles. Mais l'image garde cependant une part de justesse car elle souligne que le heurt ne peut être constamment présent ou central (auquel cas le catch ne serait plus une fiction) et qu'il est toujours apprécié en conjonction avec les éléments purement fictionnels du catch, parce que son effet est de l'ordre du trouble et est donc nécessairement mélangé. Loin d'être un simple choc anesthésiant, le heurt est un élément densifiant l'attention sensible en la troublant doublement, en touchant aux limites de la fiction et à celles de l'appréciation sensible, entraînant, même dans les moments en tension avec l'attitude spectatorielle, un plaisir spécifique. De ce plaisir, il est possible de dire qu'il est inverse à celui de la catharsis : il n'accompagne nullement un « soulagement », au contraire, ce plaisir accompagne la tension qui naît du trouble que la douleur induit entre la fiction et la factualité.

Une telle conclusion s'oppose elle-même doublement à celle de Roland Barthes. D'abord elle introduit un élément de sadisme au cœur de l'appréciation du catch, qui le distingue des formes antiques de théâtre auxquelles Barthes cherchait à le rattacher en déniaut au catch ce sadisme ou, dans un autre article, en en minorant l'importance¹⁹ : apprécier le heurt, c'est prendre plaisir à une douleur effective et gratuite ressentie par l'athlète. Ensuite, la présence d'un trouble nuance l'une des conclusions finales de sa « mythologie », à propos de l'aspect excessif des gestes : « Cette emphase n'est rien d'autre que l'image populaire et ancestrale de l'intelligibilité parfaite du réel²⁰ ». Il ne s'agit pas de dénier tout valeur à cette conclusion : le catch est aussi cette fiction de la punition présentant sans ambiguïté qui est le salaud et qui est le gentil, mais cette clarté est régulièrement troublée par le plaisir pris au heurt. La subtilité du catch comme art réside dans ce caractère *bifrons* : il nous offre le plaisir d'un « univers composé de signes enfin purs²¹ » et le plaisir de voir cet univers battu en brèche par une douleur et par une vitalité qui lui résistent.

19 Roland BARTHES, « Pouvoirs de la tragédie antique » [1953], in *Écrits sur le théâtre*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Point Essais », 2002, p. 35-45, p. 40.

20 Roland BARTHES, « Le monde où l'on catche », art. cit., p. 25.

21 Roland BARTHES, « Pouvoirs de la tragédie antique », art. cit., *loc. cit.*

Cet article propose une réflexion sur la spécificité de cet art en marge qu'est le catch. Prenant le contre-pied du célèbre article de Roland Barthes, son ambition est de penser une part sadique de l'appréciation de cet art, qui ne se résume pas à la recherche de sensations fortes, mais qui constitue un véritable approfondissement sensible. L'objet de cette appréciation est le heurt, c'est-à-dire l'irruption d'une douleur factuelle dans un cadre fictionnel, déclenchant un jeu plaisant entre factualité et fictionnalité, rendu possible par la grande perméabilité de la structure fictionnelle du catch. L'article distingue trois types de heurts : la chute, les marques sur le corps et le sang.

In this article, my aim is to reflect upon the features of professional wrestling as a marginal art form. Against the views held by Roland Barthes in a famous article, I argue that the appreciation of pro wrestling is, in part, sadistic, but is not to be understood as the mere search for extreme sensations, but rather as an appreciation that deepens our relation to the sensible world. More precisely, this appreciation has its own specific object, the bump, i.e. the apparition of an actual pain amid a fictional framework, thus prompting a pleasure-inducing play between fact and fiction, which is possible thanks to the permeable fictionnal structure of pro wrestling. Three kinds of bump are distinguished: the fall, the bruise and the blood.

Thomas Morisset est docteur en philosophie et membre associé du Centre Victor Basch (Sorbonne Université). Il enseigne actuellement la philosophie au lycée Jehan-de-Beauce, à Chartres. Ses recherches portent sur l'expérience de la beauté dans les jeux vidéo et, plus largement, sur le lien entre esthétique et technique, notamment dans les arts vivants.