

Société du football

Notes rapides et répétitives sur un sport imaginaire ou petite utopique du footballeur

Les notes qui suivent ont été rédigées en deux temps. La première moitié, au lendemain de la demi-finale de la Coupe du Monde de Football 2006 qui opposait l'équipe française au Portugal. L'autre moitié, dans les jours qui ont suivi la finale perdue par les Français contre l'Italie.

Ces réflexions, généralement lacunaires, reposent sur deux propositions qu'il est plus commode de préciser d'emblée.

Proposition n°1 : il est probable qu'un match de football ne se gagne pas par l'accumulation des buts, mais grâce à la création et l'incorporation par les joueurs d'images de victoire. Contre toute attente, le matériel élémentaire du match de football n'est pas la physicalité (le terrain, le ballon, la vitesse, la frappe) mais l'imaginaire (et c'est ce qui explique les engouements et les débordements des publics et des nations).

Proposition n° 2 : un seul joueur de football en activité a compris l'importance des images, la nature imaginaire de son sport.

Ces propositions, on l'aura compris, sont des hypothèses de travail. Hypothèses qui présentent le grand intérêt de déplacer les approches de la pratique sportive hors du champ d'analyse des professionnels et des discours critiques-médiatiques qui les relayent.

Le choix d'un objet *a priori* peu noble et une focalisation étroite ont des vertus méthodologiques : le terrain est libre pour l'abstraction et la réflexion spéculative. Ce texte, en conséquence, est composé de sentences assez courtes qui se diffractent ou se réfléchissent entre elles.

Repères chronologiques

1993, Chris Marker coupe une phrase de George Steiner et la place en exergue de son *Tombeau d'Alexandre*. Que dit cette phrase ? « Ce n'est pas le passé qui nous domine. Ce sont les images du passé »¹. Faire ce film, faire le portrait du cinéaste soviétique Alexandre Medvedkine, c'est pour Marker une manière d'autoportrait. C'est surtout tâcher d'identifier quelles images l'ont dominé, qui ont donné leurs caractères à son existence et à son engagement.

2005, Zinédine Zidane revient en équipe de France de football –il a visiblement une idée, ou une image, derrière la tête.

5 juillet 2006, l'équipe de France s'est qualifiée pour la finale de la coupe du monde de football.

¹ George STEINER, *Dans le château de Barbe-Bleue (Notes pour une redéfinition de la culture)* (1971 pour l'édition originale, 1973 pour la traduction française), Paris, Gallimard-Folio, 1986, p. 13. La citation exacte est la suivante : « Ce n'est pas le passé lui-même qui nous domine, sauf, peut-être, par le biais des déterminations biologiques. Ce sont les images du passé. » (source : Paul Lechat).

AVANT LA FINALE

(1^{ère} période: rédaction des 6-8 juillet)

1. Le match de football fournit un cadre d'expression à une expérience collective sublimante et le fait sur un mode spectaculaire, c'est-à-dire en produisant les images de cette expérience accomplie. (L'analyse peut débuter.)

Le stade est un médium

2. Au fond, le football n'est qu'un prétexte pour produire des images ; ces images sont potentiellement politiques puisqu'il s'agit de produire du « vivre ensemble ».

Un bon match est un match d'entente, où tout roule, où tous les joueurs d'une équipe « coulissent » efficacement. Dans le football moderne et en termes techniques, on appelle ça « jouer en bloc » (homogène).

3. Le sujet du bac de philo, cette année en équipe de France 2006, c'est : « on vit ensemble, on meurt ensemble » ; l'important, et visiblement c'est nouveau, réside dans le complément de manière : « ensemble ». Exit Trézeguel. (A titre personnel, je donnerais cher pour avoir la copie de Thierry Henry.)

4. Les images de victoires montrent des hommes en tas, des hommes ensemble ; les images de la défaite montrent un homme seul.



5. Le match de football se gagne dans la sphère imaginaire.

Le corps des joueurs est une ambiguïté.

6. Un joueur de football ne répète pas ce qu'on lui a appris à l'entraînement, il rejoue des images qu'il a vues, jusqu'à proposer une nouvelle image, une image propre.

7. Le stade est un médium : le lieu où se rassemblent et se concentrent les images. Un écran ou un site imaginaire.

Il n'y a qu'en apparence qu'il est une aire plane et fraîche.

8. Un seul joueur de football en activité a compris l'importance des images, la nature imaginaire de son sport. Ou plutôt, lui seul a su pousser jusqu'à leur paroxysme les implications de cette prise de conscience.

En témoigne son jeu, qui tend de plus en plus vers la négation de la pesanteur et de plus en plus vers l'abstraction : le plus gros problème technique que se pose ce joueur, en ce moment, c'est de réussir à muter le pied d'appui en pied joueur, contrôleur, passeur. Notons bien que cette recherche est aussi une problématique temporelle, puisqu'il s'agit de prendre un coup d'avance sur le temps courant.

En témoignent la mise en scène de sa disparition, puis celle de son retour.

9. « Un seul joueur »... puisqu'il est l'ultime, appelons ce joueur ZZ ...

10. Ce joueur, aux yeux de tous, joue au football ; lui seul semble comprendre qu'il joue pour l'histoire, et d'abord l'histoire des formes et des

images. Ce faisant il qualifie exactement ce qu'est le jeu « football » –un prétexte– et rétablit les réalités imaginaires dans leurs justes prérogatives.

11. ZZ joue avec l'histoire des images du football sur le dos ; elles sont même désormais son interlocuteur principal.

12. D'ailleurs ZZ porte toujours deux maillots : l'un, bien visible, est celui de l'équipe de France ; l'autre, dessous, sur la peau, reste généralement caché. C'est une bonne façon de figurer qu'on est de deux appartenances.

13. ZZ ne joue pas sur un terrain de 115m x 60m. Rentrer sur un stade, pour ZZ, ne signifie pas appliquer telle ou telle tactique, tel ou tel schéma de jeu, mais intervenir dans le substrat imaginaire ; c'est légitimement qu'on lui a trouvé un air grave.

14. ZZ forme sous nos yeux, donc au présent, une mythologie future.

15. L'affiche Brésil-France était un règlement de compte à l'échelle de l'histoire du sport, pas seulement un quart de finale ; l'écoulement de 8 années, entre les deux Coupes du Monde, n'avait aucune sorte de réalité. Il s'agissait d'une correction dans l'ordre symbolique ; les deux seules équipes imaginaires consistantes², face à face : l'équipe française a pris le dessus sur l'équipe brésilienne au titre d'images anciennes, de victoires passées –l'imaginaire pesait comme un treizième homme.

² Le Brésil du fait de son histoire, de ses titres passés. La France, du seul fait de la présence de ZZ.

16. Cet amas d'images est le véritable terrain de jeu de ZZ, le seul capable de stimuler son désir, de justifier son retour.

17. ZZ est revenu au titre d'une vision. D'aucuns ont cherché une mystique, d'autres ont répondu qu'il avait rêvé. En fait personne ne sait ce que voit ZZ.

18. « Revenir » pour ZZ ne signifie pas revenir jouer au foot.



19. Maigreur de ZZ (les avant-bras, le torse, les cannes). Juste une image.

Manipulation, montage, procédures : trafic des images

20. Le football est le médium avec lequel ZZ ordonne sa puissance d'image (et comme tous les artistes fondamentaux, ce réagencement affecte tous les membres de la communauté).

21. Plusieurs fois cette saison, ZZ a semblé faire primer la perfection formelle (rythmique, sensible, stylistique) du jeu sur son efficacité. Un certain nombre de gestes qu'il a tentés ne pouvaient que difficilement s'expliquer par une logique de pure efficacité.

22. Le talent technique de ZZ n'est pas une finalité. Ce n'est pas le signe de la maturité, l'indice de la maîtrise absolue d'une pratique, c'est le moyen qu'il a choisi pour produire toujours plus d'images ; images dont il fait ensuite des victoires. C'est le choix de faire prévaloir la dimension imaginaire de son sport qui fait le véritable talent de ZZ, et sa singularité.

23. Tel est le calcul de ZZ. Chaque geste, chaque création (passe, tir, accélération, coup d'œil...) est une manière d'alimenter une machinerie d'images vertueuses. Il y a un effet d'entraînement puisque chaque geste réussi contribue à écrire l'histoire, c'est-à-dire à déplacer le jeu dans la sphère symbolique. Déplacement qui, à son tour, rend le geste suivant d'autant plus capital et difficile, mais imaginativement vertueux. Il s'agit bien pour ZZ d'organiser et de mettre en scène des images de victoire, images qui vont venir contraindre le jeu des autres (pour le meilleur chez ses coéquipiers, pour le pire chez l'adversaire), imposer leur puissance d'image.

24. La singularité de ZZ se comprend aussi comme ceci : « lui seul » évoluait à un niveau historique suffisant (ses titres et « sa carrière ») pour exercer sa pratique dans la matière même des images. Lui seul a évolué à un niveau suffisant pour n'être pas qu'un joueur de football mais un mythe vivant. Il était le mieux placé pour comprendre les échos imaginaires de son sport, et être à la fois suffisamment engagé lui-même dans une matière d'image pour pouvoir la métamorphoser. ZZ a compris que l'imagerie dont on l'a chargé pouvait être l'allié le plus sûr pour vaincre dans le réel. Il a su, de joueur de football à la carrière hors-normes, devenir pratiquant de l'imaginaire³.

25. Son retour en équipe de France, -jubilé mondialisé-, sa nature spectaculaire et créatrice d'images fortes (toutes chargées de senteur mythologique) était le premier temps d'une mise en scène, d'un trafic des images, destinés à extraire le jeu de son cadre habituel.

Les joueurs qui participent à la fiction proposée par ZZ sont *de facto* devenus les figurants d'un drame épique, qui les contraint et leur dicte ses règles et leur rôle. ZZ est le metteur en scène.

26. Première série d'images donc : la fiction du retour. Sur ce premier montage, ces premières images entraînant, raccorder de nouvelles fictions génératrices de nouvelles images

³ On notera que, à une échelle moindre, c'est exactement le trajet de Vikash Dhorasoo dans le film *The Substitute* de Fred Poulet (2007). Le footbaleur, qui n'a jamais tenu une caméra au début du film –ses premières images sont un autoportrait insistant, ce qui laisse augurer un film narcissique- devient progressivement un véritable filmeur : ne plus se contenter de filmer la chambre-cocon, mais parvenir à sortir la caméra à l'extérieur, dans le monde.

de victoire (et sur ces images conquérir des victoires sur le terrain réel).

Nouvelle série d'images : « la rédemption », le joueur vieilli qui peine à retrouver son niveau de légende, mais qui y parvient à la toute dernière extrémité, au moment décisif.

27. Tout l'effort de ZZ, depuis son retour, consiste ainsi à déplacer le jeu sur un terrain imaginaire où il est seul maître, parce que seul joueur.

Dès lors qu'il parvient à créer ce déplacement, par une fiction ou un geste grandiose, ce n'est plus un match de football c'est de l'histoire en marche.

Il a compris encore que c'est en se plaçant toujours plus sur un terrain imaginaire (« le mythe du retour », « le mythe de la décadence »), en créant toujours plus d'images (la multiplication de gestes, l'éloge de la technique, ou plus prosaïquement le film monographique de Gordon & Parreno⁴) et en instrumentalisant la nature vertueuse de certaines d'entre elles, que l'on fait son allié de l'imaginaire. ZZ est l'un des rares joueurs à avoir saisi que le football se joue à 11 plus une armée de fantômes.

28. C'est en ce sens que l'on peut dire que ZZ maîtrise l'imaginaire et qu'il se sert des images pour remporter dans le réel des victoires et des matches de foot.

⁴ Zidane a récemment accepté de participer à l'expérience proposée par deux artistes contemporains, Philippe Parreno et Douglas Gordon, très intéressés par les images que le joueur réalisait. *Zidane, un portrait du XXI^{ème} siècle*, est sorti en 2006, quelques mois avant la Coupe du Monde. Le tournage a eu lieu le 23 avril 2005 au stade Santiago Bernabeu de Madrid. www.annalenafilms.com



29. Demi-finale contre le Portugal. Henry récolte un penalty. Zidane s'avance : dans le scénario imaginaire qu'il a échafaudé, personne d'autre que lui-même ne peut tirer ce penalty. Il ne s'agit pas seulement de qualifier la France mais de transmuier le coup de pied arrêté en moment de sacré collectif (c'est-à-dire de créer une nouvelle image). ZZ s'avance et tout le monde tremble. Dans les buts, il n'y a pas que le gardien portugais. Il y a toutes les images des penalties ratés par les grands joueurs de l'histoire. Le but est encombré et tout le monde pense que ZZ succombera aux souvenirs (aux précédents). ZZ marque.

Et il y a tout le reste, tous les autres indices : l'empressement à tirer, l'absence d'élan : ZZ a rassemblé toutes les contraintes pour mieux leur tordre le cou, en une fois. La nouvelle image est une image de détermination (pas de joie sur le visage de ZZ ; encore une fois, ZZ ne joue pas au football, il ne succombe pas à la joie immédiate ; il travaille avec les images et dans l'histoire –c'est-à-dire à distance).

ZZ connaît ses adversaires véritables. Sa détermination, ce but implacable, démontrent assez bien qu'il a appris à « analyser » les images et à

mater l'adversité. La nouvelle image (le penalty sans tremblement) qu'il vient de créer est une image de combat, c'est-à-dire une image sur laquelle fonder les victoires à venir.

puissance des images

30. ZZ est le premier joueur de football qui n'est pas instrumentalisé par son sport pour en produire l'imaginaire, mais qui instrumentalise son sport pour produire un nouvel imaginaire. Le réel est pour l'heure relégué sur le banc des remplaçants (avec David Trézeguet, le comble du réalisme footballistique).

31. ZZ sent les images en lui, il a la maîtrise de leur expression, et surtout la foi dans leur puissance. Il a l'image, la conscience qu'elle ordonne le réel et la connaissance suffisante pour réaliser son théorème. C'est-à-dire qu'il soumet la réalité, l'adversaire (ses coéquipiers aussi), la raison habituelle, les psychologies et les théories tactiques, à son immense productivité imaginaire. (Combien d'hommes capables de faire reculer les conceptions du réel et d'emporter dans leur fabulation visionnaire une bonne partie de l'humanité ?)

32. Toute la question est désormais de savoir jusqu'où il va être capable de plier les composantes du réel (la fatigue, les déterminants tactiques et techniques, l'adversaire, l'espace matériel) à son désir imaginaire, aux images nouvelles qu'il a en lui et qu'il est en train d'imposer à la planète football, c'est-à-dire à la planète entière.

33. Les Italiens, les malheureux, ne vont pas jouer contre une équipe de football, mais contre une structure imaginaire que ZZ propose et anime. Vu son niveau de maîtrise et d'implication, vu sa soumission aux images qui le dominent, vu son désir, on leur souhaite bon courage. Ils sont d'autant plus mal partis qu'ils n'ont pas l'air de savoir ce qu'ils affrontent (ils pensent logique de terrain, économie défensive, etc.).

APRES LA FINALE

(2^{ème} période : rédaction des 10-12 juillet)

34. L'équipe de France a perdu : Zidane seul... (dans les journaux, sur les images). Carton rouge. Rouge rideau.



35. Il aura tout tenté : il aura jusqu'au bout tenté de produire des images de victoire. Comment justifier autrement un geste comme la panenka (penalty lobbé, petite pichenette en « feuille morte » en plein centre du but, inimaginable en finale⁵), sinon pour ranger définitivement les images derrière lui et sceller le sort des Italiens⁶ ? De même, la pseudo blessure à l'épaule : une façon

⁵ Hormis dans une perspective historique : Antonin Panenka, star du football tchécoslovaque des années 1970, a « créé » ce geste génial en finale du championnat d'Europe 1976 (mais lors de la séance des penalties).

⁶ Le fait que la balle a heurté la barre transversale avait valeur de symptôme : l'imagination régnante du joueur commençait à se heurter au réel prosaïque.

supplémentaire d'injecter des référents imaginaires, une tentative de plus pour se conformer aux dramaturgies héroïques.

final

36. L'Italie marque. Egalité. Les Français commencent à jouer comme s'ils avaient un score à remonter ! C'est la donnée imaginaire fondamentale du match : les Français « courent » après un score égal !

Ce qui ne peut se décrypter autrement que par : sur le terrain tous les joueurs savent que les Italiens gagneront les penalties ; les Italiens le savent et les Français le savent.

Il faut déterminer désormais si cette course au score a encore consolidé, dans les esprits, la victoire future des Italiens aux penalties. Est-ce que courir après le score, alors qu'on est à égalité, c'est cimenter (produire des images implacables), faire advenir, finalement réaliser, le pressentiment d'une supériorité de l'adversaire ?

37. David Trézeguet est le seul à rater le penalty et c'est sans doute parce qu'il est le seul à n'avoir pas été intégré dans le schème des images de victoire produit par l'équipe de France –il était le banni de l'imaginaire collectif ; sans compter qu'il incarnait le football italien en France et que c'est cette image qu'on lisait sur son visage angoissé avant son tir. Sur un strict plan imaginaire, cela faisait beaucoup de raisons pour qu'il ne tire pas le coup de pied arrêté. (Le fait qu'il ait touché la barre et qu'il n'ait pas complètement dévié, malgré tout le poids des images, dit assez comme il est un grand joueur ; pas ZZ, mais un grand joueur.)

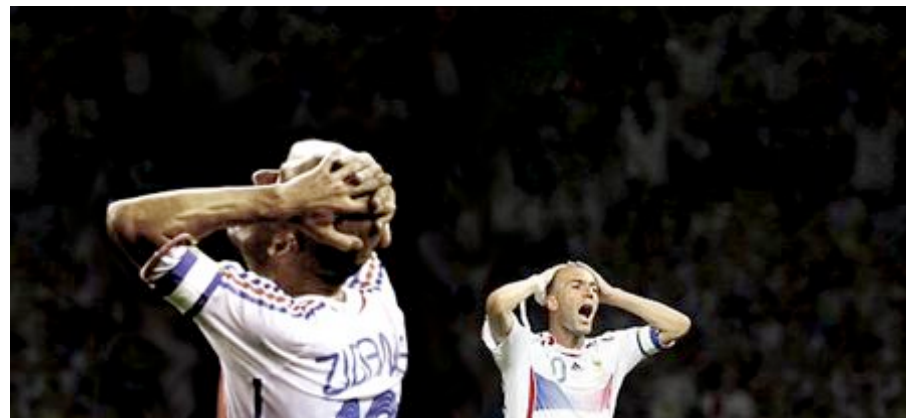
38. ZZ a un grand sens du moment décisif, de l'impact imaginaire de certains gestes dans certains moments clés : 108^{ème} minute de la finale de la Coupe du Monde, son dernier match officiel. Il est cuit ; il vient de rater la tête phénoménale qui l'aurait propulsé dans la légende ; il prend conscience que sa chance est passée et que tout est fini.

Pendant une demi-seconde ZZ hésite ; son visage change : ce n'est pas qu'il écoute Materazzi. C'est qu'il revoit : le centre de Sagnol, sa tête et l'arrêt de Buffon. Ce pour quoi il est revenu vient de lui échapper, définitivement.

On ne saura jamais s'il aurait pu marquer ensuite –et d'abord son tir dans la série des penalties. Mais la question ne se pose pas, parce que ce n'était pas le résultat –exigence qu'incarne la séance de tirs au but à laquelle il s'est soustrait- que ZZ recherchait mais une forme de perfection dans l'ordre imaginaire. ZZ sur la tête manquée –et on sait ce que représente le coup de tête dans une Finale de World Cup pour ZZ- comprend très bien qu'il vient de disposer de la séquence espérée, la forme parfaite et parfaitement mythique qui justifiait son retour...

Sagnol, dans le tempo, centré, son ami Sagnol, et la réalité, une fois de plus, pliait sous sa volonté d'image, il était démarqué, il allait mettre la tête et ça ne pouvait se produire de cette manière qu'une seule fois, surtout dans pareil contexte (qu'une telle action ait pu se produire de cette façon était déjà de l'ordre du miracle).

39. Il ne fallait pas rater : le film de Gordon et Parreno nous avait déjà appris qu'un match de foot ne se joue que sur une action. (Il nous avait aussi prédit la fin du scénario. Le *Portrait du XXI^{ème} siècle* prend un tour prémonitoire, assez stupéfiant à considérer le parcours de Zidane sous l'angle imaginaire.)⁷



40. (Le plus fascinant, peut-être : que ce soit l'imagination d'une action comme celle-ci ou d'une autre similaire, quelque chose de l'ordre d'une quinzaine de secondes, qui a justifié tous les efforts consentis par ZZ et par son équipe sur plus d'un mois. C'est l'imagination d'une action pareille, petite voix dans la nuit, qui a tout déclenché et d'abord le retour.)

⁷ Sur l'influence de ce film, non seulement sur le déroulement de la finale, mais sur la perception du cas Zidane, on se reportera au fascicule, *La Mélancolie de Zidane* (2006). Écrit par Jean-Philippe Toussaint, il est tout entier placé sous le signe saturnien (comme le film des plasticiens).

coup de boule

41. Occasion ratée, tête manquée... Le reste (la victoire de l'équipe, le pays, environ 3 milliards de spectateurs) ne comptait pas –et l'égoïsme fondamental de ZZ éclatait : puisqu'il n'était pas parvenu à transformer une situation idéale et maintes fois rêvée (l'image mère) par son coup de tête, un autre coup de tête, très réel et aussi décidé, devait nier l'échec précédent d'un écho similaire – fût-il négatif, dût-il tout emporter.

Au niveau où évoluait ZZ, le résultat de l'équipe de France était insignifiant : dans l'économie imaginaire à laquelle il appartenait, seuls importaient le degré d'intensité et la performance des images.



42. Pendant une demi-seconde ZZ hésite. Le coup de boule sur Materazzi, si étrange, est le geste compensatoire, le seul geste qui soit à la hauteur dans l'ordre symbolique de la tête ratée l'instant d'avant. C'est son équivalent, son émanation directe, son alter ego négatif. Il faut un certain génie, un certain sens des images, pour sentir, sur le coup, les polarités symboliques ; et il est rare qu'un génie s'encombre de considérations morales.

43. « Un instant d'ambiguïté parfait sous le ciel de Berlin, quelques secondes d'ambivalence vertigineuses, où beauté et noirceur, violence et passion, entrent en contact et provoquent le court-circuit d'un geste inédit. »⁸

44. Il y a quelque chose d'un refus têtue (sans jeu de mots) du principe de réalité dans le geste final de ZZ (je n'irai pas me soumettre à vos penalties, vous n'aurez pas votre victoire). Il y avait quelques ironies (ou alors quelques logiques) à ce que soit le réalisme italien qui vienne à bout de l'imaginaire débordant de ZZ. Et ZZ, qui sent parfaitement ces choses-là, qui a parfaitement senti que c'est tout son mouvement comme joueur et comme créateur imaginaire qui allait être écrasé par le réel réaliste, n'a pas pu laisser faire : il expédie son coup de tête. Il faut le croire –et là seulement- quand il dit que *l'Italien* l'a touché sur un truc très profond.

45. Sous cet angle, le coup de boule de ZZ fait partie d'une longue tradition de gestes libérateurs et libertaires. Révolutionnaires même, puisqu'il s'agit d'en finir avec le système et ces règles.

46. Son geste ultime était une manière d'isolement –contre lui (le geste et le joueur, qui ne font plus qu'un), la bonne, la morale, vindicte médiatique. ZZ savait qu'il entrait dans le temps de la solitude, la solitude des défaits (dont témoignent les images en *Une*). Il a marqué d'un point rouge son acceptation de l'isolement, par plus d'isolement encore, par le bannissement. C'est un grand geste

⁸ Jean-Philippe TOUSSAINT, *La Mélancolie de Zidane*, Paris, Minuit, 2006, p. 9.

catastrophique, un de ces mouvements par lesquels il s'agit de souligner expressivement ce que la réalité dit trop faiblement. ZZ emporte tout son univers (et d'abord sa « bonne » image) dans la défaite.

Un geste désespéré, qui, par contre coup, est une manière honnête de reconnaître la valeur et la gravité de son engagement comme créateur sur des années.

47. « Puisque je n'ai pas réussi l'essentiel que rien ne demeure ».



48. ZZ a vécu l'expérience du Sublime. Mais puisque la première tête a manqué, l'extase n'a pu être que négative : une implosion du moi, l'effondrement du moi sur lui-même (kénose). (L'extase positive ? ç'eût été le dépassement du moi, la communion.)

49. Le coup de boule peut être interprété diversement. Premièrement, on l'a vu, comme un geste négatif, une négation absolue (par la soustraction, disqualifier le match lui-même, nier jusqu'à son existence même). Deuxièmement

comme une manière de déplacer une fois de plus le jeu sur un nouveau terrain imaginaire : le monde entier (sauf l'Italie) s'interroge sur la tête de ZZ et cette interrogation occupe l'espace dévolu normalement à la victoire italienne ; de toute évidence la tête est *imaginaiement* victorieuse. ZZ a tenté de vaincre l'Italie avec ses armes, jusqu'au bout, avec un certain sens du sacrifice, c'est-à-dire en acceptant de prendre le risque maximal, sa damnation imaginaire.

50. (Il faut vraiment baigner dans un contexte sécuritaire, pour penser spontanément que l'acte de violence de ZZ, d'une violence profonde et obscure, puisse équivaloir ou être légitimement rapproché d'un acte de délinquance quotidienne. Les apparences fussent-elles trompeuses, les gestes similaires, les deux formes de violences sont symboliquement (et même socialement) incomparables. D'ailleurs les gestes ne sont pas si similaires : on avait rarement vu jusqu'ici une petite frappe viser le plexus d'un coup de boule.)

51. Question fondamentale : pourquoi le ventre ? ou plus exactement, qu'est-ce qu'il vise en visant le ventre ? qu'est ce que le plexus de Materazzi a représenté ? (les pragmatiques diront que Materazzi était trop grand ; ils pensent avec ce qu'ils veulent.)
Kénose ?
Était-ce pour signifier l'anéantissement de soi qu'il a miré le ventre ?

symptôme

52. En fait le dernier geste de ZZ sur un terrain de foot, n'a pas été le coup de boule. Ça aura été de retirer son bandeau de capitaine. ZZ n'a jamais su faire une chose : accrocher son brassard. A chaque fois qu'il va revoir ces images où il tire (toujours c'est comme pour l'arracher) sur le bandeau, il va éprouver de l'amertume. Là est bien le fond du problème. Il aura tout tenté (même d'organiser les images, de trafiquer l'imaginaire) pour conduire des hommes à la victoire. Massivement il y aura réussi, seuls quelques détails (et Buffon) l'ont empêché d'atteindre la perfection. Pour un perfectionniste, l'amertume vient de détails malheureux. Parfois les détails sont immenses et têtus.

53. La véritable face sombre de Zidane, ce n'est pas le coup qu'il porte. C'est la manière dont il a vampirisé toute l'équipe de France, au profit de son projet extra-footballistique. Et cela était dit très tôt. Ça a commencé avec l'imposition de Barthez. En imposant le gardien, en reconstituant sa bande, ZZ déplaçait les enjeux hors de la sphère footballistique : rien, sportivement, ne pouvait justifier cette titularisation. Tout le justifiait dans le projet démiurgique de ZZ et selon une stratégie imaginaire –c'est à Barthez qu'échoue le brassard après l'expulsion de ZZ.
Il y a eu une sorte de pacte faustien entre ZZ et les autres joueurs de l'équipe de France : il leur apportait tout un stock d'images de victoires que seules lui pouvait mobiliser et maîtriser, et la gloire

de la finale⁹ ; eux devaient mourir, sacrifier tous leurs désirs individuels, pour faire consister sa vision.

54. ZZ a réussi sa coupe du monde, il est passé du rang de 5 ou 6^{ème} meilleur joueur de tous les temps, au rang de numéro 2 (derrière Pelé).



⁹ Le sélectionneur Domenech a commis une erreur dans la gestion de son équipe : depuis le début de l'aventure, il a parlé « d'atteindre le 9 juillet ». En répétant sans cesse « atteindre la finale », et non pas « remporter la Coupe », il a formaté l'imaginaire de ses joueurs. Pour le meilleur : ils ont effectivement atteint la finale (vu le niveau de jeu de l'équipe de France avant la compétition, l'assertion « atteindre la finale » paraissait ridicule ou relever de la méthode Coué) ; pour le pire : c'était anticiper –accepter- le fait que l'équipe la perdrait.

PROLONGATIONS

55. Lilian Thuram, au soir de la demi-finale Portugal-France, les yeux embués, parle de « rêves », de « dix ans », de « vu à la télé ». Il parle d'images, de jouer avec les images, de respecter les images - Lilian Thuram a déjà été champion du monde, il avait déjà rejoint les images de son enfance, et pourtant. Bref, il parle de ce qui le fait pleurer : le réel qui se plie aux images, le réel qui rejoint les images –le mouvement des hommes accomplis.

Ce sont les images qui nous meuvent. Les images nous dominent (jusqu'au sublime).

(Notons que Lilian a réussi quelque chose d'encore plus grand que son match parfait : par son émotion et sa tenue, il est parvenu à stopper le flux télévisuel. C'est l'état de grâce, l'arrêt sur image : même le reporter infatigable reste coi et n'ose plus parler.)

56. ZZ a évolué dans un champ qui n'est pas seulement sportif, mais aussi imaginaire. Que fait-on de ce constat ? comment traite-t-on de ce débordement ? De quelle grille d'analyse dispose-t-on ? (formaliste ou stylistique ? « imaginaire » ? fantasmatique ? psycho-analytique ? ...)

Comment parler du cas ZZ ? (l'analyse ne fait que débiter.)