

Propos sur le corps des joueurs

Dans un sport collectif, l'individualité se conjugue au caractère collectif de l'action. Le meilleur joueur du monde ne vaut que ce que vaut son équipe, il ne gagnera jamais un match tout seul. Une équipe sans individualités fortes est également vulnérable. Un match est une longue chorégraphie imprévisible, avec des moments virtuoses où les mouvements des joueurs s'enchaînent dans une sorte de grâce. Mais l'émotion naît justement de l'impossibilité de la tenir bien longtemps.

À un moment ou à un autre, une balle manquée, une interception, un tir imprécis au-delà du but provoquent la frustration. Le cri de la foule est celui de la déception de voir enrayée l'évidence des mouvements antérieurs. Les joueurs redeviennent des hommes comme les autres, essayant quolibets ou insultes.

Dans les foyers ou les cafés face à la télévision, ou sur les gradins dans les stades, un match de foot est un pourvoyeur d'affects et de conversations innombrables et passionnées sur la qualité des joueurs ou la pertinence de leur présence dans une équipe. Une prophylaxie sociale s'exerce là pour nombre d'individus, modulant leurs tensions intérieures et vivant avec une formidable

intensité l'écoulement du temps. Le souffle suspendu de la foule avant le tir d'un penalty et la clameur de libération ou de déception qui en marque la réussite ou l'échec l'illustrent bien. Long moment de suspense où le sentiment de la durée est puissamment dilaté. Par l'effervescence suscitée, un match est l'un des rares points chauds de la sociabilité. Extraordinaire jubilation de la victoire ou terrible fureur (cris d'amour déçu) devant l'équipe qui échoue et fait sombrer les rêves des supporteurs. Le corps des joueurs est en effet une surface de projection pour les supporteurs, ils ont leurs favoris et leurs cancrs, et ils s'identifient à leur équipe comme à un prolongement narcissique de leur personne.

Le football est un révélateur social. Le corps du joueur incarne d'innombrables valeurs marchandes. Sa prestation s'accomplit parmi les noms de marques commerciales ou les logos qui entourent la pelouse. La plupart des joueurs sont aujourd'hui les porte-corps des produits dont ils vantent les mérites à haut prix dans les spots publicitaires ou les affiches. Certains joueurs deviennent même les symboles de tendances majeurs de nos sociétés

en matière de consommation. David Beckham, par exemple, cristallise l'invention marketing du « métrosexuel », cet homme ne craignant plus de puiser ses valeurs dans un univers traditionnellement dévolu au féminin tout en affirmant sa virilité. Il arpente sans crainte les allées des magasins de vêtements ou

**Nombre de joueurs
essaient de tirer
leur épingle du jeu
d'abord par leur look,
éventuellement
par leur jeu.**

les instituts de beauté, il utilise des aftershaves parfumés, il use de crèmes pour hydrater sa peau ou rehausser son teint sans renoncer à sa force ou à son autorité. Sa virilité se mêle à la douceur, son souci de l'apparence se conjugue à une négligence calculée qui le dédouane d'une attention à soi récemment encore unique attribut des femmes ou des gays.

Dans la logique des impératifs d'apparence dans une société de l'image ou de la communication, où il importe d'être vu pour

exister pleinement, la plupart des joueurs portent tatouages, piercings, coupes de cheveux singulières, cheveux teints, etc. Nombre de joueurs essaient de tirer leur épingle du jeu d'abord par leur look, éventuellement par leur jeu.

Le football est par ailleurs une échappée belle hors des ritualités corporelles du quotidien fondées sur la retenue et la discrétion. Ainsi de ces longues étreintes passionnées entre les joueurs après un but, les roulades dans l'herbe, les agenouillements, les provocations, etc., comme si un stade était une enclave hors de la société en même temps que sous les yeux de tous. Catharsis aussi des spectateurs libérés des soucis du quotidien. Leurs corps sont les échos de ceux des joueurs. Sur les gradins ou les fauteuils disposés devant la télévision, ce sont également des cris, des embrassades ou des sauts qui accompagnent les péripéties du jeu. Mais, en cas de défaite, la déprime guette et écrase les mêmes sous le poids de l'abattement. Les joueurs sont des condensateurs d'émotion, mais ils sont parfois en panne.

[1] Dernier ouvrage paru : *Expériences de la douleur. Entre destruction et renaissance*, Éd. Métailié, 22 €.



Quotidien National
T.M. : 122 741
S : 01 44 35 60 60
L.M. : 371 000

VENDREDI 25 JUN 2010

