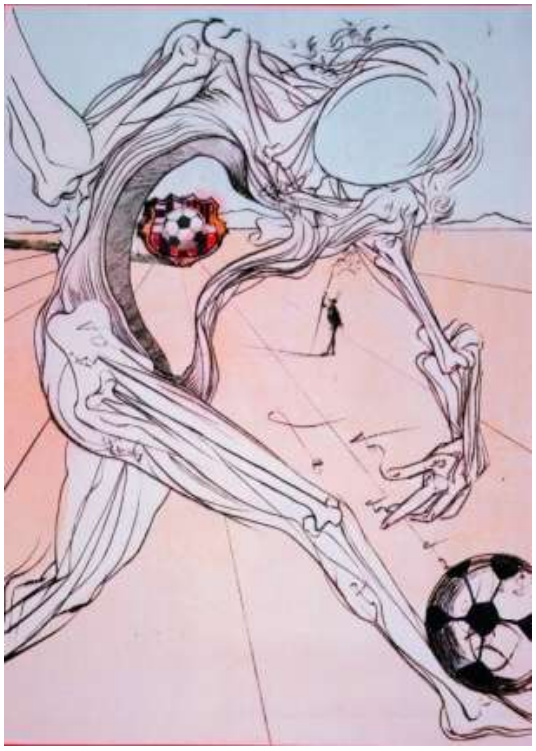
Foot & Littérature : les mots en jeu



Salvatore Dali, Footballeur, (1980)

« *Le peu de morale que je sais, je l'ai appris sur les scènes de théâtre et dans les stades de football, qui resteront mes vraies universités* ». Que voulait dire Albert Camus, Prix Nobel de littérature 1957 et ancien gardien de but, lorsqu'il prononce cette phrase au théâtre Antoine ?

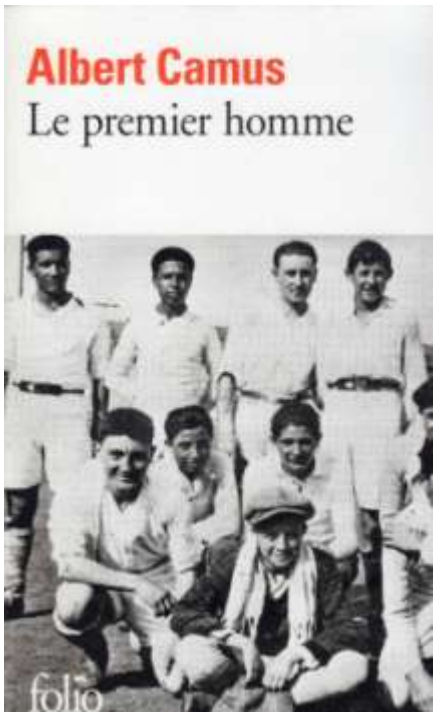
Pour l'écrivain, les terrains de football sont des espaces expérientiels, des mondes miniatures où se joue une reconstitution de la vie, dans un cadre fixé à l'avance. Les personnages, les lieux, les règles sont définis à l'avance. Le déroulé et la fin du match, non.

Raconter le match

Si de nombreux auteurs, amoureux ou non du ballon rond, utilisent le football dans leurs textes, l'image de ce sport est généralement celle d'un monde illettré. Le football, sport populaire par excellence, est souvent synonyme de vulgarité. C'est déjà le cas lorsque William Shakespeare écrit « *Toi, méprisable joueur de football !* » dans Le Roi Lear (1603-1606). Ici « joueur de football » est considéré comme une insulte car il s'agit d'un jeu de rue appelé alors la soule ou folk-football.

Pierre De Ronsard (1524-1585) évoque également cet ancêtre du football : « *Faire d'un pied léger poudroyer les sablons / Et bondir par les prés l'enflure des ballons.* » Le jeu est ici perçu avec un regard bienveillant.

Il faut attendre la construction du football moderne (1863) mais surtout son développement pour que les écrivains s'emparent véritablement du sujet. *« Ah, ce ballon qui virevolte / Et les gars qui tapent de bon cœur / Les deux poteaux tout droits, et le gardien / Qui est là pour défendre son but ! / Deux fois par semaine, pendant tout l'hiver / J'ai tenu cette place de gardien de but. / Pour l'âme endeuillée d'un jeune homme, le football est le grand remède.* » (Alfred Edward Housman, Un gars du Shropshire, 1896.)



Couverture du roman autobiographique d'Albert Camus Le premier homme, ed. Gallimard (1994).

En vers ou en prose, récit ou réflexion, roman ou biographie, le football s'écrit de mille manières. La médiatisation de ce sport de masse à partir de l'après-guerre entraîne une production exponentielle d'ouvrages, de qualités diverses. En 1981, Pierre Bourgeade analyse dans Le football c'est la guerre poursuivie par d'autres moyens : *« Pourquoi faire la guerre ? Une bonne industrie et un bon football : voilà de quoi le pays a besoin ! poursuit Schumacher en frappant du poing sur la table. Hitler avait vu le but, non le moyen. Tant vaut le football, tant vaut l'État. ».*

Les livres consacrés à un joueur, une équipe, un match particulier se multiplient, tout comme les « dictionnaires » du football ou les rétrospectives. Etienne Bonamy réécrit même la fin du match dans une série d'uchronies : *« Au lendemain de l'exploit de Glasgow, le titre « Pour l'éternité » barre la Une de L'Equipe. « La victoire est en nous » affirme sur les affiches fraîchement collées le nouveau slogan de la campagne publicitaire du Coq Sportif, l'équipementier de l'ASSE. Il écoule des milliers de maillots verts dans toute la France depuis des jours, mais avec la victoire, on frôle l'hystérie. »* (Et si les poteaux de Glasgow n'avaient pas été carrés ?... et neuf autres histoires de sport, 2014).

La presse : un partenaire privilégié

Avant de s'inscrire en littérature, le football est présent d'abord dans les journaux.

La presse devient un média de masse au XIX^{ème} siècle. Rapidement, les rédacteurs misent sur le sport qui offre une récurrence et une régularité d'articles. Il s'agit alors d'un excellent outil pour développer son lectorat, augmenter ses tirages et promouvoir les titres dans un monde déjà concurrentiel. Dans la presse généraliste, les rubriques sportives se

créent. En parallèle, des éditions spécialisées naissent. C'est le cas de Le Vélo en 1892 et de L'Auto en 1903 (qui devient L'Equipe en 1946). Cependant, ce sont les courses hippiques, l'escrime, la boxe et les sports mécaniques qui sont mis en avant.

La presse va être à l'initiative de grands rendez-vous sportifs comme le Tour de France ou la Coupe d'Europe des Clubs Champions. En effet, rien de mieux pour garantir le contenu éditorial que de créer des compétitions. Annonce, suivi en feuilleton, résumé et analyse lient de plus en plus étroitement la presse au sport. Ce sont également les bons résultats des équipes nationales comme le Stade de Reims dans les années 50, puis la fameuse épopée des Verts au milieu des années 70 qui vont permettre une accentuation du phénomène médiatique.

Une de France Football, 04/05/76.

Dans un premier temps, la presse va retranscrire le match à ses lecteurs, à une époque où connaître le déroulé des actions, c'est être présent au stade. A partir des années 70-80, la concurrence se développe avec, entre autres, la retransmission quasiment systématique des matches à la télévision puis l'apparition des sites internet dédiés au football. Objet émotionnel, le journal se pare d'un titre choc (jouant sur les métaphores, les homonymies et les figures de style) accompagné d'une photo pleine page. « *Bordeaux : deux Verts de trop* » (L'Equipe, 01/12/86). Pourtant outil d'information, la presse régionale ne titre pas forcément de la même façon le résultat en fonction de son lectorat. Le résultat 2-2 du derby OL-ASSE du 19/04/15 donne par exemple : « *Si frustrant…* » dans l'édition lyonnaise du Progrès et « *quel derby !* » pour la stéphanoise. Avec aujourd'hui près de 200 titres consacrés au sport, la presse joue désormais la carte de l'analyse sportive et du décalage de ton.

Retranscrire l'action par la bande dessinée

La simplicité des règles du football et le peu de matériel nécessaire en fait un jeu apprécié des enfants. La bande dessinée s'empare donc du sujet dès 1949 avec Rouge et Or de Raymond Poïvet et Jean Ollivier dans Pif Gadget. C'est au tour de Franquin qui réalise en 1955 Modeste et Crampon, puis amène Spirou et Fantasio, mais aussi Gaston Lagaffe dans les années 70 à jouer au ballon à l'occasion de quelques cases. Expérience éphémère. La difficulté réside probablement dans la mise en récit

d'actions récurrentes au sein d'un espace fixe. Le manga japonais révolutionne la scénarisation du football en mettant plus l'accent sur l'action de jeu (parfois à la limite de l'hyperbole visuelle) que sur l'histoire en elle-même. Captain Tsubasa (Olive et Tom) apparaît en 1981 et passe à la postérité, et inspire. Dès lors, l'image appuie le texte et de nombreux ouvrages sont édités dans les années 90-2000, traitant le sujet sur un ton décalé, réaliste, politique ou anticipatif comme dans Hors-Jeu d'Enki Bilal (1987), où le ballon n'existe plus.

Planches de Head Trick, manga montbrisonnais d'Ed et K'yat

Le stade : un lieu d'expression ?

Aujourd'hui les mots sont partout dans le stade : sur le billet, sur les fanions, dans le programme de match, sur les joueurs, sur les écrans, dans les chants des supporters et même dans les tribunes. Chaque élément est signifiant et codifié. Si la plupart sont fonctionnels ou publicitaires, les éléments écrits, et en particulier les *tifos* brandis par les supporters sont l'occasion de transmettre un message : soutien, dénonciation, appartenance…

Ohé Ohé Ohé (Fondation Raffy), 2016

Pistes pédagogiques

Refaire le match

Un match de football dure 90 minutes. Mais comment est-il vécu et raconté ?

***Lire** des textes de différentes natures autour du football*
***Comprendre** leurs caractéristiques et leurs approches*
***Écrire** un texte autour du même match en changeant la forme littéraire, le narrateur, le style d'écriture.*

Les mots du football

Dans le sport comme ailleurs, le vocabulaire est signifiant. Que veulent dire les mots du football ?

***Observer** différents objets écrits pour appréhender leur sens*
***Construire** un lexique thématique des mots lus ou entendus*
***Illustrer** les expressions imagées du football par l'objet*

L'action illustrée

Mettre en mots et en images un match, c'est savoir montrer l'action et le point de vue. Quels sont les codes de la bande dessinée ?

***Examiner** les différentes formes de récits illustrés (époque, lieu de production, évolution…)*
***Définir** les codes de constructions de la BD*
***Créer** une planche autour d'une action de match*