

François Brune

De l'idéologie, aujourd'hui

1995-2005

Devenue ambiante, l'idéologie s'est immiscée partout : dans les sophismes de l'image, le battage événementiel des médias, les rhétoriques du politiquement correct, les clameurs de la marchandise. Vaste grille mentale, faussement consensuelle, elle enferme l'être humain dans les jouissances de la consommation et ses exhibitions mimétiques, au service d'une « croissance » sans fin... qui finit par lui pourrir la vie.

Éditions de Beaugies

De l'idéologie, aujourd'hui

Au fil de votre été :

Liste des extraits proposés le jeudi...

- 23 Juin. *Cette idéologie qui ne dit pas son nom...* ([Avant-propos](#)).
- 30 Juin. *De l'idéologie aujourd'hui* ([Chap. 1](#)).
- 7 Juillet. *Images publicitaires : le bonheur dans l'illusion* ([Chap. 3](#)).
- 14 Juillet. *Une éthique de la manipulation ?* ([Chap. 4](#)).
- 21 Juillet. *Le Vatican absout la publicité* ([Chap. 5](#)).
- 28 Juillet. *Du discours balladurien* ([Chap. 6](#)).
- 4 Août. *Football et idéologie* ([Chap. 7](#)).
- 11 Août. *La pub, nouveau visage du totalitarisme* (Chap. 8).
- 18 Août. *Ces « événements »... qui n'existent pas !* (Chap. 10).
- 25 Août. *Résister à la pieuvre* (Chap. 11).
- 1^{er} Septembre. *Feu le citoyen ?* (Chap. 12).
- 8 Septembre. *Longue vie au « dysfonctionnement »* (Chap. 13).
- 15 Septembre. *Pour une société de frugalité* (Chap. 14).
- 22 Septembre. *Pensée unique : la dogmatisation du « réel »* (Chap. 15).
- 29 septembre. *Système pub : l'on récupère ou l'on déborde* (Chap. 16).

Football et idéologie

Il faut d'abord comprendre : qui n'a jamais tapé dans un ballon (ni donc connu la joie de jouer ensemble, de perdre ou de gagner ensemble, d'être intelligents ou stupides ensemble, etc.) risque fort de laisser transparaître, à travers sa généreuse critique de l'aliénation footballistique, un viscéral mépris du populaire, du *vulgum pecus* et de ses émois. Comme l'écrit Roland Barthes, à propos du catch, « *il n'est pas plus ignoble d'assister à une représentation catchée de la Douleur qu'aux souffrances d'Arnolphe ou d'Andromaque* »¹.

Il faut comprendre, en ce domaine comme en d'autres, comment une « réalité » peut devenir une « idéologie ». Analyser la représentation fantasmée que vit le spectateur d'un match est le préalable indispensable à la critique de ce grand détournement de passion qu'opère, au détriment des peuples, l'idéologie d'un sport que dénaturent les impératifs de la publicité et la mystique de la mondialisation.

Un monde d'essences

Toute équipe, pour commencer, est vécue comme une essence. Sa composition effective a beau se renouveler tous les cinq ou six ans, on en parle toujours comme d'une entité inchangée. C'est qu'elle « incarne » un club, une ville, une nation. On dit « *Lille bat Lens* » ou « *l'Écosse s'incline devant l'Angleterre* ». Cette essence transcende les temps : avant un match France-Allemagne, par exemple, on nous récapitule les résultats des rencontres depuis quarante ans, pour en tirer un pronostic, comme si la même France intemporelle allait une fois encore s'exprimer à travers des acteurs totalement différents. Le récit de ces décennies d'heures, plus ou moins glorieuses, fait de l'équipe une idée platonicienne, une entité fantasmatique qui demeure, quoique la plupart de ses acteurs aient disparu.

Mais cette essence a précisément l'avantage d'être une identité disponible, promise à tous ceux qui veulent se projeter en elle. L'essence/équipe apparaît ainsi comme un « prêt-à-porter » d'identité collective, symbolisé par le maillot et les couleurs du club, dont vont se revêtir tous les supporters en mal de reconnaissance personnelle ou sociale, pour se sentir exister.

Les joueurs, eux aussi, sont des « essences ». Leurs actions et fonctions, sur la pelouse illuminée, représentent de façon sublimée ce qu'on fait « dans la vie » (attaquer, défendre, ruser, forcer, se donner ou non, souffrir ou exulter, briller ou peiner, tricher ou combattre à la loyale, jouer « personnel » ou collectif, etc.). Ils évoluent dans une sorte de microcosme spatio-temporel, à distance du public ; ils y dessinent des épures, y deviennent des figures et bientôt des « héros ». Cette héroïsation les relie (avec leurs noms et épithètes homériques) à l'essence de leur équipe, dans une sorte d'échange permanent : on dira « *le Réal marque par Zidane* » (c'est l'entité Réal qui traverse Zidane) ; l'on parlera de « *la Juventus de Platini* » (c'est alors l'essence « platinicienne » qui confère son visage à « la Juve »). Et naturellement, ce sont de ces « essences » que les publicitaires viendront se saisir, pour conférer aux marques leur substance immatérielle.

Cette essentialisation du joueur est à la fois flatteuse et lourde à porter. Noblesse oblige. Il doit se montrer à la hauteur de la figure qu'on lui prête. Gare à la méforme où il n'est plus « *que l'ombre de lui-même* » ; mais vive l'heure où il « *revient* » et « *ressuscite* », son existence retrouvant alors son essence ! Ces oscillations du héros sont cependant précieuses en ce qu'elles facilitent l'identification. Un dieu figé dans son ciel demeure inaccessible ; au contraire, le héros faillible (dans sa vie professionnelle ou privée) permet au spectateur, après s'être reconnu dans sa faiblesse, de se grandir à travers ses exploits². Et si notre star est sortie de la plèbe pour rejoindre l'empyrée, comme ces Brésiliens issus des favelas, elle devient alors le mythe vivant d'une possible ascension sociale, voire internationale, ce qui dynamise les plus jeunes et console les plus âgés...

Les phases du match, dans la même perspective, appartiennent à un monde stylisé, à la fois miroir et épure dramatisée des grands moments de la vie. En direct ou en différé, par oral ou par écrit, le match est toujours plus ou moins une épopée. Au-delà des faits bruts

dont il se constitue, il est image magnifiée (cf. les ralentis, arrêts sur image, gros plans, etc.) ou discours amplifiant (cf. le style des comptes-rendus, avec ses métaphores et hyperboles). La dramaturgie du football fait de tout épisode matière à mythe, depuis le moindre geste technique (l'aile de pigeon, par exemple) jusqu'à ces buts marqués sur coup franc, en une seconde d'éternité.

À cette échelle, ce que le match donne à « vivre » c'est, par son mouvement même, la grande palpitation de l'existence humaine en proie aux élans de l'espoir et aux sentences du destin. L'émotion incessante entraîne l'identification immédiate. On plonge dans un monde parallèle qui ressemble au nôtre en miniature (chaque phase du match est une phase de vie), et en plus simple : un seul objectif, « marquer » (le but), focalise l'attention, dispensant chacun pendant deux heures de se chercher un sens. Le spectacle raconte en accéléré la condition humaine, le roman mythique des individus et des collectivités, avec leurs grandeurs et décadences, leurs revers et leurs succès, les « tournants » (du match/de la vie) où « tout se joue », les relâchements coupables et les coups de chance inespérés, les injustices fatales (erreurs d'arbitrage) et, par-dessus tout, cette terrible loi sauvage et planétaire qui fait de la fête des uns le désespoir des autres...

La foule a beau tempêter, exhorter, huer, applaudir, scander des noms dont la magie seule devrait agir, faire la « ola » et gesticuler en tous sens, elle demeure fondamentalement en état de *passion*, au double sens du terme :

- elle est *passive*, elle subit, elle est sans réel pouvoir sur ce qui se passe (sauf violences interdites) et ne peut que contempler ce champ clos d'essences qui s'agitent sous ses yeux dans une sorte d'irréelle réalité ;

- elle est *passion*, émotion : elle n'est jamais action. Son hystérie affective s'exacerbe dans la mesure même de son impuissance effective. Ou elle souffre et déplore, et c'est comme si le destin la crucifiait. Ou elle exulte et s'exclame (« *On-Na-Ga-Gné* »), et c'est dans l'illusion d'avoir agi en s'étant simplement identifiée.

Les trois ordres de l'humaine condition

Cette passion collective (qui transcende les affects individuels, ce que recherche justement la foule) est tantôt heureuse, tantôt rageuse, tantôt douloureuse : elle est toujours religieuse. Parce qu'elle se vit

en communion (réelle ou supposée). Et parce que c'est aux mystères de la destinée qu'elle a sans cesse affaire. On peut considérer en effet qu'un match s'inscrit toujours à la fois dans trois dimensions, lesquelles s'apparentent assez précisément aux trois ordres qui, selon Pascal, sont constitutifs de la destinée humaine :

- **le premier ordre** est celui de la réalité concrète, technique, physique qui se déroule sur le *terrain*. C'est l'ordre de l'efficacité brute : seul compte le résultat, il faut « marquer » quelle que soit la manière, il faut gagner : « *C'est ça, la réussite : une occasion, un but.* » Cet ordre draine en lui les pulsions primaires et agressives aussi bien que la froideur du calcul réaliste, la violence de la virilité (jusqu'à la tricherie des coups bas qu'on ne voit pas) aussi bien que les ruses tortueuses de l'opportunisme sans scrupule. Cet ordre, que seules les règles et l'autorité de l'arbitre peuvent empêcher de dégénérer en désordre, est évidemment l'occasion, pour la foule des gradins ou le public des téléspectateurs, d'une vaste catharsis pulsionnelle ;

- **le deuxième ordre** est celui, plus humain, des valeurs dont les champions offrent le spectacle. Valeurs esthétiques (la beauté du jeu ou des gestes, l'intelligence des combinaisons ou de la stratégie). Valeurs morales et sociales (le courage, la rigueur individuelle et collective, l'émulation, l'abnégation, le service des autres, la loyauté, l'héroïsme aux prises avec un sort contraire). Le brio d'une équipe, son engagement, sa générosité dans l'effort, son mérite face aux « coups du sort », suscitent l'admiration des supporters qui s'admirent en ce miroir, mais aussi l'estime de l'adversaire. Vecteur d'enthousiasme en cas de victoire, cet ordre l'est aussi de consolation (voire d'édification morale) en cas de défaite ;

- **le troisième ordre** est celui que régit la Fortune, l'action surnaturelle et mystérieuse du Destin, qui favorise ou défavorise, qui fait « basculer » le résultat final dans un sens ou dans un autre, quels qu'aient été les moments de joie ou de peine, les mérites et les défaillances, les qualités techniques et les réussites partielles (l'essentiel d'un match consiste en tentatives avortées!), les « événements » concrets ou moraux qui ont balisé le déroulement de la rencontre. C'est dans cet ordre métaphysique que se meut *l'équipe-essence* aux prises avec sa destinée, et dont les vicissitudes font palper le spectateur comme un abrégé de sa propre condition humaine.

Ces trois ordres, qui ont chacun leur logique propre, peuvent se contredire ou converger :

- **se contredire** : c'est le cas classique d'une équipe brillante et vertueuse, mais stérile, qui en vient à succomber devant un adversaire médiocre mais « *terriblement réaliste* ». Son « mérite » est alors évoqué pour compenser son insuccès. On va même parfois (en France) jusqu'à glorifier l'équipe battue, en s'exclamant : « *Il est des défaites qui consacrent le vaincu* », et en interprétant cet échec comme une épreuve envoyée par les dieux pour faire grandir – spirituellement – la victime. Au royaume du foot, même si l'on perd, on gagne toujours... ;

- **converger** : l'équipe, à la fois efficace et valeureuse, est soudain inspirée par le Ciel. Les trois ordres se fondent. C'est le miracle. Les joueurs se transcendent, les buts se multiplient ainsi que les beautés du jeu, échappant à la perspective même d'un score bien matériel, tout devient signe de l'essence supérieure de l'équipe qui triomphe (et avec elle, de la ville ou de la nation qu'elle incarne). Il arrive parfois même que les deux adversaires soient également en « *état de grâce* » dans un stade édénique. C'est alors la somptueuse « *fête du foot* », le ballet où les dieux du stade évoluent dans une sorte d'apesanteur onirique... jusqu'à ce que ce même Destin, qui les a érigés en dieux, choisisse parmi ces dieux. Une pichenette fait gagner l'équipe qui « devait » gagner, un grain de sable suffit à frapper celle qui « devait » perdre (un ballon capricieux, une faute involontaire, la bévue d'un arbitre, ce tir au but inexplicablement manqué). Mais c'est cela, le football : « *Il faut un vainqueur, il faut un vaincu*³. » Et les inventeurs de cette compétition, complices avant la lettre d'un certain ordre du monde, l'avaient sans doute préparée à devenir la proie d'une idéologie mystificatrice.

La mystification idéologique

Ce monde d'essences dont s'abreuve l'amateur passionné, cette aimable métaphysique au rituel saisonnier, donnent lieu à une aliénation bien tempérée, souvent lucide d'elle-même, tant que les choses demeurent localement limitées. Mais avec l'internationalisation de l'événement et son orchestration européenne – puis mondiale – envahissant l'ensemble du champ médiatique, tout change de nature et de dimension. La métaphysique du pauvre (dans laquelle l'auteur de ces lignes n'a pas manqué de se tremper souvent) se mue en mystification des peuples, et ceci à un triple niveau :

1. **La récupération (idéologique).** Si le football, comme sport sainement pratiqué, illustre un certain nombre de valeurs estimables, en revanche, comme spectacle mondialisé saisi par l'argent-roi, il valorise surtout les traits dominants de l'idéologie libérale : l'absolu de la compétition, l'obligation de gagner pour gagner (dopage) et de gagner pour cumuler les gains, le culte de la performance technique⁴, le droit de tricher pour peu qu'on dissimule la fraude (cela s'appelle « *jouer le coup* », et les ralentis montrent assez qu'il s'agit d'une pratique banalisée). Par ailleurs, au fil des matches, l'éternelle métaphysique du destin qui, en dépit des mérites, régit les heurts et les malheurs des équipes, des nations et des gens, n'est pas sans conforter la vision astrologique de l'histoire qui rend les peuples soumis et résignés, dans ce grand théâtre du monde qu'incarne la dramaturgie footballistique.

2. **Le consensus impérialiste.** Le règne du football médiatisé se présente comme l'aimable rassemblement, autour du ballon rond, de la grande famille des hommes. Le « monde d'essences » que nous venons de décrire s'impose dès lors comme l'essence du monde. Les valeurs du spectacle, devenues dominantes, se donnent comme universelles : on n'a pas le droit d'y échapper. Une sorte de chantage au consensus planétaire s'exerce lors de chaque « Mondial » (1998, 2002...), comme s'est exercé le chantage au « consensus européen » à propos de Maastricht ou du pacte de stabilité, et bientôt de la Constitution européenne. Qui refuse de « participer » est aussitôt excommunié, expatrié du monde, ex-mondialisé pourrait-on dire. L'adhésion passive à l'événement, par un public en état de passion obligée, semble devenue la forme idéale et définitive de la citoyenneté dans la démocratie-monde. Comme si les deux ou trois milliards d'êtres humains qui vont adorer les dieux des stades n'étaient pas d'abord soumis aux « marchands du temple » qui s'y précipitent, avant, pendant et après l'office. Comme si l'illusion d'égalité qu'éprouvent les spectateurs centrés sur ces spectacles « universels » n'occultait pas précisément l'ordre inégalitaire et chaotique d'une mondialisation économique qui les manipule, les divise, et souvent les détruit.

3. **La communication mystificatrice.** Cette focalisation des peuples sur « l'événement » dit planétaire, dans l'immédiateté de l'espace-temps télévisuel, accrédite en effet le mythe d'une communion totale opérant, par sa mondialité même, le progrès des peuples

et de la conscience que l'humanité aurait d'elle-même. Chanson dont les médias nous rebattent les oreilles. Mais l'uniformisation n'est pas l'universalisme, et c'est à tort que l'on veut nous faire admirer, dans cet univers concentrique du stade où se joue le foot, un concentré d'univers où les peuples échangent leurs cultures et élèveraient leurs conditions. Les fusions footballistiques par écran interposé ne sont pas des événements qui traduiraient la grande marche euphorique d'une humanité progressant dans l'Histoire : elles sont surtout le masque des réalités tragiques que répand sur sa route le rouleau compresseur/diviseur du capitalisme néo-libéral.

Il n'y a pas de village planétaire, il n'y a pas d'unité du genre humain, pas vraiment, et c'est pourtant de ces illusions idéologiquement suspectes que chaque « Coupe du monde », à travers les réalités et les mythes d'un sport qui fut respectable, voudraient nous pénétrer.

Notes :

1. « Le monde où l'on catche », Roland Barthes, *Mythologies* (Le Seuil, 1957). On relira aussi avec profit « Le Tour de France comme épopée » et « La grande famille des hommes ».

2. Les héros ne doivent cependant pas paraître *trop* faillibles. Le dopage, les tractations relatives aux transferts des joueurs, abîment ce monde d'essences dans lequel voudrait se complaire le public : il n'aime pas en entendre parler. C'est ainsi qu'un joueur de Valenciennes, qui avait refusé et dénoncé publiquement les tentatives de corruption des dirigeants de l'équipe de Marseille, conduite réellement héroïque dans ce milieu, fut bientôt sifflé sur tous les stades. Honte aux briseurs de rêves!...

3. C'est aussi cela, le tennis, avec son besoin de sacrer des « gagnants ». (cf. note suivante)

4. L'idéologie dominante, comme certaines images télévisées, fonctionne « en boucle ». On ne sera donc pas étonné de retrouver les mêmes « valeurs » dans le spectacle d'autres sports, comme le tennis par exemple. Cf. le chapitre « Ce que nous dit le tennis télévisé », dans « *Les Médias pensent comme moi!* » (pp. 147-151).

Politique et dépolitisation

Il y a belle lurette que les jeux, les lotos, le cirque et les compétitions sportives font l'objet, de la part des pouvoirs, d'une politique de dépolitisation. Pendant que les citoyens regardent, se passionnent, s'identifient, jouent à parier, ils ne pensent ni aux difficultés de leur vie quotidienne, ni à l'impéritie des gouvernants qui en portent la responsabilité.

Les sports, tels qu'ils sont médiatisés aujourd'hui, illustrent formidablement cette « dépolitisation », dont les trois piliers se nomment : aliénation, diversion et récupération. *Aliénation* : c'est cette focalisation qui conduit les gens à « vivre » des vies qui sont *ailleurs*, et qui semblent tellement supérieures à la leur, bien qu'elles soient souvent elles-mêmes soumises aux aléas du destin. *Diversion* : c'est cette place totalement *disproportionnée* – au regard des réalités sociales et économiques – qu'occupent dans l'information les innombrables et répétitives « nouvelles » sportives. *Récupération* : c'est cet empressement des politiques qui rivalisent pour se précipiter sur les gradins, commenter les matchs, se glorifier des succès de « *la France qui gagne* », recruter des champions à l'heure des élections, faire croire que tout n'est que question d'aléas ou de parcours individuels, non de programmes d'action ou d'organisation de la Cité.

Mais la « dépolitisation » du politique s'inscrit aussi dans le langage, imperceptiblement, à travers l'emploi de locutions et de métaphores empruntées au sport ou au jeu (avec leur glorieuse incertitude), ou aux tribulations « naturelles » des existences privées (motorisées ou non). Citons, « *dans le désordre* » : « *pavé dans la mare* », « *balle est dans votre camp* », « *jouer dans la cour des grands* », « *match au sommet* », « *saut d'obstacles* », « *parcours sans faute* » (ou « *un sans faute* »), « *franchir la ligne (jaune ou rouge)* », « *peloton de tête* », « *pilotage à vue* », « *dérapiage contrôlé* », « *fin de la récréation* », « *retour en force* », « *revoir sa copie* », « *négocier un virage* », etc. Avec les métaphores biologiques (« *respiration du secteur public* », « *dégraissier le mam-mouth* »), et le langage « fonctionnel », toutes ces expressions, qui font de « la » politique un grand jeu du hasard et de la nécessité, démobilisent les citoyens et les dissuadent de croire à l'action volontaire, à la transformation du monde où ils vivent par des engagements collectifs, ce qui est la spécificité même « du » politique...