

Zidane, un portrait du XXIe siècle, Un film de Douglas Gordon et Philippe Parreno

Barbara Laborde¹

Université Paris 3 - Sorbonne Nouvelle

Zidane, un portrait du XXIe siècle, film de Douglas Gordon et Philippe Parreno est sorti en France le 24 mai 2006. Le dispositif, unique en son genre, est particulièrement intéressant à envisager comme un renouvellement assez radical de la manière de filmer le sport. L'idée des auteurs – qui sont autant des artistes-plasticiciens que des cinéastes – est de filmer un match dans sa durée, en restant focaliser sur un seul joueur. Gordon et Parreno sont partis d'une frustration de gosses : les retransmissions sportives, parce qu'elles suivent le plus souvent la balle, les actions de jeu et l'espace du terrain, ne s'attachent que minoritairement à un joueur en particulier, le laissant souvent hors-champ. L'enfant-fan voulait pourtant toujours savoir ce que faisait son joueur fétiche sur le terrain. Lorsque ce rêve de gosse devient un rêve d'artiste, ce joueur ne pouvait être que Zinédine Zidane. Après quelques hésitations, présenté aux réalisateurs par l'entremise d'un journaliste de l'Équipe, Zidane accepte de se prêter au jeu, au sens littéral, c'est-à-dire de se laisser filmer pendant qu'il joue un match de championnat.

Le dispositif technique en lui-même est impressionnant et jusqu'alors inégalé : dans le stade Santiago Bernabéu plein à craquer (80 000 spectateurs), lors d'un match opposant le Real Madrid au Villarreal le 23 avril 2005, 17 caméras disposées autour du stade sont toutes braquées sur Zidane. Deux caméras HD numériques sont équipées de superloupes à focales

¹Doctorante en études cinématographiques, Université Paris 3 - Sorbonne Nouvelle

très longues (7mm-2100mm), prototypes panavision fabriqués pour l'armée américaine, utilisées ici pour la première fois de façon commerciale. Quinze autres caméras 35 mm sont déployées à 360° et synchronisées entre elles pour capter l'intégralité du match en temps réel. Aux cotés de ces caméras, les meilleurs techniciens du moment sont sollicités: David M. Dunlap qui travaille régulièrement avec Martin Scorsese², ou Joaquin Manchado opérateur de prise de vues pour Pedro Almodovar³. A la direction de la photographie, Darius Kondji, également connu pour sa carrière au cinéma⁴. Ce dispositif à lui seul en dit long sur l'ambition artistique du projet : l'utilisation du 35 mm qui sera utilisé en format super 35 panavision et projetée en scope, des techniciens habitués à travailler pour le cinéma, il ne s'agit pas ici d'une retransmission sportive, mais d'un véritable tournage qui métisse les techniques cinématographiques et les techniques télévisuelles. Les caméras sont ainsi reliées à un car-régie qui permet aux cadresurs de recevoir par intercom, en direct, les indications et consignes des réalisateurs. Ce tournage est un challenge qui relève aussi finalement de l'installation : il faudra, ici et maintenant, fournir des images les plus belles possible, sans possibilité de « refaire la prise », mais aussi sans plan de tournage, sans savoir précisément ce qui va advenir devant l'optique. Ce qui intéresse les réalisateurs-plasticiens, ce n'est pas une intentionnalité de mise en scène, qui pourrait paraître à la limite de l'obsessionnel, mais plutôt *ce qui se passe dans le viseur*, et l'interaction que ce geste de filmer, acte physique et relationnel, occasionne avec le sportif que l'on admire, comme l'empreinte négative d'un regard, ici affectif.

² Il a travaillé avec Martin Scorsese dans *Le temps de l'innocence* (1993) ,et *Les affranchis* (1990), *La Dernière Tentation du christ* (1988).

³ C'est un collaborateur fidèle de Pedro Almodovar (*Etreintes brisées* (2009), *Volver* (2006), *Parle avec elle* (2002), *Tout sur ma mère* (1999), *Kika* (1993), etc...), en tant qu'opérateur de prise de vue ou opérateur de steadycam.

⁴ Il s'est illustré entre autres pour ses atmosphères visuelles particulières dans *La Cité des enfants perdus* (Jeunet et Caro 1995) ou *Seven* (David Fincher 1995).

Pour autant, ce film est également le fruit d'un long travail de montage et de mixage. Ce n'est pas le moment de la capture de l'image qui manifeste la présence des cinéastes, c'est la mise en scène de l'enregistrement à travers ses procédés techniques. Même dans la temporalité très ponctuelle du tournage, accessible dans le bonus du DVD⁵, se dit l'irréparable distance entre captation et diffusion, entre soi et l'autre, entre ce que je vois et ce que je mont(r)e. Neuf mois ont été nécessaires pour monter les images de ce film d'à peine 90 minutes. Car les images des 17 caméras ne sont pas les seules à construire le film, elles sont montées avec des images exogènes, principalement celles de la retransmission télévisuelle du match. En cela, le film se construit à la fois *contre* et *avec* les images télévisuelles qu'il *déjoue* en les reemployant la plupart du temps pour recontextualiser avec un plan large les principales actions de jeu délinéarisées par le montage cinématographique. Et il est vrai qu'au final, le film relève aussi de l'esthétique du fragment. Fragment parce que la démultiplication des prises de vues, le morcellement du corps de Zidane, l'hétérogénéité des images construisent finalement un film qui se donne aussi comme un objet plastique, toujours à la frontière du « found footage ». Cette tentation – ou cette tentative — semble trouver un point d'aboutissement dans le emploi d'images proposé dans l'espace elliptique de la mi-temps : images de reportages empruntées à la télévision diffusées en ce jour du 23 avril 2005, une plage d'Ipanema, les inondations en Serbie-Montenegro, le sommet Asie-Afrique à Jakarta, les débris d'un attentat à la bombe à Nadjaf où un enfant court avec le tee-shirt du n°5 du Real Madrid sur le dos... reemployées aussi, les images de jeux vidéos sortis le même jour qui viennent s'incruster là, au milieu des images du réel. Passent dans le film, redistribués en lui, des morceaux de codes, des formules, des modèles rythmiques, des fragments de langage sociaux : « c'est tout le langage antérieur et contemporain qui vient au texte non selon la voie

⁵ 2006, Universal Picture video, France

d'une filiation repérable, d'une imitation volontaire, mais selon celle d'une dissémination – image qui assure au texte le statut non d'une reproduction, mais d'une productivité »⁶. Car le film monté exhibe les points de suture qui font de lui un « texte » au sens sémiologique du terme : « Tout texte apparaît comme portant la couture et les reprises de “collages” hétérogènes de fragments erratiques de discours social, intégrés à un *telos* particulier »⁷. C'est sans doute ce qui explique le titre, « un portrait du XXIe siècle », car autour de Zidane se déploie tout un réseau d'images, c'est-à-dire finalement tout une époque, qui s'exprime principalement par les codes audiovisuels.

Mais bien plus qu'un documentaire, le film s'inscrit par son titre dans le genre très codifié du portrait. Il en déjoue pourtant les principales caractéristiques : Zidane est vu « au travail », dans son activité finalement habituelle de footballeur professionnel, lors d'un seul match (parmi tant d'autres). Malgré la proximité permise par les superloupes, on n'échappe pas à l'extériorité : les gestes, le corps, le souffle, seule la voix semble venir de l'intérieur, mais elle est réduite à quelques monosyllabes : « aye ! ». L'intériorité qui nous est donnée dans ce portrait est celle du filmage, quelque chose se crée de l'ordre de l'intime, grâce à la caméra qui opère comme un catalyseur de relations. La frontière entre intériorité et extériorité se manifeste dans cette voix de conscience de Zidane pourtant volontairement maintenue dans une forme d'extériorité en cela qu'elle s'affiche sur l'image sous forme de sous-titres écrits. On ne peut donc parler d'intimité que si on l'entend comme une proximité : les réalisateurs cherchent sans cesse, lors du tournage « l'extrême zoom », le « close-up », mais il n'est pourtant pas question de dresser un « portrait cinématographique » au sens où l'entend Alain Cavalier par exemple. On est davantage du côté d'un portrait pictural, tant c'est l'image qui

⁶ Roland Barthes, article « texte (théorie du) » in Encyclopaedia Universalis.

⁷ Catherine Angenot, « Intertextualité, interdiscursivité, discours social », Revue *Texte*, n°2, 1983,p.103-104.

semble au centre du dispositif. Le film interroge en effet les différents régimes de l'image tels que les définit Régis Debray dans *Vie et mort de l'image*⁸. Le « régime idole » de l'image fait de la représentation de l'être une véritable présence, propice à la célébration dans une temporalité éternelle : c'est la représentation statufiée. Filmer Zidane reviendrait plutôt à le faire tomber dans le « régime visuel » dans lequel l'être perd de sa présence pour devenir virtuel, pour susciter non plus une célébration, mais une production d'images potentiellement reproductibles et donc désacralisées dans une temporalité de l'actualité. Car Zidane n'apparaît pas ici comme un héros. Le portrait dit aussi cette violence larvée du grand sportif, sa frustration peut-être, les inévitables moments où la légende bascule dans l'humanité. On découvre que Zidane passe beaucoup de temps, pendant un match, à attendre la balle en vain, et il apparaît bien seul, parfois, au milieu de ce jeu collectif : c'est véritablement une autre facette du jeu et du joueur qui est ainsi donnée à voir. Sa gestuelle mêle précision technique, mais aussi lourdeurs et maladresses, les gestes prosaïques (cracher, se gratter) côtoient la grâce des actions de jeu fulgurantes, dont l'une mènera d'ailleurs à une passe décisive et au but de Ronaldo.

Zidane constate lui-même que ce film restera comme un souvenir de lui⁹, et les réalisateurs ont fait valoir, pour défendre leur projet, qu'ils désiraient éviter que la vie de Zidane ne puisse un jour se résumer à quelques images. Et l'on comprend mieux, alors, ce qui constitue sans doute un des enjeux principaux du dispositif : il ne s'agit pas tant de filmer un match que de « prendre l'empreinte » de Zidane. Car l'enjeu est aussi mémoriel. Zidane dit à deux reprises que l'« on ne se souvient pas d'un match comme un événement en temps réel » et aussi que ses « souvenirs du match sont fragmentés ». Pour Georges Didi-Huberman, « la

⁸ Régis Debray, *Vie et Mort de l'image*, édition Gallimard, collection Folio, 1992, p.292-293

⁹ Interview accordée à Frédéric Hermel dans les bonus de l'édition DVD

mémoire est *monteuse* par excellence : elle agence des éléments hétérogènes (“détail”), elle creuse des failles dans le continu de l’histoire (“intervalles”) pour créer, entre tout cela, des circulations : elle se joue de – et travaille avec – *l’intervalle des champs*.¹⁰ ». Agencement d’images exogènes, interruption de la vision linéaire du jeu, fragmentation comme mise en scène de l’intervalle, sautes d’axes, c’est bien là la mémoire mise en œuvre par ce film. Le film dans son esthétique même, dans son corps et son matériau filmique joue aussi la fragmentation par l’« intervalle ». L’absence de raccord spatial, les très gros plans déconstruisent l’action, fragmente sa dimension dramatique. Le film utilise par ailleurs des supports différents : le numérique, la pellicule, l’image enregistrée de la retransmission télé, l’image de reportage et de jeu vidéo pendant la mi-temps, l’écran LCD de la caméra numérique. Les traitements de l’image varient tout autant : ralenti des images de la retransmission audiovisuelle, images « zoomées » à l’extrême du générique qui à proprement parler « défigurent » le sujet, utilisation des longues focales qui impliquent un travail constant sur le flou et le net, autant de traitements différents qui désignent au passage le film comme une matière plastique, parfois à la limite du figural. Le sous-titrage de la voix de Zidane proclame, à la fin du film, que lorsqu’il arrêtera sa carrière, c’est « le vert du terrain qui me manquera », le « carré vert ». Dans la mesure où l’on peut considérer la mémoire, dans la tradition des *ars memoris*, comme la mise en relation d’un souvenir avec un lieu, le stade devient le lieu indéfini d’une mémoire de soi qui se dessine toujours en pointillé, dans une sorte de topographie, une cartographie de la mémoire. L’hétérogénéité des images devient le langage esthétique et poétique le plus approprié pour faire sentir au spectateur que le portrait de Zidane n’existe qu’à travers des histoires et des images, qu’à travers l’histoire des images, qu’à travers quelques images qui peuvent toutes potentiellement contenir la mémoire d’un

¹⁰ Georges Didi-Huberman, *L’image survivante, histoire de l’art au temps des fantômes* selon Aby Warburg, Edition de Minuit, Paris 2002, p. 500.

homme, l'histoire du sport, voire l'Histoire tout court. La démultiplication des points de vue semble mimer les potentialités d'un point de vue de tous les points de vue, qui engloberait toutes les possibilités du Réel pour en fixer à jamais la trace. C'est ici peut-être que s'affirme le pouvoir démiurgique du cinéma dans une perspective finalement assez bazinienne de l'image comme trace « ontologique », ce qui explique peut-être l'utilisation, pour 15 des 17 caméras, du support pelliculaire photosensible, seul capable, selon cette conception, de retenir l'empreinte du Réel. Images empruntées et film de l'empreinte, voilà comment la forme rejoint le fond. En même temps, comme le souligne Jean-Luc Douin, le film apparaît aussi, conjointement, comme « une variation sur le "blow up" : plus on agrandit, plus on sonde la matière, plus le secret échappe. »¹¹. C'est sans doute entre ces deux tensions apparemment contradictoires que se joue le portrait comme objet mémoriel, ce qu'il a toujours été, y compris dans la tradition picturale.

Il s'agit donc bien de *mettre en oeuvre* un travail de la mémoire : la possibilité de construire, à partir d'images, un discours *a posteriori* qui précisément induit sa propre relecture, la lecture sans cesse recommencée du portrait d'un sportif, d'un homme, d'un mythe, d'un joueur, mais aussi d'une époque. La preuve en est : le carton rouge de Zidane dans ce match contre Villarreal devient *a posteriori* prophétique du « coup de boule » de la finale de 2006 contre l'Italie dont les images envahiront les écrans de télé. Dans cette temporalité du rétrospectif, le conjoncturel devient destin, confirmant que ce film se donne aussi comme un *ars memoris* qui pose comme question essentielle : « de quoi se souvient-on ? ».

La démultiplication des points de vue, l'hétérogénéité des images sont donc les outils de cette cartographie mémorielle qui passe aussi beaucoup par le mixage. C'est sans doute par

¹¹ Jean-Luc Douin, journal *Le Monde*, Article "*Zidane, un portrait du XXIe siècle*" : *Zidane seul, sans match*, paru dans l'édition du 24/05/06.

le son que la mise en scène du point de vue est la plus subtile. Si la proximité avec Zidane permet un point de vue narratif en focalisation interne, il n'est pas question cependant d'un point de vue optique. C'est par le son que le film nous plonge dans la conscience du joueur. Le bruit mat du ballon, les chaussures qui traînent sur la pelouse, le souffle coupé, la foule, tout cela semble entendu « de l'intérieur » comme si l'on pouvait employer pour ce film l'expression « listening through ». Même la musique de Mogwai écrite et jouée spécialement pour le film, baissent en intensité sonore lorsque l'on s'éloigne de Zidane, comme si la source du son c'était lui, ou comme si la musique émanait de lui, littéralement « incorporée ». Le mixage, qui passe aussi par un filtrage des sons enregistrés en direct, allie les bruits du corps singulier de Zidane aux bruits indistincts du collectif. Le son direct se mêle parfois à des éléments sonores de post-production, comme ces cris d'enfants qui jouent au foot, audibles pendant la deuxième mi-temps, comme autant de « madeleines » sonores, semblables à des réminiscences, comme si un match en (r)appelait un autre. Le mixage s'empare aussi de la question mémorielle, et le film semble répondre, avec l'écho, à la remarque qui s'inscrit en sous-titre à la fin de la première mi-temps : « qui aurait pu imaginer que dans le futur, on puisse se souvenir de ce jour extraordinaire comme d'une promenade dans un parc ? ». Ce travail sur la matière sonore, dont les commentateurs s'accordent à souligner la qualité – et y compris Zidane qui semble particulièrement touché par cet aspect du film — révèle surtout combien il est question ici, pour l'image comme pour le son, *de capter* quelque chose qui soit de l'ordre d'un flux de conscience. Cette ambition labile est bien servie par les nappes sonores justement qualifiées d'« aquatiques » de Mogwai.

Zidane, un portrait du XXIe siècle, dans sa réussite formelle, a aussi quelque chose de désespéré. Si Jean-Philippe Toussaint parle, après la finale de 2006, de « la mélancolie de

Zidane »¹², ce film qui se donne comme une empreinte signale plutôt une *nostalgie*, c'est-à-dire littéralement un « impossible retour ». Comme le souligne Darius Kondji, Zidane apparaît parfois dans le film comme un personnage fragile, presque évanescent¹³. Le héros devenu une création audiovisuelle semble parfois perdre de son enthousiasme, c'est-à-dire littéralement, « le Dieu en lui ». On retrouve bien le « régime visuel » de Debray et une contradiction supplémentaire du dispositif : là où les artistes-réalisateurs tentent d'opérer une greffe de l'Être sur la peau pelliculaire, force est de constater qu'ils prennent aussi, simultanément, le risque de dématérialiser l'Idole.

¹² *La Mélancolie de Zidane*, de Jean-Philippe Toussaint, Editions de minuit, Paris, 2006, 24p.

¹³ Interview dans les bonus de l'édition DVD (2006, Universal Picture video, France).