

Les coulisses du sport : l'influence des ambiances et du parcours d'avant match sur les joueurs

Gwenn Moreau

▶ **To cite this version:**

Gwenn Moreau. Les coulisses du sport : l'influence des ambiances et du parcours d'avant match sur les joueurs . Architecture, aménagement de l'espace. 2015. dumas-01497948

HAL Id: dumas-01497948

https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01497948

Submitted on 29 Mar 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

LES COULISSES DU SPORT

L'influence des ambiances et du parcours d'avant match sur les joueurs

École nationale supérieure d'architecture de Nantes
DE2 - Ambiances : dispositifs, références, effets
Gwenn Moreau

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Remerciements

Je tenais tout d'abord à remercier l'équipe enseignante qui m'a encadré tout au long de ce travail de mémoire et qui m'a permis d'avancer et d'arriver à ce résultat.

Céline Drozd, Daniel Siret, Pascal Joanne et Jean-Marie Beslou

Je remercie bien évidemment aussi tous les membres de mon équipe, l'équipe 2 de l'ASBR mais aussi ceux de l'équipe 1 et 3 qui ont participé à mon étude et qui m'ont accompagné durant les matchs de cette saison.

Boubou notre coach, Jean-Baptiste, François, Manu, Benjamin, Luc, Max, François, Yassine, Johann, Sylvain, Damien, Eric, Alex, Antoine, Titouan, Clément, Baptiste, Antoine, Marwan, Arnaud, Guillaume, Kevin, Stéphane, Baptiste, Guillaume, Jonathan, Nicolas et Théo.

Enfin, pour sa relecture et son soutien.

Pauline

SOMMAIRE

REMERCIEMENTS 3

SOMMAIRE 5

INTRODUCTION 6

I - APPROCHE DE L'IMAGINAIRE SPORTIF, par les films 10

Explications des notions
I.1 - Banalisation d'un lieu
I.2 - Sacralisation d'un lieu - Le lieu du «seul(s)»
I.3 - Sacralisation d'un lieu - Le lieu de l'espoir
I.4 - Sacralisation d'un lieu - Le lieu du tabou

II - APPROCHES DES AMBIANCES D'UNE SALLE DE SPORT, par l'expérience personnelle 54

II.1 - Présentation du contexte d'analyse
II.2 - Expression de la méthodologie
II.3 - Les coulisses du sport, vidéos et photos
II.4 - Les coulisses du sport, entretiens

CONCLUSION 98

BIBLIOGRAPHIE 102

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

INTRODUCTION

Dans le cadre de l'unité d'enseignement du mémoire de première année de master, j'ai voulu suivre le conseil donné en début d'année : « effectuer une recherche sur un sujet qui nous plaît ». De ce fait, j'ai choisi de lier ma passion pour le sport, puisque je pratique le handball, avec l'architecture. De plus, j'aimerais dans la suite de mes études et, si possible, après ces dernières, m'orienter dans le domaine de l'équipement public. Le fait d'avoir effectué une recherche sur les salles de sport est devenu un atout pour continuer dans cette voie.

En amont de mes travaux, en début de Master 1, j'avais en tête plusieurs pistes qui se réferaient toutes au sport et plus précisément au lieu emblématique dans lequel j'ai l'occasion d'aller quatre fois par semaine : le gymnase. Une première de ces idées fut de se fixer comme cap un «gymnase idéal». Considérer quelles seraient les ambiances parfaites à la pratique du sport en salle. Ce premier axe m'était apparu grâce aux observations lors de nombreux déplacements, comme des soucis d'insalubrité de certaines structures ou encore des problèmes thermiques ou lumineux. Autant de points qui demandent pourtant une attention particulière pour le confort et la sécurité des joueurs. Il m'est arrivé de me demander si cela avait été volontairement non traité au profit de certains autres endroits dans le gymnase. J'avais alors évoqué l'exemple de la salle multisports de la Baule réalisée par l'agence Barré-Lambot. En effet, pour ce gymnase, la lumière entre par les murs latéraux grâce à un système d'ouïes en bois orientées de telle sorte que la lumière vienne du Nord. Or, lorsque l'on est sur le terrain, la luminosité change selon le but que l'on regarde. Est-ce gênant pour les joueurs ? Cela m'intéressait de savoir quels critères sont les plus importants dans la pratique du sport si jamais il fallait en valoriser un plutôt qu'un autre. Une deuxième idée était de m'approprier un dispositif précis et l'étudier pour voir son influence sur la pratique du sport, toujours en salle. Par cela, voir les effets, par exemple, des sols ou encore des gradins en terme d'ambiances (acoustique, etc.) sur une compétition ou un match. Enfin la dernière idée à laquelle j'avais pensé était de m'intéresser aux espaces qui me semblait, dans un gymnase, «moins travaillés» par les architectes. En effet, je pense maintenant avoir vu beaucoup de salles, pourtant, je vois rarement des gymnases où l'intérêt architectural est placé sur la buvette ou encore les vestiaires. Ces endroits sont pourtant très importants dans la pratique sportive ainsi que dans la vie du club.
De plus, je me positionnais selon la question des ambiances. Je voulais vraiment essayer de me rendre compte de ces ambiances dans des lieux que j'ai pratiqué et que je pratique encore depuis plus de dix ans maintenant. Il était aussi question d'accompagner mes recherches avec des références personnelles et des témoignages récoltés sur les lieux de mes matchs. Point d'autant plus intéressant, qu'un match sur deux, je joue à l'extérieur et je me déplace dans les Pays de la Loire, de Guérande au Mans.

Parmi ces trois thèmes, un m'a particulièrement intéressé. Il proposait en effet un sujet où il était certain de trouver peu de choses déjà écrites. Il s'agit du thème sur les espaces «délaissés» dans les gymnases. En effet, j'ai rarement vu des gymnases avec des vestiaires ou des espaces de circulation réellement travaillés, ces espaces intéressent-ils beaucoup d'architectes ? Et c'est donc, en tant que pratiquant de ces salles, que j'ai voulu faire une recherche pour ne pas faire les mêmes erreurs que mes prédecesseurs si, dans le futur, j'ai la chance, de pouvoir construire un gymnase. Il sera donc question ici d'étudier les ambiances dans un gymnase et plus précisément des zones qu'empruntent les joueurs avant un match.

De manière générale, le sujet de ce mémoire portera sur les espaces sportifs que sont les gymnases. Et, plus précisément, sur les espaces empruntés par les joueurs et dissimulés de la vue du public. Il sera question de voir comment sont perçus ces différents espaces, aussi bien d'un point de vue très global dans l'imaginaire collectif mais aussi à une plus petite échelle, celle de ma pratique du handball. Le travail effectué portera tout d'abord sur un corpus de films afin de voir comment dans le cinéma, ces espaces arrières sont représenter. Dans une seconde partie, ce mémoire sera plutôt une analyse de mon expérience de ces espaces et de celle de mon équipe au fil de la saison sportive de handball 2014-2015. Plus précisément encore, il s'agira d'une

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

analyse sur l'impact des ambiances et des usages du parcours d'avant match sur les joueurs. Les supports d'analyse seront alors des vidéos et photos personnelles ainsi que des témoignages des membres de mon équipe.

Ce plan et ces premiers questionnements m'ont donc amené à la problématique suivante qui a ensuite guidé mon étude : «Comment le parcours d'avant match peut il influencer les ambiances de match et les performances des joueurs ?».
Ce grand axe a ensuite soulevé plusieurs sous problèmes que nous tenterons de résoudre dans ce mémoire: Comment le grand public perçoit-il ces espaces que j'utilise quatre fois par semaine ? Ces lieux arrières génèrent-ils plusieurs ambiances ? Comment retranscrire ces ambiances à la manière d'un architecte afin de les communiquer ?
Afin de bien cadrer la problématique et ces sous problèmes, je me suis imposé quelques restrictions dans mon analyse. Tout d'abord, dans la première partie du mémoire, le questionnement sur le grand public n'est soumis à aucune restriction, comme une typologie d'équipement sportif ou encore un sport spécifique afin d'avoir un maximum d'informations sur les nombreuses ambiances qui peuvent être décrites et vues dans les longs et courts-métrages.
Après cela, pour les analyses in situ, seuls les gymnases seront pris en compte de telle sorte que l'étude se concentre sur un sport collectif spécifique : le handball, que je pratique en pré-national. Enfin, l'âge de la salle n'a pas d'importance car c'est le parcours qui est étudié et non l'état des différents gymnases.

Pour terminer cette introduction, je voudrais soulever deux points importants qui m'ont véritablement poussés à écrire ce mémoire. Ces deux points justifient l'importance de l'étude que j'ai tenté de réaliser. Le premier point est la place qu'occupe la salle principale dans la conception des gymnases aujourd'hui. En effet, lieu de toutes les attentions, elle est toujours l'endroit le plus pensé dans un gymnase. Cela est tout à fait normal compte tenu du fait que cette salle accueille les matchs de sport et le public qui est venu assister aux rencontres. Cependant, par ma pratique, je ne peux m'empêcher de penser que parfois, il n y a que la salle principale qui a fait l'objet d'une vraie conception. En effet, certains lieux dans le gymnase semblent, à côté de la salle de sport, sans intérêt architectural particulier. De plus, le sport a souvent été moteur pour l'innovation, tout étant bon pour offrir un spectacle toujours plus incroyable au public. Ces innovations techniques, comme par exemple des gradins rétractables dans le gymnase d'Herzog et De Meuron à Bâle ou encore les immenses toits pour couvrir les stades comme celui de Bordeaux par les mêmes architectes, renforcent les inégalités entre les ambiances et les qualités architecturales de la salle principale et celles des coulisses du sport. Je trouve cependant cela infondé de ne pas réfléchir à tous les espaces d'un bâtiment, particulièrement si ces espaces font partie de ceux qui sont beaucoup utilisés. Les vestiaires sont des lieux un peu oubliés dans la conception architecturale et qui pourtant, possèdent de nombreuses potentialités.

Le deuxième point important est la quasi-inexistence d'état de l'art concernant ce sujet. En effet, quand l'on regarde une revue d'architecture, on peut être sûr de voir beaucoup de salles et de terrains de sport mais jamais de vestiaires. On revient à ce qui a été dit plus tôt, la salle est le centre de toutes les attentions, particulièrement en architecture. L'état de l'art sur la conception de ces coulisses du sport va donc plutôt se trouver dans les livres techniques. Ainsi, au STAPS, il a été possible de trouver de brèves informations sur l'importance des équipements : «Une des tâches des équipementiers est de réduire au maximum les incertitudes. Cette fiabilité est à la contribution d'un certain confort mental» (Pion et Raimbault, 2007). Cet extrait qui normalement ne s'applique pas à la conception des équipements sportifs peut être lu d'un point de vue architectural et viendrait montrer l'importance des espaces qui ne doivent pas constituer un obstacle à la concentration des joueurs. Après cela, à l'école d'architecture, certains livres évoquaient brièvement les vestiaires. Une phrase particulièrement intéressante de François Vigneau dans son livre Les équipements sportifs (Vigneau, 2006) a capté mon attention : «Ces espaces (les vestiaires) ont une influence sur la préparation et la concentration des sportifs et donc sur les performances [...] leur rôle ne doit plus être sous-estimé». Avec cette phrase, je me permet de saisir la balle au bond ! Comme le rôle des coulisses du sport ne doit plus être sous estimé et qu'aujourd'hui encore, depuis 2006, rien ne semble avoir évolué, je choisi donc de répondre à cet appel pour effectuer des recherches sur les vestiaires et sur les espaces «délaissés» dans l'architecture des gymnases.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



I - APPROCHE DE L'IMAGINAIRE SPORTIF

Par les films

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Nous allons donc entamer notre analyse des coulisses du sport en se mettant du côté du grand public. En ce sens, nous voulons dire en prenant la place des personnes qui ne connaissent pas ou peu, ces espaces que sont les vestiaires ou encore, les couloirs qui entourent les salles de sport et qui sont généralement réservés aux sportifs, joueurs et membres encadrant. Nous allons nous plonger dans l'imaginaire de ces espaces en se concentrant sur une approche très théorique et en analysant différents films qui traitent du sport. De cette manière, même si il est évident que ces films ne sont pas faits pour mettre en avant ces espaces arrières, ils nous en apprendront plus sur comment ces espaces sont représentés et perçus par un public plus large, habitué ou non aux salles de sport. De plus, ils mettront en avant certaines ambiances que les réalisateurs veulent faire transparaitre à l'écran. Comme nous allons le voir, ces espaces peuvent être des outils très intéressants pour montrer différentes ambiances et différents points de vue concernant les espaces en eux mêmes mais aussi comme des révélateurs de personnages. En effet, dans les films, même si ce sont les personnages qui forgent l'histoire et la font avancer, les espaces où se déroulent les scènes sont, eux aussi, partie prenante de la narration. Ils préfigurent des changements dans le comportement des protagonistes. On ne peut pas dire qu'ils sont véritablement des acteurs dans l'histoire mais ils sont des scènes (cette fois dans le sens théâtral du terme) sur lesquelles les personnages s'affichent, s'effacent, dialoguent, se taisent, etc. Nous verrons donc, comment dans les films, les coulisses du sport sont mises en valeur ou présentées de manière négative, comment les espaces arrières mettent en avant des personnages, ou parfois, des ambiances et des situations...

Tout d'abord, il sera important d'expliquer et de mettre une définition sur certaines notions qui vont se révéler importantes pour la suite de notre analyse. Ensuite, à partir de ces notions expliquées, nous développerons quatre axes majeurs observés durant le visionnage des différents films grâce auxquels nous avons pu dégager la notion «d'émotions amplifiées». Cette notion d'amplification des émotions est un phénomène récurant dans l'univers cinématographique où, pour communiquer des pensées ou des idées, les réalisateurs tout comme les acteurs, vont imaginer et/ou jouer des scènes de manière à nous faire ressentir des choses, à nous faire passer des messages. Cela nous amène, pour définir des espaces, à utiliser deux techniques de représentation. En effet, nous avons pu dégager deux dispositifs principaux pour mettre en lumière ces espaces ou, au contraire, les ramener sur un plan plus réel. Nous nommerons ces deux dispositifs la sacralisation et la banalisation. Le plus répandu, la sacralisation d'un lieu fait de l'espace un endroit unique, indispensable parfois. A l'inverse, la banalisation, évoque plutôt les ambiances réelles. Commençons donc par mettre en lumière ces différents termes cités plus tôt.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ÉMOTIONS AMPLIFIÉES

BANALISATION
du lieu

SACRALISATION
du lieu

Entamons notre partie sur l'imaginaire collectif des espaces sportifs par l'explication de ces notions : émotions amplifiées, sacralisation du lieu et enfin banalisation du lieu. Comme dit précédemment, il est important de comprendre que la «triche» est de rigueur dans le monde du cinéma. En effet, une grande partie des réalisateurs vont travailler leurs images pour les rendre, de leur propre aveu, plus sensibles, plus «sexy». De ce fait, la postproduction d'une œuvre cinématographique va permettre d'accentuer certains points et scènes du film comme des ambiances, des traits de caractère, etc. De plus, comme ce travail de postproduction est très largement présent aujourd'hui, quand une œuvre n'en a pas ou peu usage, on parle de films « vrais ». Ces œuvres jouent sur cette authenticité pour faire passer leurs messages. Dans tous les cas, dans les films, afin de faire passer des sentiments particuliers, on utilise des outils (lumières, sons…) comme au théâtre. C'est pourquoi nous avons choisi d'assimiler l'utilisation de ces outils à la pratique des émotions amplifiées. En effet, lors de ce type de scène où l'accent est mis sur des personnages ou sur un lieu, on accentue certains aspects afin de rendre la scène plus prenante. Par cela, nous entendons forcer la lumière sur des visages ou au contraire mettre dans l'ombre la pièce, jouer sur des échos, faire disparaitre le son, flouter l'image, et autres outils de mise en scène. De cette manière, le film montre ce qu'il veut montrer, faisant disparaitre les éléments résiduels. Pour illustrer nos propos nous pouvons prendre comme exemple une des scènes finales de *The Wrestler* (Darren Aronofsky, 2008). Lors du dialogue final entre le personnage principal, le catcheur joué par Mickey Rourke, et la prostituée dont il est amoureux et qui lui demande de ne pas faire son ultime match, les bruits aux alentours sont diminués, on n'entend plus le public qui attend derrière le rideau. Les cris de la foule ne réapparaissaient que pour accompagner le catcheur qui se décide à aller sur le ring. L'accent est évidemment mis sur ce dialogue, ce dernier dialogue sensible avant un match qui pourrait être le dernier du bélier1. Quand le dialogue se termine enfin, les bruits alentours reprennent et le film continue. C'est un cas typique de «triche auditive» pour mettre en avant le dialogue, on fait fi des bruits aux alentours. Ces émotions amplifiées font partie du cinéma, elles sont un outil communément utilisé. Le spectateur y est habitué et s'en accommode, en demande même parfois, après tout plus le message est fort, plus on attend qu'il soit explicite. Les émotions amplifiées dont nous parlons sont utilisées pour révéler toute la dramaturgie de l'histoire.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

BANALISATION

Maintenant que cette expression d'émotions amplifiées est expliquée, nous allons voir des cas spécifiques adaptés à des espaces, des lieux : la banalisation et la sacralisation. Commençons avec la banalisation. Ce terme peut d'abord paraître un peu rude et c'est bien volontaire. La définition brute est : «Action de rendre banal, commun, courant quelque chose, de lui ôter son côté rare et original ; fait de devenir banal» ou encore :»Action de placer quelque chose sous le droit commun, de le soustraire à une affection spéciale ou de le priver de ses marques distinctives». Et en effet, il est bien question ici de rendre un lieu banal. Le lieu devient un espace du quotidien, un lieu qui se substitue aux personnages et à leurs histoires, à leurs dialogues. Ainsi la banalisation du lieu ramène l'espace à une dimension plus humaine, de plus petite échelle, proche du spectateur et accessible. On peut même dire que la banalisation du lieu n'a pas recours aux émotions amplifiées et donne à voir les lieux tels qu'ils sont.

SACRALISATION

La sacralisation du lieu se trouve être le contraire de la banalisation d'un lieu. Là où la banalisation donne à voir un lieu tel qu'il est vraiment, la sacralisation accentue ou diminue ses traits afin de faire passer certains messages voulus pour faire avancer le film. Les définitions du terme sont les suivantes: «Revêtir quelque chose d'un caractère sacré, rendre spécial» ou «Placer quelque chose très haut dans une échelle de valeurs». La sacralisation se joue des traits réels et utilise ce phénomène d'émotions amplifiées afin de mettre en lumière (et c'est peu de le dire) certains aspects des espaces ou des personnages. Il s'agit d'une pratique très répandue et presque attendue du spectateur. Bien plus souvent présente dans le cinéma que la banalisation et, en effet, là où nous n'avons trouvé que peu d'exemple de la banalisation, la sacralisation, elle, peut s'orienter dans plusieurs directions. Ici, on part du postulat que cette sacralisation veut bien dire rendre spécial et unique un lieu. De ce fait, on peut concevoir que cette sacralisation peut avoir une connotation négative. En effet, au fil des visionnages, nous avons catégorisé cette sacralisation en trois parties distinctes. Ainsi, les coulisses du sport dans certains films se verront devenir aussi des lieux du «seul(s)», des lieux d'espoirs ou encore des lieux tabous. Nous verrons plus en détail ces trois branches de la sacralisation par la suite. Dans ces trois cas, ces processus ont tendance à exagérer des ambiances. Ces ambiances, dans des espaces définis, amènent une vision propre du lieu tantôt sombre, tantôt éclairée, et souvent bien éloignées de la réalité. Peut être faudrait-il prendre exemple sur les films pour concevoir ce genre d'architecture ? Nous y reviendrons plus tard...

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Maintenant que ces termes sont mieux définis, dans le cadre de notre analyse, nous allons voir point par point ces différentes visions de ces coulisses du sport que l'on peut découvrir au travers des films étudiés. Ainsi, nous aborderons tout d'abord plus précisément le thème de la banalisation des espaces sportifs arrières. Ensuite nous verrons, en trois points, comment ces espaces peuvent être sacralisés au travers des trois thèmes évoqués plus tôt : Lieu du «seul(s)», lieu de l'espoir, lieu des tabous. Dans les analyses qui vont suivre, nous serons peut être amené à utiliser des expressions qui ne prennent leur sens que dans le cadre de certains scénarii. En effet, « jouer sa vie dans un match », par exemple, est une expression qui a une résonance dramatique dans le film mais exagérée dans la réalité.

I.1 - LA BANALISATION D'UN LIEU

Notre analyse de l'imaginaire des espaces sportifs nous fait nous interroger sur la banalisation de ces lieux au travers d'œuvres cinématographiques. La pratique de la banalisation est au final peu répandue dans ces films sportifs. En effet, certaines scènes de vestiaires auront tendance à être retravaillées, plus sombre ou plus lumineuses pour accentuer une préparation mentale ou pour donner une ferveur plus grande à un discours de coach. Or, ici, nous allons parler de réalité. La banalisation d'un lieu consiste, nous l'avons vu plus tôt, en l'absence de technique qui accentuerait les paramètres d'un lieu : taille, lumière, son, etc. Il sera donc question de mettre en avant cette volonté (budgétaire parfois ?) de montrer les vestiaires et les arrières sportifs tels qu'ils sont vraiment. De plus, il est évident que certaines fois, il s'agit d'une vraie volonté de montrer, au combien le lieu est d'une banalité presque ennuyeuse parfois, contrairement aux sportifs qui vivent le lieu et qui vont même jusqu'à jouer leur vie sur des rencontres.

Nous pensons qu'il est intéressant de commencer cette analyse par un film dans lequel on ne s'attend pas forcément à trouver ce phénomène de banalisation. En effet, nous avons tout d'abord étudié les films de la saga *Rocky*. Il s'agit d'un bon exemple pour se rendre compte de ce phénomène de banalisation. L'analyse comparée du premier et du deuxième volet, réalisés par deux réalisateurs différents a permis de révéler un traitement différent des espaces arrières. Dans *Rocky* (Avildsen, 1976), réalisé par John G. Avildsen, quatre scènes se déroulent dans les vestiaires ou les couloirs. Or, dans le deuxième volet, *Rocky 2* (Stallone, 1979) réalisé cette fois par Sylvester Stallone, et bien plus tourné vers le personnage que le sport, seulement deux. On retrouve les mêmes schémas dans les deux films au niveau de ces scènes dans les vestiaires. Hors dans le second opus, elles semblent moins mises en avant. Ces deux films qui se suivent racontent l'histoire d'un boxeur déchu qui par deux fois relève le défi d'un match contre le champion du monde Apollo Creed. Ces histoires sont véritablement tournées vers le personnage de Rocky qui va être présent dans toutes les scènes des deux films, il est le personnage principal, l'élément indispensable que

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

l'on suit, lui et son évolution, tout au long de ces deux long-métrages. L'accent dans ces films est surtout mis sur le côté humain mais, dans le peu de scène se déroulant dans les vestiaires (un total de douze minutes sur deux heures de film pour le premier *Rocky*), ces espaces appuient un changement de comportement du protagoniste. En effet, soit ces scènes interviennent avant le combat final, soit elles sont présentes pour montrer une facette très humaine du boxeur comme une étape grâce auxquelles on constate l'évolution du personnage de Rocky. Nous concentrerons d'avantage notre analyse sur le premier volet de *Rocky*. Dans un premier temps, pour ses scènes de vestiaire, plus nombreuses, et deuxièmement car, malgré tout, nous trouvons le travail de Stallone moins intéressant dans le second volet que celui de Avildsen dans le premier. Nous ne jouerons pas ici le rôle de critique de cinéma car nous n'en maîtrisons pas tous les codes. Cependant, il nous semble que la trame du deuxième opus est entièrement calquée sur le premier avec une même métamorphose du personnage principal pour un même combat final. La métamorphose nous parait, de plus, moins bien amenée et il manque, selon nous, des scènes cultes comme cette fameuse scène d'entrainement avec «Eyes of the Tiger» en fond.

Ainsi, la première scène du film est un combat mais, dès la deuxième scène, on se retrouve dans un vestiaire. Il s'agit d'ailleurs plus d'une salle de repos/infirmerie que d'un vestiaire mais c'est, surement, la seule salle disponible au vue de la taille du gymnase qui a plus des allures de salle des fêtes. C'est une scène d'après match où les deux boxeurs qui s'opposaient se reposent, sans animosité. On y apprend que les deux combattent pour l'argent. Il s'agit d'une scène montrant parfaitement le caractère réel d'une telle situation avec tout de même une certaine mise en scène mise en scène. En effet, le combat est déjà terminé, les deux boxeurs se retrouvent donc dans cette salle qui est bien éclairée, de manière naturelle, il n y a pas d'accentuation de la lumière, le match est joué, s'en est fini. De plus, il n'y a aucune musique et très peu de son. Cela donne une scène très terre à terre dans laquelle les seuls sons sont les bruits des respirations des boxeurs qui se reposent, des nettoyages de plaies ainsi que les dialogues, très courts. Il n'y a pas de surjeu, c'est une scène très authentique, à la limite de la banalité (figures 1,2,3,4 et 5). Elle pose le film et les spectateurs devant un fait : Rocky est un boxeur de seconde zone qui arrondi ses fins de mois grâce à la boxe. Difficile de dire que la banalité est mise en évidence, cela ne serait plus si banal. Mais, on commence un film par une scène que les non-joueurs ne pourraient normalement pas pouvoir voir dans une ambiance qu'on pourrait qualifier de quelconque. Et c'est là le propre de la banalisation d'un lieu : aucune ambiance particulière pour une scène qui ne pourrait pourtant pas se passer n'importe où. Cette salle de repos est indispensable pour soigner ces plaies cachées du regard du public ainsi que pour recevoir sa prime de match en secret mais le lieu ne présente aucune qualité particulière excepté cette lumière naturelle, normale.

C'était ici un exemple assez parlant, en image aussi, de la banalisation d'un lieu. L'accent est bel et bien mis sur les personnages plutôt que sur le lieu. Le vestiaire est une pièce sans réelle qualité ou même gros défauts et, est une pièce lambda pour se reposer, se changer. Il faut cependant faire attention ! Le piège est de ne pas

Deuxième scène du film Rocky - scène d'après combat dans une salle de repos - Rocky



1 2 3 4 5

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

confondre cette banalité apparente d'un lieu avec les histoires parfois extraordinaires qui peuvent s'y passer. La banalisation n'empêche en rien l'extraordinaire de se produire mais place cet extraordinaire dans un contexte commun, réel, à la limite du banal parfois. Ce style permet des fois de rendre la scène encore plus incroyable parfois puisque l'accent est d'avantage mis sur le seul jeu des acteurs, que sur une mise en scène particulière ou des effets de style basés sur des ambiances. Il est donc important de ne pas confondre banalisation d'un lieu dans le sens où nous l'amenons, sans émotion amplifiée, et, banalité d'une histoire et des ses personnages. C'est en ce sens que l'on arrive à ce deuxième exemple, toujours avec le film *Rocky* pour bien comprendre cela. Avançons près d'une heure quarante dans le film pour arriver à l'heure tant attendue du combat final qui oppose l'étalon italien Rocky Balboa et le champion du monde en titre Apollo Creed. Cette scène est très courte et même raccourcie par rapport à la réalité dans un souci de confort et de durée du film. Il s'agit de la scène de préparation d'avant match (figures 1,2,3,4,5 et 6). Comme on peut le voir avec les images ci dessous, il s'agit de plans très courts qui alternent entre Rocky et Apollo en pleine préparation, à la fois physique et mentale. Ces moments sont toujours très importants pour un sportif, ils permettent de rentrer dans un match. De plus, ils sont très facilement «sacralisables» au cinéma. Or, cette fois-ci encore, on choisit de montrer les sportifs dans un environnement qui se rapproche très fortement du réel. Pas d'exagération, des lumières justes qui reflètent bien une ambiance de vestiaire. Par cette mise en scène, une fois de plus John G. Avildsen pointe son projecteur vers les personnages plus que le contexte. Il s'agit aussi de montrer cet isolement que peuvent ressentir les sportifs face à ce brusque changement d'échelle qui les attend : du vestiaire au ring. L'exemple le plus frappant de banalisation de ce lieu est ce plan court où Rocky prie, agenouillé devant un lavabo (figure 5). Encore, une fois la scène est presque improbable, c'est LE moment du personnage avant son match et pourtant, comme on peut le voir sur l'image ci dessous, il fait ça devant un lavabo on ne peut plus simple. Cette scène devient un moment rituel, pas de musique, presque plus de son, de même pour Apollo assis sur ce banc (figure 6). C'est leur moment, peu importe le lieu, ils vont devoir y aller. Ce qui est intéressant aussi est ce rapport que Rocky a avec son environnement puisqu'il cherche sans doute l'endroit le plus confortable afin de pouvoir prier. Et dans ce vestiaire bien ordinaire, il s'agit d'un bête lavabo. On obtient un contraste fort entre ces vestiaires un peu miteux, mais pourtant bien authentiques, et la salle où les attendent les innombrables spectateurs.

Dans ce film, on notera que la deuxième, mais aussi l'avant dernière scène, se déroulent dans des vestiaires comme, de la même manière, la première et la dernière se trouvent être des scènes de combat. Cela est surement voulu et montre à quel point ces espaces arrières, ces coulisses représentent un passage obligatoire pour le sportif. Même si il est évident que dans *Rocky*, c'est l'histoire d'un personnage que l'on conte, le réalisateur ne dénigre pas du tout les environnements. Bien que des scènes de vestiaires soient présentes dans le film, ce ne sont pas celles qui deviendront les scènes cultes comme les lieux d'entraînement du boxeur tel l'abattoir.

Avant dernière scène - Avant le combat final - préparation dans les vestiaires - Rocky



1 2 3 4 5 6

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Pour continuer dans cette logique de mise en avant des personnages, nous allons voir maintenant un autre exemple de film, français cette fois et parlant de rugby : *Le fils à Jo* (Guillard, 2011). Ce film raconte l'histoire d'une famille de rugbymen où chaque génération s'illustre dans ce sport. Jo Canavero, légende du rugby rencontre bien des problèmes pour convaincre son fils de marcher sur ses traces. Ce film est une belle histoire entre un père et son fils autour des questions du respect, de l'amour et du sport. On retrouve dans ce film beaucoup de scènes de matchs et d'entraînement de rugby et pourtant qu'une seule scène dans un vestiaire. On peut aisément deviner laquelle puisqu'il s'agit de la scène avant le dernier match. Or, cette fois pas de paillettes, pas de gros projecteurs sur les visages et encore moins de vestiaires plongés dans l'ombre. Le vestiaire se trouve avoir une fenêtre ce qui donne à l'écran un vestiaire éclairé de manière naturelle et, une fois de plus, sans surexposition. De plus, cette scène met bien plus en avant un passage de l'histoire que le lieu. Le vestiaire devient comme une symbolique. Un match de la dernière chance, un match décisif ou bien un match de finale ne peut être vu dans un film sans être précédé d'une scène dans les vestiaires. En effet, cette scène est un moment d'attente où l'équipe et le coach, Jo, attendent le fils Canavaro. On assiste donc à une scène de transition typique où l'équipe est d'abord peu confiante, puis est heureuse de voir enfin le joueur arrivé. On assiste alors au discours du coach pour motiver tout le monde. Cependant, il n'y a aucune transition au niveau de l'ambiance. On peut le voir dans les images ci dessous, malgré ce changement progressif dans les comportements, le décor ne subit pas de changement en parallèle (figures 1 et 2). Ce que l'on peut retenir de ce film pour notre sujet, c'est que l'on voit bien que les vestiaires sont un passage obligatoire d'avant match.

Avant l'arrivée de Tom Canavaro - Le fils à Jo



1

Après l'arrivée de Tom Canavaro - Le fils à Jo



2

Rocky récupérant ses affaires dans son ancien casier



3

Jo Canavero, chez lui, juste à côté du stade



4

Nous avons vu comment ces lieux arrières pouvaient être banals par rapport aux histoires qui pouvaient s'y passer au travers du film *Rocky*. Maintenant nous allons voir l'effet inverse. Comment peut on rendre un lieu banal grâce aux histoires qui s'y déroulent. En effet, une partie importante de la banalisation d'un lieu peut être perçue grâce à son caractère de lieu d'habitude, du quotidien. A force d'y passer du temps, le lieu devient parfois un second foyer, un lieu où il est normal d'être. Dans ce cas précis, parler de banalisation peut sembler être négatif mais il faut plutôt le voir comme un lieu qui est habituel. Les deux films évoqués précédemment peuvent aussi illustrer cette observation. Dans *Rocky*, une des scènes évoque la perte de son vestiaire (casier) personnel. Il s'agissait de «son casier depuis six ans» (figure 3). Même si, dans cette scène précise, on pourrait percevoir un début de sacralisation de ce casier, il s'agit bien de dire que tout le monde s'était habitué à voir ces lieux, chacun possède ses habitudes propres liées au lieu. Le lieu était devenu un endroit normal, de passage, de rangement, une seconde maison où l'on pouvait voir et rencontrer des proches : un lieu habituel. Dans *Le fils à Jo*, c'est un cas plus particulier encore puisque les Canavaro habitent dans les locaux de leur stade (figure 4). Pas dans les vestiaires, mais la buvette et l'accueil du stade ont été réaménagé en maison avec chambres, etc. On ne le voit pas directement mais on peut imaginer qu'ils utilisent les douches des vestiaires pour se laver. De cette manière, l'espace sportif s'efface complètement pour laisser place à un lieu d'habitudes, pas de second foyer ici mais le foyer familial.

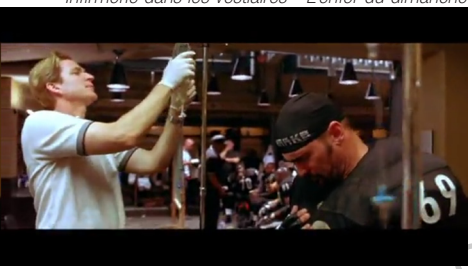
On peut cependant retrouver des exemples dans d'autres films qui pourtant jouent beaucoup sur la sacralisation (nous verrons par la suite comment les lieux peuvent

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

être sacralisés). Par exemple dans *L'enfer du dimanche* (Stone, 1999), beaucoup de scènes se déroulent dans les vestiaires. On peut se rendre pleinement compte de l'importance de ces lieux pour les sportifs. Ce film se passe aux Etats-Unis où l'on suit une équipe de football américain. Et durant ces scènes, on assiste à toutes sortes de plans qui traitent du quotidien des joueurs : les dernières conquêtes racontées sous la douche (figure 1) ou bien encore les visites médicales (figure 2). Et j'ai ainsi pu remarquer que beaucoup de films utilisent ce système de banalisation au travers des habitudes. Dans les films comme *L'enfer du dimanche*, qui jouent sur la sacralisation dans certaines scènes, les codes de représentation changent au moment où l'on aborde le quotidien des joueurs. Plus de gros projecteurs, plus de lumière sombre, seulement les joueurs dans leur vie quotidienne mais toujours dans les coulisses. Un bon exemple pour se rendre compte de changement de code de représentation réside dans deux scènes distinctes de *The Wrestler*. Une raconte un moment de préparation dans un vestiaire (figure 3) alors que l'autre raconte une scène d'achat de «médicaments» (figure 4). On remarque très vite les codes de représentation dans ce film, nous y reviendrons dans notre partie sur la sacralisation, mais l'on peut remarquer les contrastes lumineux entre les deux plans, les différences d'habits mais aussi les couleurs utilisées. Ainsi, le réalisateur montre deux facettes de ces lieux, une plutôt tendue quand le catcheur se concentre et l'autre qui raconte plutôt une scène quotidienne.

Bien que la banalisation d'un lieu soit une pratique moins utilisée que la sacralisation dans le cinéma, elle permet de valoriser les personnages par rapport aux lieux qu'ils traversent. Cette banalisation des coulisses du sport ajoutent à l'imaginaire

Infirmerie dans les vestiaires - L'enfer du dimanche



1

Discussions de joueurs - L'enfer du dimanche



2

Préparation d'avant match - The Wrestler



3

Achat de médicaments en journée - The Wrestler



4

collectif cette croyance de lieux communs, sans prétention, que ce soit architecturale, mais aussi de propreté, d'ambiances lumineuses ou sonores. Ces films racontent des lieux qui sont proches de la réalité d'aujourd'hui : des lieux, le plus souvent, banals... D'un point de vue architectural, n'aurions nous pas justement volonté à changer ces espaces ? Un autre type de traitement architectural ne pourrait il pas mener, à terme, à changer l'image du vestiaire dans l'imaginaire collectif ? Cela pourrait donner lieu à de nouvelles scènes au cinéma dans lesquelles cette banalisation, bien que toujours présente, pourrait servir d'avantage l'histoire. Ces espaces arrières aujourd'hui sans prétention, seraient alors mieux traités et pourrait engendrer un tout nouvel imaginaire lié au sport. Les trois prochaines parties de cette analyse cinématographique vont faire état de l'effet inverse de banalisation d'un lieu : la sacralisation. En effet, le fait de tricher au cinéma pour faire passer ces émotions amplifiées est une pratique courante et nous allons maintenant voir comment cela se traduit au travers de ces espaces arrières que sont les vestiaires et les couloirs des espaces sportifs.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Continuons notre fouille cinématographique dans les films traitant de sport pour trouver comment les coulisses et les espaces arrières peuvent être représentés, et donc perçus, par le plus large public. En effet, ces espaces bien souvent oubliés dans la pratique réelle deviennent des espaces d'une importance capitale dans les films. Nous ne nions évidemment pas qu'ils aient aussi une très forte importance dans la réalité mais, les gens qui ne les pratiquent pas peuvent oublier le fait qu'ils soient présents. Nous allons maintenant voir une première forme que peuvent revêtir ces espaces grâce à ce phénomène de sacralisation évoqué et défini plus tôt : il s'agit de concevoir cet espace comme un lieu où l'on se retrouve seul, face à soi-même (cela peut se faire en équipe, on raconte que les meilleures équipes sont une entité après tout), pour faire face au match qui nous attend. Dans les films, ce match, que ce soit de boxe, de rugby ou de basket, devient alors l'ultime épreuve. Ce n'est pas non plus rare que cela devienne le match d'une vie : la finale d'un championnat par exemple ou encore, littéralement, le match d'une vie avec le dernier combat du bélier[1] dans *The Wrestler*. Nous allons donc d'abord voir ce qui définit ce premier type de sacralisation que nous avons pu observer lors de nos visionnages puis nous verrons certains exemples pour illustrer ce phénomène.

Le plus important dans ce type de sacralisation est tout d'abord, cette sensation d'éloignement que les réalisateurs et monteurs arrivent à mettre en place. En effet, lors du visionnage d'une de ces scènes, on arrive à faire abstraction de tout le reste. Le contexte disparaît alors pour ne laisser place qu'à ce qui se passe à cet endroit précis. Il arrive cependant que le contexte resurgisse un peu dans la scène pour lui mettre fin ou pour rappeler l'importance de l'histoire. Ce genre de séquences se caractérise tout d'abord, dans le type de lieu qui nous intéresse, par un plan fermé, dans le sens où l'on ne voit plus ou rarement des entrées et sorties à la pièce. Deuxièmement, une fois que le contexte visuel est écarté, c'est le contexte sonore qui est amoindri ou tout simplement enlevé. Cela se traduit par exemple par le retrait des bruits de foule au moment d'un dialogue important ou des discussion en arrière plan que l'on entend pas dans des moments de silence pour mettre en avant la concentration et les moments de recueillement des joueurs. Ce procédé de mise à l'écart est très répandu dans le monde cinématographique, tout simplement pour orienter le spectateur vers un élément précis de l'histoire, vers un personnage. Cependant dans un lieu déjà mis à l'écart comme les vestiaires, cela se traduit en transformant des ambiances qui n'étaient pas à la hauteur de ce genre de scènes. Ainsi, un simple moment de concentration du sportif peut devenir incroyable en baissant la luminosité et en rendant ainsi le vestiaire très sombre, presque glauque. Le sportif est alors seul, dans sa tête, face à l'incroyable étape de sa vie qui l'attend. Des mots qui semblent un peu exagérés mais qui résument pourtant bien la situation de certains films.

Un deuxième point sur lequel joue la sacralisation du «seul(s)» est l'augmentation du contraste de changement d'échelle. En effet, il s'agit de jouer sur la différence d'échelle entre l'espace des vestiaires et l'espace de la salle et du terrain à proprement parlé. Que ce soit en termes de taille ou de phonétique, les films jouent sur ce passage du seul à celui du seul entouré de beaucoup de monde. De cette manière, on écrase une fois de plus les coulisses face à l'immensité du terrain. Ainsi, le vestiaire parait d'une taille ridiculement petite, ce qui est le cas, par rapport au lieu où se déroulera le match. Ce procédé permet une fois de plus de donner une dimension solennelle à la scène. L'usager se retrouve ainsi plus petit encore que le vestiaire qui est lui même plus petit que l'endroit où il est sensé allé dans peu de temps. Cela amène de la gravité à la situation. Ce point est en lien avec le premier évoqué plus haut puisqu'en effet, lorsque l'on entend la foule de loin, cela laisse présager de ce qui nous attend par la suite.

Enfin, un troisième point important sur lequel cette sacralisation a effet, est la lumière. Point presque le plus important, il faut mettre en valeur le personnage qui fait face, seul, à son destin. Dans les cas les plus extrêmes, on assombrit le lieu, on plaque les seules lumières présentes sur le personnage (pratique puisque ça fait en plus ressortir les muscles) afin de donner à la pièce une allure sombre. De cette manière, on fait comprendre au spectateur que le premier combat, celui de la concentration d'avant match, ne se déroule pas véritablement dans le vestiaire, puisque celui-ci disparait dans

1 - Le bélier est le pseudonyme de catcheur de Randy Ronbinson.

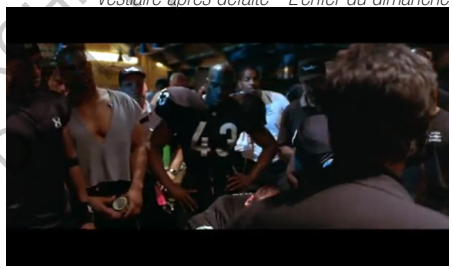
ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

le noir, mais dans la tête.

Maintenant que l'on peut mieux comprendre comment, dans ces films, identifier ce type de sacralisation des coulisses du sport, il est intéressant de mettre en avant la dernière phrase du paragraphe précédent. Encore une fois, ce type de film n'est pas fait pour montrer des lieux mais pour raconter l'histoire d'un personnage en particulier, coach ou joueur, ou parfois d'une équipe Tout cela pour dire que les vestiaires et les couloirs auront tendance à s'effacer au profit d'un personnage car c'est dans sa tête que tout se joue. Dans les films, les plans de ces moments cruciaux auront alors tendance à s'effectuer en zooms sur les personnages sans montrer la pièce dans son ensemble. Les gestes deviennent alors très importants et l'on retrouve ce que l'on avait pu évoquer avec *Rocky*, des rituels. Ainsi, on voit comment les personnages se préparent mentalement grâce à ces rituels propres à chacun. Alors, bien que l'accent soit mis sur les joueurs, on peut voir certaines choses intéressantes pour l'architecture, des comportements dans l'espace et l'appropriation de certains mobiliers. L'espace devient un réceptacle pour les différents comportements propres à chacun. Nous reviendrons sur ce concept en seconde partie de mémoire puisque cela renvoie à la théorie des affordances (Gibson, 1977). Mais, ici, cela montre que chaque joueur possède sa manière de se préparer et qu'il est capable de s'adapter à un espace. C'est le personnage qui est important dans la scène et non l'espace qui l'entoure. Ce qui peut nous amener à nous demander si ces espaces que sont les vestiaires doivent volontairement s'effacer au profit du joueur ?

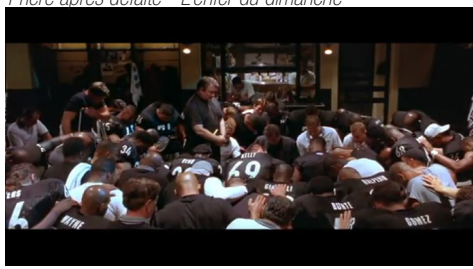
Nous allons maintenant nous plonger dans les films pour appréhender plus facilement ces différents points. Comme exemple pour cette sacralisation d'un lieu, nous choisissons de parler de *L'enfer du dimanche*, *Rocky* puis *Invictus* (Eastwood, 2009) et enfin et surtout *The Westler*. Le cas du film *The Westler* est très intéressant car tous les codes sont représentés et nous conclurons cette partie sur la sacralisation du «seul(s)» grâce à ce film. Pour l'instant concentrons nous sur des exemples point par point. Le premier de ces points est la disparition du contexte. Un exemple assez simple et parlant est une scène dans le film *L'enfer du dimanche*. Dans cette scène, les joueurs de football américain viennent de perdre un match, un match de plus dans une longue série. Après le discours d'un coach qui semble se démotiver de jour en jour (figure 1), les joueurs entament ensemble une prière pour rompre cette série (figure 2). Un prêtre s'avance au milieu d'eux et entament la prière qui se termine par un moment de silence. Le vestiaire qui était si animé avant, par les paroles des joueurs, le discours du coach et même par les bruits des journalistes devient silencieux. Il s'agit probablement de la scène la plus calme du film où tout devient silence alors qu'il s'agit de joueurs de football américain qui viennent de perdre un match et dont les supporters quittent tous le stade. Le contexte est complètement nié, et toute l'ambiance du lieu, qui est par ailleurs très sombre, repose sur cet isolement.

Vestiaire après défaite - L'enfer du dimanche



1

Prière après défaite - L'enfer du dimanche



2

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

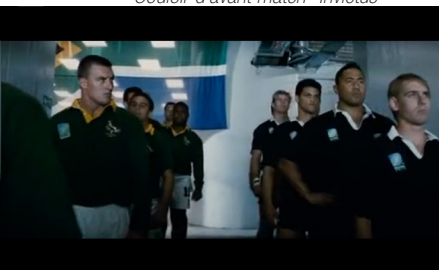
L'autre point à voir était le changement d'échelle très prononcé entre le fait d'être seul(s) dans le vestiaire pour ensuite faire face à la foule. Il va de paire avec les variations de luminosité. On peut voir comme exemple les scènes d'entrée sur le ring de Rocky mais aussi l'entrée sur le terrain des Springboks[1] dans *Invictus*. Du couloir sombre où chacun se concentre, à l'entrée sur le terrain où l'on salue la foule, le contraste est très fort et assez représentatif de la réalité (figure 1 et 2). Il représente très bien les changements d'ambiance que traversent les sportifs alors qu'ils doivent rester concentrés dans leur match s'ils veulent gagner. Cependant, dans un film, ces espaces ont aussi pour but de mettre les joueurs face à leur destin et sont importants (de manière inconsciente peut être). Ces contrastes génèrent des ambiances qui sont à questionner, voir à accentuer dans la réalité pour créer des coulisses dignes de ce nom.

Le troisième point à mettre en avant pour ce type de sacralisation est la lumière. On peut retrouver son utilisation assez facilement dans les films évoqués plus haut. Pour illustrer ce propos, on peut prendre l'exemple d'une scène d'Invictus dans laquelle, François Pieenar, le capitaine de l'équipe joué par Matt Damon, se retrouve seul dans le couloir qui mène au terrain. Il s'agit alors de la période d'avant match, avant de se mettre en tenue et le joueur voulait se rendre compte du monde présent dans le stade (63 000 personnes). La scène est très bien filmée puisque selon les angles de vue, la lumière varie. En effet, quand on voit Pieenar de près, la lumière semble ordinaire. Or, quand il est filmé de dos, la phrase :»face à son destin», prend particulièrement son sens. Le fort contraste de luminosité entre le couloir, assez sombre et le terrain, baigné de lumière naturelle offre une vision et un message assez fort. Le joueur de rugby se retrouve dans un couloir noir et fait face à la sortie qui se trouve être une lumière blanche (figure 3,4 et 5). Dans le contexte du film, sportif et politique, cette scène montre tous les enjeux face auxquels se trouve Pieenar. Les coulisses du sport sont véritablement des espaces où les joueurs prennent conscience de l'importance, ou non, de l'épreuve qu'ils vont traverser.

Pour conclure cette partie sur la sacralisation, nous allons étudier ce qui est devenu, pour cette analyse, un incontournable : *The Westler*. En effet, ce long-métrage raconte la vie d'un catcheur, Randy Robinson, dont la carrière est derrière lui mais qui continue malgré lui. Accro au ring, il ne peut s'empêcher d'arrêter jusqu'au jour où il apprend qu'il est cardiaque après un match qui aurait pu lui coûter la vie. Ce qui rend très intéressant ce film est son rapport au réel puisqu'à part Mickey Rourke qui joue Randy Robinson, de véritables catcheurs interviennent dans le film. Ce film assez sombre, est une métaphore de la vie de l'acteur principal au travers du monde du spectacle et du sport : le catch. On suit alors ce catcheur décavé à la manière d'un documentaire sur sa vie et l'on rentre dans les coulisses du catch. Ce mot «coulisses» ne peut être plus approprié qu'à ce sport qui tient plus du spectacle et du trucage.

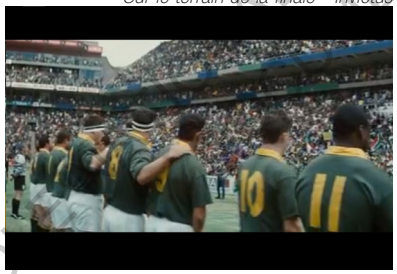
Les différentes séquences sont alors rigoureusement travaillées par le réalisateur Darren Aronofsky et montrent les différents espaces dans lesquels évolue au quotidien le catcheur. En effet, on peut distinguer ce travail de différenciation des usages et des usagers directement grâce aux lieux. Concernant les vestiaires, on peut en distinguer clairement trois différents grâce aux couleurs. Tout simplement par un changement de

Couloir d'avant match- Invictus



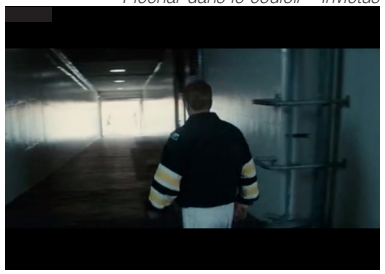
1

Sur le terrain de la finale - Invictus



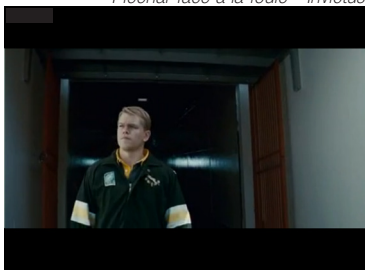
2

Pieenar dans le couloir - Invictus



3

Pieenar face à la foule - Invictus



4

Pieenar face à la foule - Invictus



5

1 - Les Springboks sont l'équipe nationale de rugby d'Afrique du Sud

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

peinture de murs, le réalisateur révèle trois lieux très distincts qui ont pourtant la même fonction première. Ce simple changement montre au travers du film différents usages, contrastes et différentes émotions. Tout d'abord, il y a le genre de vestiaire qui semble dédié au personnage de Randy Robinson, il possède une couleur bleue. Les vestiaires utilisés par les autres catcheurs sont quand à eux, oranges/jaunes. Enfin, des vestiaires que l'on peut considérés comme neutres sont blancs. Nous avons pu voir dans notre partie sur la banalisation le vestiaire blanc (figure 1), nous ne reviendrons pas dessus. Les vestiaires orange (figure 2) utilisés par les autres catcheurs nous plongent dans le quotidien du catch mais aussi dans le trucage, c'est-à-dire la manière dont les sportifs organisent entre eux les matchs qui arrivent. Lors de ces scènes où Mickey Rourke apparaît peu, la lumière est plutôt sombre même si la couleur jaune/orange des murs éclaircit la pièce. La lumière est orientée vers les visages car, une fois encore, ce sont les personnages qui sont mis en avant : les comédiens qui organisent leur show depuis les coulisses. Bien que ces joueurs soient isolés du public pour pouvoir imaginer les matchs à venir, ce n'est pas ces scènes qui montrent le mieux cette sacralisation du «seul(s)». C'est dans le troisième type de vestiaire que cela devient le plus évident : les bleus, ceux de Randy Robinson. Dès la seconde scène du film, on retrouve une scène dans un vestiaire, après une première on l'où ne peut voir que des affiches de rencontres du bélier avec en fond, des commentateurs racontant les matchs. Cette seconde scène montre Mickey Rourke de dos, seul, dans son vestiaire bleu aux allures de salle de classe de maternelle (figure 3). On comprend que tout se passe après que sa carrière soit déjà derrière lui et c'est seulement après cinq minutes de film que l'on voit pour la première fois le visage de Mickey Rourke de face. Le réalisateur nous montre ainsi bien des espaces qui sont arrières, où l'on se retrouve seul pour réfléchir, se concentrer. De plus, contrairement au jaune, le bleu assombrit la pièce grandement et l'on retrouve quasi systématiquement Randy Robinson dans l'ombre. Presque systématiquement, en tout cas, car l'on note des nuances dans la luminosité au fur et à mesure du film. Ces nuances de luminosité ne correspondent cependant pas à des différenciations de lieux mais à des changements dans le comportement du héros. Ainsi, plus il se rend compte que sa vie n'a que peu d'intérêt et qu'il veut la changer, plus la lumière diminue. Et, enfin, quand il finit par assumer sa vie, la lumière remonte (figure 3,4 et 5). Les comportements des personnages déterminent les ambiances d'un lieu dans le cinéma. De la même manière, on peut voir des différences très importantes dans des intervalles de temps très courts. En effet, dans une scène d'avant match, Robinson va se changer aux vestiaires. Cependant il possède son propre vestiaire à côté de celui de tous les autres catcheurs. Les deux pièces se jouxtent et pourtant les ambiances sont radicalement différentes. Dans le vestiaire commun, le jaune, l'ambiance est bon enfant. Les catcheurs décident du résultat du match qui arrive alors que le bélier se change seul dans son vestiaire sombre et bleu (figure 2 et 4). En faisant cette différenciation, le réalisateur montre à quel point l'espace qu'est le vestiaire peut être un endroit important. Il peut être révélateur de personnalité dans les films. C'est un lieu qui correspond à des personnes, une équipe parfois. Ici, Mickey Rourke, catcheur déchu, se retrouve piégé de sa carrière, condamné dans son rôle du bélier. Il doit donc utiliser seul, puisqu'il est la star parmi les moins bons, les vestiaires des salles de catch. Dans le noir, il

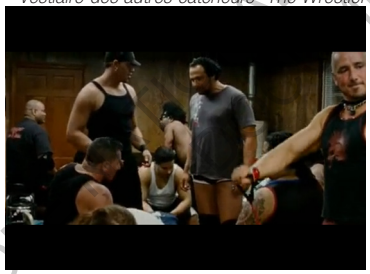
ECOLE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
CONTENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Vestiaire «neutre»- The Wrestler



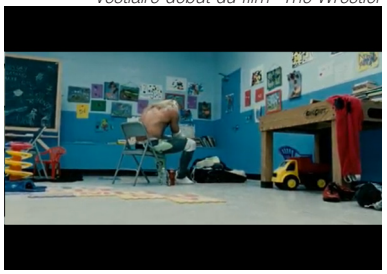
1

Vestiaire des autres catcheurs- The Wrestler



2

Vestiaire début du film- The Wrestler



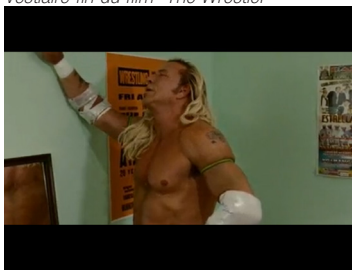
3

Vestiaire moitié du film- The Wrestler



4

Vestiaire fin du film- The Wrestler



5

se concentre, se change, prie et médite surement sur sa vie qui semble à nos yeux ratée. Les coulisses du sport deviennent un lieu presque glauque où le personnage se retrouve seul face à son destin, parfois face à sa vie.

Dans The Wrestler, on retrouve aussi les autres codes de cette sacralisation. En effet, on n'échappe pas au fameux changement d'échelle entre les coulisses et la salle du ring. Ici, on retrouve un peu les codes du théâtre. Le catcheur attend derrière le rideau qu'il soit appelé puis surgit devant la foule qui scande son nom. Le changement est radical, lumière et son explosent à la tête du bélier comme si le rideau isolait parfaitement de la foule.

Une autre scène très intéressante du film est quand Robinson découvre qu'il est cardiaque et qu'il doit arrêter le catch. La scène se déroule après un match particulièrement «hardcore» à coup d'agrafeuse, de barbelés, etc. Après le match, il se fait soigner dans un vestiaire et d'un coup d'un seul, se retrouve soudainement seul, assis sur sa chaise. Il revit son match et prend la fameuse pose (figure 1). Cette pose représente bien cette idée selon laquelle le mental est primordial. Puis il se relève pour mieux s'effondrer car il subit sa première attaque cardiaque. Seul. Dans un vestiaire. Cet espace devient le lieu du désespoir du catcheur. Il est le symbole des coulisses, de tout ce qui n'est pas le spectacle, là où les choses se révèlent. Nous y reviendrons dans le troisième type de sacralisation et le lieu du tabou. Cependant, ici, le vestiaire est véritablement l'endroit où toutes les questions et les révélations se font: quand on est seul face à ce qui nous attend. Dans la réalité, ce qui nous attend est toujours bien moindre par rapport à ce qui se passe dans les films mais, cette sensation que le



1

vestiaire est la dernière étape où l'on est seul (aussi bien en tant qu'individu qu'en tant qu'équipe) avant de se retrouver face au public, au monde, est authentique.

Enfin pour conclure avec ce film, nous évoquerons la scène avant le combat final qui se déroule dans le vestiaire puis dans le couloir. Randy Robinson joue une rencontre pour l'anniversaire d'un match qui s'était déroulé vingt ans plus tôt. Avant le match, il se retrouve une fois de plus seul dans son vestiaire bleu. La salle est un peu miteuse mais la luminosité est très correcte comme nous avons pu le voir plus tôt, Robinson sait ce qu'il fait maintenant, il va jouer ce match, quitte à perdre la vie à cause d'une crise cardiaque. Il fait son rituel habituel en tapant sur ces coudes et prie. Puis, il se retrouve derrière le rideau et attend son nom. Les bruits de foule sont étouffés, il entame un ultime dialogue avec la femme qu'il aime pour enfin se décider et aller sur le ring. Le dernier symbole est là et est représenté dans sa plus grande évidence. De l'ombre où il est resté toute sa vie, Randy Robinson s'envole vers son potentiel dernier match. Des coulisses noires, miteuses et sombres, il entre sur le devant de la scène où la foule hurle son nom. Le vestiaire devient le lieu du seul face au terrain qui est la scène où se produisent les joueurs.

Voici donc un premier type de sacralisation d'un lieu. Il est d'ailleurs surement le type de représentation le plus répandu dans l'imaginaire collectif. Le vestiaire serait le lieu un peu miteux et peu accueillant voire manquant d'hygiène, souvent sombre où les joueurs se concentrent pour un match. Heureusement, la réalité est assez éloignée des images dans ces films. Cependant, ils sont effectivement cette dernière étape de concentration avant le match. C'est pour cela qu'il est important, à notre sens, de mieux les concevoir. Il existe beaucoup de solutions comme nous avons pu le voir dans les exemples, le simple fait de changer la couleur change la perception que l'on peut avoir d'un de ces lieux arrières.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Après avoir vu un premier type de sacralisation, regardons comment ces émotions amplifiées peuvent être perçues différemment encore. Dans cette partie, il sera question de se rendre compte que les vestiaires peuvent aussi être un lieu d'espoir, et non pas seulement, un lieu du seul. Nous allons énoncer, de la même manière que la partie précédente, ce qui caractérise cette sacralisation de l'espoir puis nous argumenterons et développerons au travers de films.

Tout d'abord, il est important de souligner la plus grande distinction entre le premier type de sacralisation que l'on a pu voir précédemment et celui ci, il s'agit du nombre. En effet, là où généralement, la sacralisation du «seul(s)» va le plus souvent justement représenter des personnes seules en train de méditer, la sacralisation de l'espoir correspond bien plus à une équipe. C'est pourquoi, les lieux représentés sont toujours bien plus grands. Ils correspondent à des gymnases et des stades plutôt qu'à un ring. La sacralisation en un lieu de l'espoir se fera donc systématiquement via des sports collectifs avec des équipes. Le vestiaire est un lieu où une effervescence se crée et où plusieurs personnes vont avoir en même temps cette volonté d'aller plus loin, en un mot : gagner.
Ce passage transitoire où rien n'est perdu est souvent placé juste avant le début d'un match, généralement le plus important d'une saison, ou, au niveau de la mi-temps. De plus, il est caractérisé par le discours du coach qui se transforme alors en héros ou parfois même bourreau. Le coach devient l'acteur principal de cette pièce dans laquelle les joueurs deviennent le public. Le vestiaire prend alors la dimension d'un amphithéâtre propice, ou non, au discours.

Un deuxième point important est, dans les films, la gravité de la situation. Dans ces moments de tension, tout semble extrapolé. Le match se transforme en la seule chose qui compte au monde et le fait de perdre devient inconcevable. On pouvait parler de cette sensation d'être seul face à son destin dans la partie précédente et bien, la sacralisation de l'espoir amplifie cette sensation. On retrouve alors des enjeux qui, à la base ne sont que sportifs, et deviennent : une victoire sur l'apartheid dans *Invictus*, le sauvetage d'une carrière et d'un club de football américain dans *L'enfer du dimanche*, la victoire des Etats-Unis sur l'union soviétique aux jeux olympiques dans *Miracle* (O'Connor,2004) ou bien encore éviter de se faire enlever par des extraterrestres (oui vous avez bien lu) dans *Space Jam* (Pytka, 1997). Le sport devient un moyen de faire passer un message, des valeurs et c'est dans les coulisses que les joueurs prennent conscience de toute cette pression.

Enfin, un dernier point réside dans le contraste entre l'espoir et le désespoir. Certains films montrent que les équipes peuvent perdre. Il ne s'agit pas toujours de LA meilleure équipe de tous les temps et elle possède ces moments de doute et de tristesse. Ce contraste n'est pas toujours présent dans les films mais, lorsqu'il l'est, il est souvent accompagné par des changements de luminosité, une défaite accompagnée par une baisse de lumière alors qu'une victoire se fête dans la lumière. Ces variations amènent toujours un côté théâtral à la scène et c'est dans ce type de scène que les émotions amplifiées sont les plus marquées. On force volontairement les traits afin de faire passer ces émotions aux spectateurs.

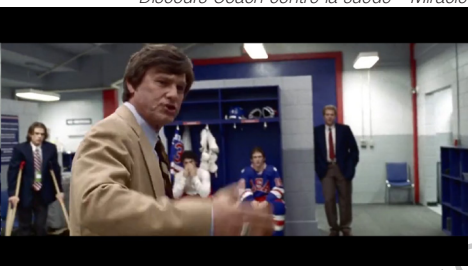
Reprenons maintenant ces trois points en les illustrant grâce à des œuvres cinématographiques. Les films choisis parmi notre filmographie sportive seront *Miracle*, *Space Jam*, *Invictus* et *Friday Night Lights* (Berg, 2004). Enfin, de la même manière que *The Westler* est un film important pour faire comprendre la sacralisation du lieu du «seul(s)», nous nous attarderons de manière plus précise sur le film de *L'enfer du dimanche* qui est très révélateur de la sacralisation du lieu de l'espoir.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Le premier point était, rappelons le, le fait que ces «épreuves» de tension et de pression se traversent en équipe. L'équipe ne se constitue pas seulement de joueurs mais avec un coach. Dans les films de sport collectif, les réalisateurs peuvent difficilement montrer toute l'équipe. En effet, la durée standard d'un film ne permet pas de développer l'histoire de chacun des personnages de l'équipe. Par exemple, une équipe de football américain comporte onze joueurs sur le terrain et près de trente joueurs en tout, remplaçants compris. Difficile dans ce cadre de raconter trente histoires en une. C'est pour cela, que souvent l'accent est mis sur quatre ou cinq joueurs ainsi que, et souvent, le coach. Le vestiaire devient ici un lieu de cohésion, ou l'on affronte une victoire, une défaite, son destin en tant qu'équipe. Cet espace arrière est le lieu qui représente le mieux les doutes d'une équipe. Sur le terrain, les joueurs s'expriment, se libèrent et jouent leur jeu. Dans les vestiaires, ils se font face et apprennent à se contenir en écoutant les discours du coach. Le discours du coach est l'élément le plus important de ce type de scène mais aussi de ce type de sacralisation. Il est le symbole et l'élément déclencheur de la réaction. Dans les films, afin de ménager le suspense et la tension, les héros perdent souvent la première mi-temps. Le discours héroïque du coach réveille alors les joueurs sur leurs devoirs et finalement le match est gagné car les joueurs montrent leur vraie force. Et c'est souvent les quatre, cinq joueurs évoqués plus tôt qui font la différence. Mais revenons au lieu qui nous intéresse, le vestiaire. Cette caractéristique de la sacralisation transforme le vestiaire en une scène (une fois de plus du côté théâtral du terme). Le coach se tient debout, au milieu de la pièce et dit ce qu'il a à dire. Le cinéma donne cette illusion de discours tant le coach assène des phrases d'accroches, des punch lines pour réveiller ses joueurs. Il est donc le héros de cette scène. C'est dans *Miracle* que l'on comprend assez bien comment le coach peut devenir le centre de l'attention. Dans ce film, l'entraineur et coach veut prendre sa revanche sur son passé et obtient la possibilité de recruter et entrainer l'équipe olympique de hockey sur glace américaine. Le film alterne donc entre séances d'entrainement, matchs et discours du coach qui se révèle avoir des méthodes très dures. De multiples scènes se passent donc dans les vestiaires où il (le coach) arrive systématiquement à remonter le moral de ses troupes. Il va même jusqu'à les insulter pour les remotiver et piquer leur égo. Dans ces scènes, il est donc toujours le centre de l'attention et donc se trouve au centre de la pièce (figure 1 et 2). Les bancs, généralement collés au mur, forment cet amphithéâtre qui permet, aux joueurs de s'assoir et se reposer. Ensuite, il ne leur suffit plus qu'à lever la tête pour voir leur coach. Le lieu fait bien office de scène mais aura tendance à toujours s'effacer par rapport aux personnages présents. Des plans courts et zoomés montrent plutôt les visages du coach et des joueurs plutôt que le vestiaire dans sa globalité. On peut trouver le même type de traitement dans *Space Jam*. Clairement, dans ce film qui lie la réalité et le cartoon, ce sont bien les personnages qui sont mis en avant. Mickael Jordan côtoie alors Bugs Bunny ou encore Daffy Duck (figure 3 et 4). Dans ce film qui parodie les codes, les looney toons et Mickael Jordan sont en train de perdre un match de basketball face à des aliens. Le discours de Jordan dans les vestiaires sert la parodie car inutile sur les toons qui se morfondent. Ce n'est qu'avec une ruse de Bugs Bunny qui ment en faisant croire que l'eau du robinet est la formule magique du célèbre basketteur que les toons reprennent courage. La scène nous

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Discours Coach contre la suède - Miracle



1

Discours Coach contre la Russie- Miracle



2

Discours Mickael Jordan - Space Jam



3

Discours Bugs Bunny - Space Jam



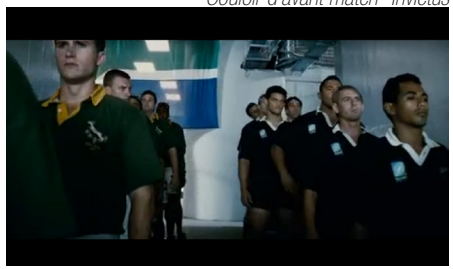
4

montre comment le vestiaire devient cet endroit de doute où un élément déclencheur, discours ou «remontant», va faire changer l'état d'esprit des joueurs. Il est une scène de théâtre où les acteurs gardent le silence face au héros de l'histoire qui saura les remotiver. On peut être en droit de se demander si la conception de ces espaces ne pourrait pas renforcer ces discours dans la réalité. Ils sont évidemment bien moins percutants et écrits que dans les films mais ils existent. Le coach fait effectivement une déclaration en début de match et à la mi-temps pour motiver les joueurs.

Le deuxième point parle de la gravité de la situation. Les films ont cette tendance à exagérer toutes les situations. Nous avons pu le voir grâce à notre principe des émotions amplifiées. Ainsi, les vestiaires sont l'endroit numéro un pour la tension. Cette sensation devient palpable, personne ne parle sauf le coach. Les plans sont concentrés sur les visages tendus. Ces évènements sportifs sont souvent la résolution du film, la scène finale. Afin de rendre ces scènes les plus incroyables possible, il faut faire monter la tension, faire comprendre les enjeux extraordinaires qui résultent de la victoire. Parfois le film ne sert que cette ultime rencontre. Les vestiaires sont cette ultime étape d'avant match qui vient montrer pour la dernière fois au spectateur que le moment est venu. Cette sensation est très bien représentée dans *Invictus*. Les enjeux sont clairement identifiables car amenés tout au long du film par Morgan Freeman qui incarne Nelson Mandela : Les Springboks, symbole des afrikaners, doivent remporter la victoire et ainsi lier le peuple d'Afrique du sud, le peuple arc-en-ciel. Les moments de vestiaires sont très courts et montrent seulement Pieenar le capitaine poussant le cri de guerre. Cependant, ce sont les couloirs qui marquent l'ultime pause avant le match. Quand les deux équipes, d'Afrique du sud et de Nouvelle-Zélande, sont côte à côte (figure 1). Le spectateur ressent toute cette tension. Plus de musique, seulement des plans au ralenti et les bruits de la foule qui sont amoindris. Une fois de plus, tout se joue dans la tête. Le long couloir sert de canalisateur pour tous les joueurs qui se tiennent debout face leur destin.

Enfin, le dernier point qui montre ce contraste d'espoir et de désespoir avec les changements de lumière est très bien représenté dans *Friday Night Lights*. Tirée d'une histoire vraie, on suit ici une équipe de jeunes joueurs de football américain emmenée par le coach Gary Gaines qui représente leur ville dans le tournoi annuel des Etats-Unis. Cette équipe rencontre de nombreuses difficultés pour se hisser au sommet, victoires mais aussi défaites. Ce film révèle assez bien les deux types de scènes. Ainsi, après une victoire, le coach félicite son équipe dans une ambiance assez chaleureuse. Par contre, après une défaite, le coach ne se présente pas dans un vestiaire très froid où les joueurs semblent l'attendre (figure 2). Certains des joueurs pleurent même face à cette défaite au goût plus qu'amère. Il est donc intéressant de bien comprendre cela. Le vestiaire est pour un joueur aussi bien une étape important pour se concentrer, rêver à une future victoire mais c'est aussi un lieu de doute et de tristesse après une défaite. Il est vrai que ces émotions sont amplifiées dans le cinéma mais cet état d'esprit de déception autant que de joie est bien réel après un match. Peut être que l'architecture de ces espaces d'avant et après match pourraient être pensé de manière à minimiser et/ou maximiser ces états d'esprit.

Couloir d'avant match- Invictus



1

Vestiaire après défaite - Friday Night Lights



2

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Pour finir sur ce type de sacralisation, concentrons-nous maintenant sur le film *L'enfer du dimanche*. Réalisé par Oliver Stone, ce film raconte l'histoire du club de football américain, les Miami Sharks. On suit la descente aux enfers de ce club qui vit une longue série de défaites après avoir autrefois brillé. Son entraineur, Tony D'Amato, sombre avec cette équipe qu'il avait pourtant vu grandir à ses débuts. Alors que tout va mal, le quater back principal de l'équipe se blesse. Tony décide alors de faire jouer un débutant talentueux, Willie Beamen qui, contre toutes attentes, surprend tout le monde. L'équipe se relève finalement pour aller jouer le match de l'avenir du club qui est condamné, sans bon résultat. L'histoire est centrée un peu plus précisément sur trois personnages : Tony D'Amato (Al Pacino), entraineur et coach, Willie Beamen (Jamie Foxx), nouveau joueur talentueux et enfin Christina Pagniacci (Cameron Diaz), la gérante du club, petite fille du fondateur. Parmi notre filmographie, c'est ce film qui nous montre le plus de scènes dans les vestiaires. Nous avons pu le voir dans notre partie sur la banalisation, beaucoup tiennent de l'habitude des joueurs et du fait qu'ils passent beaucoup de temps dans ces espaces. Cependant, une bonne moitié de ces scènes se déroulent avant les matchs, pendant la mi-temps ou bien encore après le match, comme la scène de prière évoquée dans la partie sur la sacralisation du «seul(s)». Ces scènes d'avant match et de mi-temps illustrent quand à elles ce type de sacralisation d'un lieu en un lieu d'espoir. De plus, les vestiaires des stades de football américain se prêtent parfaitement à notre sacralisation, car immenses. En effet, devant contenir près de trente joueurs, voir plus, ces espaces qui contiennent casiers, douches et infirmeries intégrées sont d'une taille très importante. Cela permet de donner cette illusion d'une audience très nombreuse. La prestation d'Al Pacino est très bonne en tant que coach. Ses discours enflamment les joueurs (figure 1, 2, 3, 4 et 5) (la scène intitulée *l'Enfer du dimanche- Discours du caoch (scène mythique)* est disponible sur Youtube). Il est cet acteur, au milieu de son public qui boit ses paroles afin de trouver la motivation nécessaire pour écraser l'équipe adverse. Selon les scènes, la configuration change. Tony D'Amato se retrouvera alors soit au centre de son auditoire, soit devant. Mais dans tous les cas, il arrive à captiver : «Aujourd'hui, soit nous guérissons en tant qu'équipe, soit nous mourrons en tant qu'individus...» (Al Pacino, dernier discours dans l'Enfer du dimanche). Ces configurations changent selon le stade dans lequel l'équipe va jouer. Encore une fois, le cinéma exagère l'importance et l'impact de ces discours, cependant les configurations et plans des vestiaires peuvent favoriser ou non ces monologues de motivation face à cet auditoire que forment les joueurs.

Nous allons maintenant voir comment les jeux de lumières peuvent influencer ces scènes de discours. En effet, dans l'enfer du dimanche, cette sacralisation de l'espoir est mise en évidence grâce à ces lumières. On joue beaucoup sur le côté théâtral, sur la gravité de la situation. Dans les scènes montrées ci dessous, les coulisses du stade des Miami Sharks évoquent cette descente aux enfers lors des défaites (figure 2,3,4). En effet, l'ambiance pesante est due au silence de la situation mais aussi à la lumière. Cette dernière éclaire très peu l'espace mais surtout les visages des joueurs rendant la pièce particulièrement sombre. Les maillots noirs des joueurs n'arrangeant rien à cette obscurité. Cette réalisation met l'accent sur la déception des joueurs, les enfermant dans cet espace volontairement assombri pour accentuer leur défaite. Il nous

Discours mythique de Tony D'Amato, coach des Miami Sharks - L'enffer du dimanche



1 2 3 4 5

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

parait évident que les vestiaires ne doivent pas être conçus de manière à faire ressasser aux joueurs leur défaite. C'est à nous, architectes, de faire en sorte que les vestiaires puissent être autre chose qu'un lieu de tension, de désespoir après une défaite. Dans le cas contraire, nous pouvons étudier le dernier discours de Tony D'Amato avant l'ultime match des Sharks. Ce dernier symbolise la renaissance du club qui n'avait pas réussit à se hisser jusqu'aux play offs depuis bien longtemps. Il est aussi le dernier match de Tony D'Amato en tant que coach de cette équipe. Dans cet autre stade, Al Pacino se place devant ses joueurs et entame son ultime discours que nous avons évoqué plus tôt. Ici, nous retrouvons les plans courts qui montrent les têtes des joueurs et le visage du coach. Ce discours se déroule dans la lumière, la salle est cette fois très éclairée comme pour signifier, que cette fois, tout ira bien. Le film se termine sur ce match culte gagné par les Sharks. La phase dans les vestiaires se termine elle aussi par une victoire où le coach fait un discours engagé qui eu a l'effet escompté. Les joueurs sortent des vestiaires en criant leur motivation, en frappant dans la porte, etc. Nous pouvons donc bien voir dans ces scènes que les vestiaires peuvent aussi être perçus comme ces lieux d'espoir face aux difficultés qui arrivent, un lieu où l'on peut libérer aussi bien sa joie que sa détermination. Ces paramètres, bien qu'accentués dans les films peuvent être des paramètres intéressants à prendre en compte dans la conception.

Ce deuxième type de sacralisation nous offre une nouvelle image des coulisses du sport. Cette dernière est bien différente de celles perçues précédemment. A l'inverse du lieu glauque où l'on se retrouve seul, on observe ici des espaces qui mettent en valeur un esprit collectif. Il faudrait donc pouvoir valoriser cette dimension collective face aux matchs qui vont avoir lieu, ou qui ont déjà eu lieu. La lumière est par deux fois un révélateur de sacralisation. Là où dans la réalité, les lumières se trouvent être monotones, les réalisateurs utilisent d'une meilleure manière la lumière que les architectes. Cette analyse révèle pourtant l'importance de cette gestion de la luminosité vis à vis des ambiances dans ces coulisses. De mon point de vue, il est urgent d'avoir un nouveau regard sur ces coulisses et jouer sur la lumière afin d'offrir des espaces plus adaptés aux usages que ces films mettent en lumière.

I.4 - LA SACRALISATION D'UN LIEU - Le lieu du tabou

Nous avons vu dans ces trois parties, banalisation et sacralisation, les manières les plus récurrentes au cinéma, de montrent et dévoilent les espaces coulisses du sport. Le troisième type de sacralisation, qui constitue notre quatrième partie, est placé sous le signe du tabou. En effet, nous allons le voir maintenant, les vestiaires représentent des lieux de secret, des endroits où certaines choses ne doivent pas être révélées au public. Les films ont cette possibilité de briser les codes et d'offrir n'importe quelle image au spectateur. Cependant, dans la réalité, comme certains sportifs et coachs disent encore aujourd'hui : «Ce qui se passe dans les vestiaires, ne sort pas des vestiaires». Nous allons donc voir quelles sont ces choses qui ne sont pas supposées sortir du vestiaire mais que les films nous révèlent parfois. Pour cette partie, un peu particulière par rapport aux deux autres types de sacralisation, nous analyserons plutôt cas par cas ces tabous révélés en amenant des références pour les illustrer. Il n'existe pas réellement de codes pour ce type de sacralisation car, une fois de plus, ces tabous tiennent de l'humain plus que de l'architecture. Cette partie est aussi une manière de faire comprendre à ceux qui ne connaissent pas ces espaces que beaucoup de choses s'y passent. Il est donc nécessaire de mieux travailler leur conception. Sans peur de se répéter, il est important de mieux réfléchir ces espaces car selon le dicton : «La moitié du match est déjà gagnée avant de rentrer sur le terrain».

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Un premier exemple et surement le plus important quand on parle d'espace tabou, est le fait que les vestiaires soient des lieux liés au corps. On ne peut nier la fonction première du vestiaire qui étymologiquement, rappelons le, signifie « lieu où l'on se change «. En effet, les vestiaires sont d'abord un lieu où les sportifs vont enfiler leur maillot mais aussi se doucher. De ce fait, les joueurs se retrouvent régulièrement nus. On peut alors aisément comprendre que cet espace, dans lequel chaque personne s'expose dans le plus simple appareil, pourrait être mieux pensé. De plus, cet espace peut provoquer une gêne, des situations inconfortables comme la dysmorphophobie. Il s'agit de la peur de montrer son corps ou la honte de son corps. Il s'agit là d'un fait bien réel chez beaucoup de personnes, jeunes ou non, et qui participe à venir ternir l'image de ces espaces où, portant, tout le monde devrait pouvoir assumer son corps. Dans les films, tout ce vocabulaire lié au corps se traduit de plusieurs manières. Soit, le réalisateur joue sur ces hontes mutuelles afin de créer des tensions, soit, au contraire, on affiche une volonté de montrer son corps et plus souvent, de voir les corps des autres. Ainsi, le vestiaire se transforme en lieu d'interdit, de pudeur où montrer son corps suscite tension, honte ou au contraire joie et désir. Prenons comme exemple le film Porky's (Clarck, 1982). Dans ce film, précurseur de la saga American Pie, une bande de jeunes ados décident de perdre leur virginité par tous les moyens. Mais avant cela, ils décident de se rincer l'œil en regardant des filles en train de se doucher depuis les conduits de canalisations (figure 1). Cette manière de montrer l'attirance de ces garçons pour ces filles amène une dimension d'interdit aux vestiaires. Cet endroit devient le lieu de l'inaccessible. On rencontre alors une dimension particulière du vestiaire qui devient un lieu fermé. On est ou l'on n'est pas dans un vestiaire. Un entre deux est difficilement envisageable du fait de cette dimension pudique et intime. Dans Porky's, le réalisateur notre montre ce chemin que les adolescents doivent emprunter pour vaquer à leur activité de voyeurisme. Un chemin complexe qui peut aboutir à un échec puisqu'il faut arriver à une heure bien précise. Le vestiaire serait donc un lieu que l'on peut désirer atteindre.

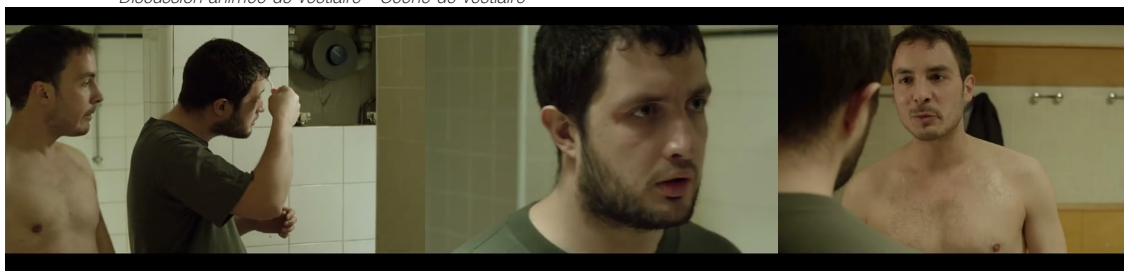
La dimension du corps apporte aussi des questionnements plus sérieux que ce que veut nous montrer cette comédie qu'est Porky's. Le fait de montrer son corps aux individus peut entrainer des tensions, que ce soit de la jalousie mais aussi de la honte ou encore de la colère. Le court-métrage Scène de Vestiaire nous révèle ce genre de scène. En effet, ce film nous offre une courte scène se déroulant dans les vestiaires où quatre individus se côtoient après un entrainement de boxe. Deux par deux puis à quatre, les discussions s'enchaînent et se mêlent parlant de la même chose sans vraiment le savoir. Au moment, où les deux couples d'amis se réunissent et se changent au même endroit, ils commencent à discuter. C'est alors qu'une bagarre est évitée de peu car un des protagonistes trouve qu'un autre se promène nu et qu'il exhibe ses parties génitales à tout le monde (figure 2,3 et 4). Or étant musulman, le premier trouve que ce comportement est insultant pour sa religion où le sexe doit demeurer caché. Un lieu à l'apparence banal se transforme en à peine dix secondes et trois phrases en lieu de tension. Le vestiaire qui était le lieu de transition après un entraînement où l'on vient surtout pour se doucher est questionné sur sa fonction. Ce lieu où l'on montre son corps malgré soi gène. On retrouve cette ambiguïté dans ce lieu

Matteurs cachés dans les conduits - Porky's



1

Discussion animée de vestiaire - Scène de vestiaire



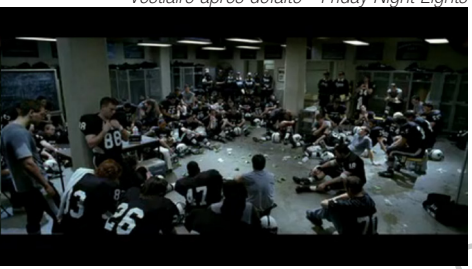
2 3 4

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

si accessible pour les sportifs, si inaccessible pour le public où les tensions se révèlent et où l'on se montre, se révèle caché du regard de la foule. Les coulisses, plus qu'une étape d'avant match où l'ambition se montre, devient un lieu de tabou où l'on cache les choses qu'on ne montre pas sur un terrain. Tout ce questionnement sur le corps constitue une première grosse révélation de cette sacralisation en un lieu tabou que nous offrent les films. Certains autres films comme Douches froides (Cordier, 2005) ou mêmes séries comme Nip/Tuck (Murphy, 2003-2010) vont même jusqu'à montrer des scènes volontairement tendancieuses, voir même de sexe. Le vestiaire passe donc de lieu glauque ou même banal à un lieu désirable.

Après cela, plus qu'une étape d'avant match, ces coulisses sont bel et bien aussi une étape d'après match. Nous sommes alors obligés de reparler de la défaite. La défaite constitue toujours ce moment de honte, surtout en tant qu'équipe. Personne n'ose trop parler, se rejeter la faute. Le vestiaire conserve cette dimension de honte puisqu'il est le la première étape d'arrêt et de pause après sorti du terrain. Enervement ou encore tristesse sont le lot de ce genre de situations. Et les films montrent parfaitement cela. Le vestiaire représente effectivement ce temps de pause dans les films et est accompagné de son lot d'émotions amplifiées. Nous pouvons reprendre l'exemple de Friday Night Lights, dans lequel dans une pièce très sombre (figure 1), l'équipe se morfond en silence. Certains joueurs vont même jusqu'à pleurer à cause de cette défaite. Cette pause d'après match autorise cette révélation de sentiments pour ensuite ne plus rien laisser paraître une fois sorti, une fois que l'on a rejoint le monde extérieur,

Vestiaire après défaite - Friday Night Lights



1

le public. Un autre exemple, tiré d'Invictus nous dévoile une scène et une ambiance différente d'après match dans un vestiaire. Elle se passe au début du film, quand les springboks perdent de nouveau un match. Ils n'ont alors pas encore conscience de ce que Nelson Mandela apporte et apportera à l'Afrique du sud. Cette scène nous montre une équipe en colère qui se sert des vestiaires comme d'une salle défouloir pour laisser éclater leur colère, cachés des caméras et de la foule. De mauvaises actions entacheraient leur image déjà bien amoindrie suite à leurs multiples défaites mais aussi du au fait que cette équipe symbolise encore l'apartheid. On retrouve notre équipe qui entre dans le vestiaire. Après un match, ils ont le droit à une boisson, ici de la bière. Un premier trouve que la bière a mauvais goût. Alors, Matt Damon en François Pieenar, capitaine de l'équipe, oblige tout le monde à prendre une bière et compare le goût de la boisson à celui de la défaite :

« Je propose un toast. Au goût de la défaite. Buvez. Souvenez-vous en, et promettez-vous de ne plus jamais y goûter. T'as raison. Un goût de merde !»

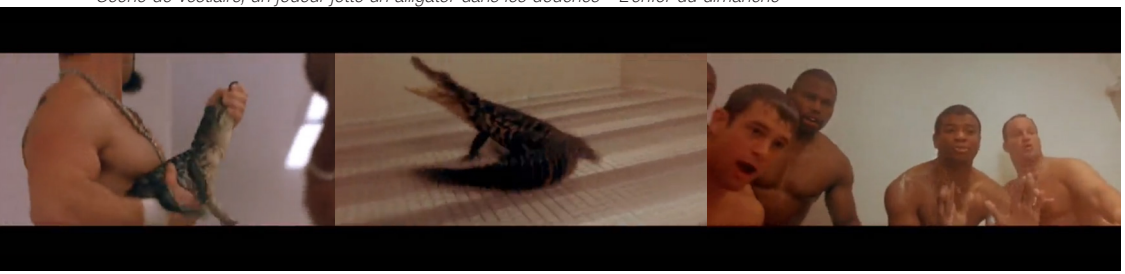
Il jette alors la canette contre la porte d'entrée du vestiaire. Ce geste est suivi par tous ses camarades. Les coulisses sont aussi ce lieu où l'on peut laisser éclater ses émotions. Un lieu caché du regard de la foule où la colère et la tristesse peuvent se libérer sans honte d'être vues. La défaite est toujours difficile à accepter, les coulisses peuvent cependant servir de lieu pour amortir cette défaite et cette honte, colère ou tristesse que les joueurs peuvent ressentir.

Enfin, les vestiaires revêtent une dernière facette. Bien que surprenante, nous avons trouvé intéressant de la montrer dans cette analyse. Ce dernier point du lieu du tabou est que, tout simplement, il peut se passer tout et n'importe quoi dans un vestiaire... De la même manière que la scène précédemment évoquée dans laquelle les Springboks jettent leurs bières contre le mur, le vestiaire est le lieu où les émotions éclatent. Cette scène représentait une défaite mais l'on retrouve des émotions amplifiées, un peu trop parfois, dans des scènes de victoire. En effet, les joueurs, étant et restant des humains avant tout, ne peuvent pas toujours cacher ce qu'ils ressentent, on pourrait même dire qu'on ne peut tout simplement pas se contrôler. Le vestiaire fait alors office de défouloir pour montrer nos émotions. Pour conclure cette partie sur la sacralisation

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

du lieu en espace tabou, voici une scène de L'enfer du dimanche après une victoire des Miami Sharks (figures 1,2 et 3). Il n y alors pas besoin de plus de commentaires pour nous prouver, qu'effectivement, tout peut se passer dans les vestiaires.

Scène de vestiaire, un joueur jette un alligator dans les douches - L'enfer du dimanche



1 2 3

Au travers de cette filmographie, nous sommes passés par de nombreuses ambiances et avons vu de nombreux personnages différents. Pourtant toutes ces scènes avaient un point commun, elles se déroulaient dans des espaces qui, à la base, ont la même fonction première. Cependant, nous espérons que cette analyse a pu démontrer que ces lieux possèdent des potentiels bien réels malgré toutes ces émotions amplifiées, ces banalisations et sacralisations que nous font voir les films. Des usages bien différents prennent place dans ces lieux arrières et à l'abri du regard de la foule. De la concentration pesante et la tension palpable aux discours endiablés des coachs ou bien en passant encore par des scènes tout à fait ordinaires comme faire ses courses, les coulisses du sports ont véritablement autre chose à nous montrer qu'un espace où l'on se change et prend sa douche. Cette première grande partie avait pour but de montrer toute cette diversité. Cependant, elle peut parfois paraître fausse ou trop exagérée pour être la réalité. C'est pourquoi nous allons maintenant, dans une seconde partie, nous plonger dans la réalité du terrain. Passons donc de l'imaginaire collectif à une expérience plus personnelle et envisageons les ambiances des coulisses du sport dans la réalité des salles et gymnases des Pays de la Loire à travers la saison sportive de l'équipe 2 de handball de l'ASBR, dans laquelle j'évolue.

Ce contraste et ce choc entre les films et la réalité nous permettra peut être d'apporter des solutions de conception pour ces espaces aujourd'hui délaissés. Que pensent véritablement les joueurs et les praticiens de ces espaces ? Découvrons cela dans cette seconde partie de ce mémoire.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

II - APPROCHE DES AMBIANCES D'UNE SALLE DE SPORT

Par l'expérience personnelle

Pratique du handball en club au niveau pré-national

Après avoir vu ce que les films pouvaient nous apprendre sur la perception de ces espaces arrières, intéressons nous à la réalité. Ces espaces sont-ils réellement des coulisses pour les joueurs ou bien ne sont-ils que des lieux où l'on se change. Nous aborderons ce type de questionnement dans cette partie plus personnelle de ce mémoire. De ce fait, je serai amené à utiliser de nombreuses fois le pronom personnel «je» car ces faits sont liés à ma pratique du handball. Nous reviendrons sur ce point dans la partie suivante qui traitera de la méthodologie.

Nous aborderons donc dans cette partie plusieurs points. Premièrement, une présentation du contexte sera nécessaire afin de poser des bases générales d'analyse. Dans un second temps, une expression de cette méthode d'analyse sera présentée afin de comprendre les procédés utilisés pour extraire des donnés du réel de ces situations. Après cela, nous verrons en deux parties, les deux techniques employées pour réunir ces données. Nous en profiterons pour analyser les données récoltées. Enfin, nous ferons une analyse transversale entre les deux grosses parties du mémoire, à savoir : y a t-il un lien possible et/ou envisageable entre l'imaginaire collectif autour de ces espaces et la réalité du terrain, ou plutôt, des vestiaires.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

II.1 - CONTEXTE DE L'ANALYSE

Avant d'attaquer l'analyse de cette expérience personnelle à proprement parler, je pense qu'il est d'abord important de faire un récapitulatif sur la situation de mon club et de mon équipe durant cette saison sportive 2014-2015. De cette manière, nous assoirons cette analyse sur des faits réels et sur un historique afin de permettre une meilleure compréhension, en tenant compte des problèmes relationnels et d'ambiance qui ont pu être ressentis durant cette année.

Tout d'abord, comme évoqué précédemment, je pratique donc le handball dans le club de l'ASBR Handball (Ailes sportive Bouguenais Rezé - Section Handball), club créé en 1973. J'évolue en équipe 2 seniors au niveau pré-national, plus haut niveau de région. L'équipe 1, quand à elle, se trouve au niveau N2, nationale 2 (Les divisions de haut niveaux s'organisent de cette manière, par ordre décroissant : D1 (Division 1) - D2 (Division 2) - N1 (Nationale 1) - N2 (Nationale 2) - N3 (Nationale 3). Il s'agit des championnats nationaux. On retrouve ensuite les championnats régionaux dans lequel le niveau pré-national arrive en premier.). Le club possède aussi une équipe 3 évoluant au niveau pré-région, une équipe 4 en départementale et de nombreuses équipes jeunes. L'équipe 2 d'un club est souvent considérée comme l'équipe réserve de l'équipe 1. Ainsi, techniquement, les joueurs de la 1 sont amenés à venir jouer en 2 lorsqu'ils ne sont pas sélectionner pour jouer avec l'équipe première puisque les places sont imitées dans une équipe. De la même manière, les joueurs s'illustrant en équipe 2 peuvent être amenés à être appelés pour jouer en équipe 1.

Maintenant qu'une présentation assez simple du club est faite, nous allons pouvoir parler de cette saison en particulier. En effet, le club vivait une période assez difficile au niveau de l'équipe 1 ce qui a des eu des impacts sur le devenir de l'équipe 2. Rappelons que l'équipe 1 est toujours prioritaire et qu'elle est l'image du club. Il est donc normal de focaliser les attentions sur elle quand les temps sont durs. Les cas de l'équipe 2 et de l'équipe 1 ont donc été assez particuliers ces trois dernières années. Les deux équipes ont atteint un niveau assez élevés à force de montées mais stagnent aujourd'hui entre deux divisions. Il y a trois ans, un coach (Chérif Gormit, ancien joueur du HBC Nantes) avait été engagé dans le but de faire monter l'équipe 2 en pré-

nationale. Cette année là marquait aussi mes débuts en senior. Cette même année, nous avons terminé premier de notre championnat assurant ainsi cette montée, sans avoir essuyé aucune défaite. L'année suivante, tout ne s'est pas passé aussi aisément dans la mesure où la première place s'est joué au dernier match. Nous avons finalement fini troisième du championnat. Cependant, nous avons tout de même remporté la coupe des Pays de la Loire cette année là. Ce fut une fierté de jouer dans cette équipe où les résultats, autant que l'ambiance, était incroyable. Certains joueurs de la 2 quittaient même l'équipe pour aller jouer en équipe 1.

Cependant, les résultats n'étaient pas aussi satisfaisants en équipe 1. En effet, l'équipe a vu défiler deux coachs/entraineurs différents en une même année. Les résultats n'étaient pas assez satisfaisants pour le club. Certains joueurs ont même choisi de partir plutôt que de continuer dans cette voie et «seulement» en Nationale 2. D'autres partaient en retraite sportive du à leur âge. Les grands noms de la 1 sont alors partis. Les dirigeants ont décidé qu'il fallait un troisième coach pour redresser la barre et ce fut celui de l'équipe 2 qui fut choisi. Suite à cela, après ces départs, le visage de l'équipe 1 a bien changé. Les meilleurs joueurs des postes équivalents sont venus remplacer les joueurs ayant quitté l'équipe première. L'équipe 2 s'est alors retrouvée avec un groupe totalement nouveau pour entamer la saison 2014-2015. Un nouveau coach est arrivé, des joueurs de l'équipe 3 sont venus combler les trous et des recrutements ont tout de même été faits. Notre groupe qui était alors soudé, fut donc éclaté et nous repartions sur de nouvelles bases. Malheureusement, le début de saison fut une catastrophe. L'équipe se retrouvait sans arrière (poste latéral au handball) de formation, et le groupe n'avait jamais joué ensemble. Nous avons donc commencé à enchainer les défaites. Pour couronner le tout, je me suis même fait une entorse à la cheville m'empêchant de jouer pendant deux mois. En milieu d'année, des anciens joueurs phare de l'équipe 2 ont décidé d'abandonner, voulant faire une pause, à cause de cette suite de défaite. Nous avons cependant cru qu'il y allait avoir une amélioration en milieu d'année. Nous pouvions encore largement jouer le maintien en pré-national et le groupe commençait enfin à prendre ses marques. Certains joueurs qui avaient pris leur pause voulaient retenter le coup et je sortais enfin de ma période de blessure.

Cependant, nous avons continué à perdre, de peu souvent, mais une défaite reste une défaite... Et nous avons fini la saison bons derniers. De plus, la fin de saison fut à l'image de la motivation de certains puisque les derniers matchs furent joués à 7 joueurs, 8 joueurs et le tout dernier à seulement 6 joueurs alors qu'un match de hand se joue à 7 contre 7. L'avantage de cette désastreuse année fut que l'ambiance générale des matchs étaient souvent placés sous le signe de a tension... Cela a mieux servi mon étude plutôt que ma réussite handballistique cela dit. En effet, cette lourde tension qui s'accumulait au fil des matchs pouvait surement me permettre de voir l'effet de l'architecture sur les joueurs, étant tous à cran, les ambiances perçues seraient alors décuplées. Je tiens à préciser que ces quelques paragraphes ne sont pas écrits pour susciter de la pitié ou tout autre sentiment similaire. Je suis tout de même fier d'avoir fait cette saison et très heureux d'avoir rencontré de nouveaux joueurs et amis qui ont tenu jusqu'au bout avec moi. Une «carrière» de sport ne peut pas toujours se passer de la bonne façon et cette mauvaise saison a été un très bon support pour l'analyse qui va suivre.

Je termine ainsi la présentation du contexte dans lequel j'ai mené mon analyse. Un contexte qui peut sembler un peu difficile et je ne peux cacher que oui, il a été compliqué de lier mémoire et sport durant cette année. Cependant, grâce à certains de mes coéquipiers et au coach qui sont restés jusqu'au bout, j'ai pu collecter un bon nombre d'informations pour répondre à notre problématique de mémoire : Comment les ambiances du parcours d'avant match, du hall d'entrée au terrain, peuvent influencer les joueurs dans leur comportement, leur concentration et leur mise en tension ? Continuons donc cette deuxième grande partie de mémoire sur mon expérience personnelle avec l'expression de la méthodologie qui nous a permis de récolter ces données d'analyse.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

II.2 - EXPRESSION DE LA MÉTHODOLOGIE

C'est dans ce contexte particulier présenté précédemment que va s'inscrire mon analyse. Ce travail de recherche aura donc pour but d'expérimenter différentes salles de sport des Pays de la Loire et d'effectuer un travail, majoritairement d'observation au sein de l'équipe 2 de l'ASBRezé Handball dans laquelle j'évolue. Ayant été blessé en début de saison et commençant véritablement à entrer dans mon sujet (en matière d'expérimentation et démarche analytique) aux alentours des vacances de décembre, le travail de recherche IN SITU a donc commencé à la journée onze sur vingt-deux de mon championnat (correspondant à la date du 11.01.2015). Ainsi, n'ayant alors raté aucun match, j'ai pu participer à onze matchs sur les vingt-deux au total en ayant conscience du travail à effectuer. Durant cette période, à la journée douze, je n'ai pas été sélectionné et donc j'ai pu faire mes observations en tant qu'observateur et non plus joueur. J'ai cependant joué toutes les autres rencontres.

L'une des premières questions que je me suis posée fut de déterminer comment je me positionnais dans ce travail d'analyse. En tant que simple observateur externe ? En tant que joueur ? Les deux ? Au début de mon analyse, je me rendais bien compte que je pensais peut être trop au mémoire... Durant les premières collectes de données, il s'agissait d'une évidence que de se placer en observateur extérieur et de réfléchir, observer mes coéquipiers afin de voir leur réaction, leur gestuelle durant les mi-temps. Je sortais paradoxalement, peu de mon match puisque je suis un joueur qui fonctionne un peu au stress. En pensant au mémoire, je ne pensais plus trop au match ce qui m'étais relativement bénéfique car plus je réfléchis au handball, moins je suis performant sur le terrain, ce qui est surement du à un problème d'inquiétude de mal faire. Cette étude n'a, par contre, plus d'importance quand l'on rentre à nouveau sur le terrain. Quand on est dans un match, on est dedans et le fait d'arrêter le travail d'observation à la fin de la mi-temps me permettait aussi de rester concentré et de rentrer pleinement dans l'action. Malheureusement, au fur et à mesure des matchs, il s'est avéré très difficile de marquer ces temps de pause et d'observation dans la mi-temps. Je n'arrive pas trop à savoir si cela est dû à une sorte d'habitude prise vis à vis des dispositifs que j'avais mis en place (nous allons y revenir par la suite) ou si c'est à cause du contexte de mon équipe, de moins en moins propice à un travail à tête reposée. Quoi qu'il en soit, j'ai donc pu passer par plusieurs stades d'observations, passant d'observateur extérieur (une fois quand je n'étais pas sélectionné), à joueur observateur (en début d'étude) ainsi que joueur impliqué dans son match et ne pensant plus au mémoire durant la totalité de la rencontre (me reposant sur les dispositifs que je vais vous expliquer mais aussi sur des récapitulatifs personnels d'après matchs). Et en effet, vu le sujet, je me suis rendu compte lors de l'étude que je ne pouvais pas juste ignorer mon avis qui pouvait être faussé en tant qu'observateur averti. J'ai donc décidé d'ajouter à mes travaux d'observations, des sentiments, critiques et analyses personnels à mon travail d'étude. Je me positionne donc en tant qu'observateur mais aussi acteur de ce travail d'analyse.

Pour effectuer cette étude, j'ai mis en place plusieurs dispositifs et/ou méthodes afin d'observer au mieux mes coéquipiers tout en restant concentré. Lors de cette grande partie de mon mémoire, nous verrons donc les différentes travaux effectués pour collecter ces «mesures» afin des les analyser individuellement puis de manière transversale. Comme dit plus tôt, à ces analyses, j'apporterai mon point de vue personnel de joueur puis d'architecte. Ces mesures sont purement de l'ordre de l'observation, que se soient les miennes ou bien celles de mes coéquipiers. Il sera donc question de voir et de se rendre compte de l'impact de ces espaces sur la concentration au travers de mesures telles que le comportement des joueurs (réactions, gestuelle, discours, etc), les ambiances de ces espaces arrières que sont les vestiaires et les couloirs (lumière, son, etc) mais aussi la disposition de ces espaces (plan du gymnase, enchaînement des salles, etc). Pour ce faire, j'ai donc mis en place plusieurs moyens de recueillir ces mesures.

Une première méthode fut un travail photographique afin de mieux se rendre

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

compte du parcours et des étapes qui le ponctuent. Cela permet de facilement poser un contexte pour le lecteur. De plus, à travers ces photos, j'ai pu récupérer certains des plans des gymnases via le plan d'évacuation. Ce travail photographique permet de se rendre facilement compte du parcours emprunté par les joueurs, de la salle en général mais il permet aussi d'avoir un premier ressenti des ambiances présentes.

Un second travail fut vidéographique. J'ai utilisé pour cela un appareil SONY splashproof Exmor R 13.5. Le but de ce dispositif était principalement de pouvoir rester concentré dans mon match. La caméra servait donc de troisième œil dans les vestiaires et dans les couloirs afin de garder une trace permanente pendant que j'écoutais mon coach et/ou observais mes coéquipiers. Lors de ces douze rencontres où j'étais donc présent, j'ai pu filmer huit fois. La manière de filmer était assez simple. Avant le début du match, je positionnais ma caméra dans un coin surélevé du vestiaire afin d'avoir, au maximum, une vision globale du vestiaire et je la laissais tourner jusqu'à la fin de la mi-temps. J'essayais d'arriver le premier et de faire cela discrètement afin que les joueurs ne voient pas et oublient l'objectif et le fait qu'ils soient filmés. Cela je pense a été une réussite dans le sens où la caméra n'a été repéré que dans les périodes d'avant match mais très vite oubliée pour la mi-temps. A la fin de la mi-temps, si je ne l'oubliais pas moi-même je prenais l'appareil et suivais les joueurs avec dans le couloir et cela, jusqu'au terrain. Un montage est disponible en format numérique dans la partie annexe afin de se rendre compte de différents points que nous aborderons plus tard dans notre analyse. Le montage est parfois obligatoire, pour des raisons évidentes de respect de l'intimité de mes coéquipiers. Ce travail vidéographique sert, de plus, et au même titre que la photographie, à compléter une base de données de comportements et d'ambiances en ajoutant la donnée sonore car nous verrons par la suite, que certains joueurs pouvaient être gênés par le son dans les vestiaires. En effet, à la mi-temps, le discours du coach est un point important de cette courte période et il peut être perturbé par des nuisances sonores dû aux espaces.

Enfin, un troisième travail consistera en des témoignages des mes coéquipiers. Cela se fera sous deux formes principalement. Plus décontractée, tout d'abord, sous la forme de conversations permises par les trajets vers des matchs à l'extérieur (jusqu'à deux heures de route, aller et retour, parfois). Ces conversations m'ont permises d'aborder le sujet sous un angle large et commun avec mes coéquipiers dans une ambiance souvent amusante. Elles m'ont également permises de recueillir des témoignages à chaud, sur une victoire, plus souvent une défaite, et sur leurs ressentis directs sur la salle de sport, sur les vestiaires. Des paroles lancées parfois en l'air et souvent très intéressantes dans une optique de parcours de concentration et qui m'ont permis de trancher sur des questionnements que je me posais. Nous rentrerons dans les détails par la suite. Une deuxième forme de témoignage fut ensuite faite, sous la forme d'un entretien cette fois. J'accompagnais, un joueur à la fois, dans la salle de Rezé afin de revivre le dernier match en refaisant le parcours : Hall, couloir, salle, couloir, vestiaire, couloir, salle (échauffement), couloir, vestiaire, couloir, salle (match), couloir, vestiaire (mi-temps), couloir, salle (match), couloir, vestiaire (fin). Ce parcours qui semble assez répétitif m'a permis de voir, avec le joueur, comment il évoluait lors du match, quels instants étaient les plus marquants, les plus stressants, etc. Durant, cet entretien semi-directif, je donnais parfois mon point de vue afin de relancer la conversation. On se rend compte que les joueurs n'ont pas conscience véritablement des espaces qu'ils traversent et que c'est au travers de ces entretiens mais aussi conversations que certains, pas tous, arrivent à donner des informations très pertinentes sur le parcours que l'on effectue pourtant chaque week-end. Ces entretiens m'ont donc permis de recueillir des données de l'ordre du sensible avec mes coéquipiers.

De ces trois méthodes des mesures ainsi collectées découleront une analyse sur le comportement des joueurs, sur les réactions mais aussi leurs gestes afin de déterminer si les actions qu'ils peuvent avoir sont dues aux espaces qu'ils traversent et fréquentent. Nous ferons un parallèle avec le travail de James J. Gibson et sa théorie des affordances1 avec la capacité d'objets et espaces à induire des actions. Il sera aussi question de mettre en évidence les différentes ambiances de ces coulisses du sport grâce aux photographies et vidéos et de les mettre en lien avec le discours des joueurs pour comprendre l'impact de ces espaces sur la concentration et la mise en tension, ici, des handballeurs. Il sera ensuite question de retranscrire ces mesures et analyses de manière architecturale. En effet, j'utiliserai les parallèles possibles entre la

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

coupe et le plan pour représenter des ambiances différentes selon l'étape du parcours. De cette manière, je pourrai situer plus précisément des ambiances, échelles, etc. et mettre en évidence un phasage de la concentration. Après cela, j'aurai recours au travail de Nicolas Tixier et Pascal Amphoux : le transect2. Cette méthode me permettra de présenter le parcours sur un seul document, que ce soit une coupe, une vidéo ou encore une maquette à la manière des maquettes de Diller Scofidio + Renfro et la Slow House3. Ce travail en transect se fait habituellement sur un territoire. Ici, c'est plutôt la méthode qui m'intéresse : être capable de représenter un espace et ce qui lui est lié (ici notre analyse des ambiances, les entretiens, etc.) en un seul et même document. Le travail autour de cette méthode est visible en annexe. Ensuite, une analyse transversale avec les films sera faite afin de voir si les films exagèrent tant que ça ces espaces et si il ne faudrait pas, au final, prendre exemple sur les ambiances des longs et courts-métrages pour concevoir des coulisses du sport qui seraient optimum pour le confort des joueurs comme pour leur concentration. Enfin, nous finirons par une série de préconisations sur la conception de ces espaces, aujourd'hui délaissés, qui conclura en soulignant les choses à faire et ne pas faire issues de la phase analytique.

Nous allons maintenant voir tout d'abord ce que peut nous apprendre notre propre filmographie ainsi que la photographie puis dans une autre sous partie, nous verrons ce que les entretiens et conversations avec mes coéquipiers peuvent nous apprendre de cette réalité de ces espaces. Durant ces différentes analyses, je donnerai mon point de vue personnel pour compléter ce mémoire. En effet, comme exprimé précédemment, je suis observateur mais aussi acteur dans ces coulisses du sport.

II.3 - LES COULISSES DU SPORT - En vidéos et photos

Maintenant que le contexte est posé, que la méthodologie générale de l'étude est expliquée, nous allons pouvoir commencer à proprement parler la partie d'analyse de ce mémoire. J'ai choisi de parler séparément des moyens utilisés pour récolter les données. Cela m'a permit d'entrevoir des choses différentes et de mieux comprendre ces espaces que sont les coulisses du sport. J'ai ainsi pu me forger un avis personnel qui a été appuyé, ou des fois, contredit par les dires ou les actions de mes coéquipiers. Dans les deux parties qui vont suivre, mes propres réflexions se mêleront donc à des conclusions auxquelles j'ai pu arriver au fil de mes recherches.

Commençons par expliciter de nouveau la méthode. L'intérêt principal de cette dernière était que les joueurs, moi compris, oubliaient la caméra. Placée de manière à avoir un point de vue global du vestiaire, il me permettait de ne pas penser à mon mémoire et de rester concentré. De cette manière, j'ai pu filmer un nombre important des moments dans les coulisses de notre équipe. Quelques exceptions techniques m'ont empêchées certaines fois de filmer : certains gymnases de donnent pas la possibilité de fermer les vestiaires, certains vestiaires étaient trop petits et/où sans support pour la caméra. Ces vidéos permettent de révéler des comportements et des ambiances propres à chaque match mais aussi et surtout chaque gymnase. A l'occasion d'un match durant lequel je n'avais pas été sélectionné, j'ai pu me placer en observateur extérieur et ainsi filmer toutes les allées du parcours. Dans cette partie du mémoire, nous lierons donc des extraits de vidéos, parfois de la même manière que dans la première partie sur l'imaginaire collectif afin d'avoir des comparaisons plus aisées. Certains plans seront zoomés et/ou cadrés afin de mieux se rendre compte des usages des joueurs. Ainsi il sera plus simple de comprendre l'influence de l'architecture et du mobilier sur les comportements des joueurs. Il en va de même pour les ambiances, comment peuvent-elles être source de gêne ou, au contraire, permettre de mieux se concentrer, se préparer, se reposer, etc. Nous verrons, au travers de cet outil numérique, l'importance du phasage et du séquençage du parcours, que ce soit en termes de distance et de temps. Puis, nous aborderons le problème de ce changement

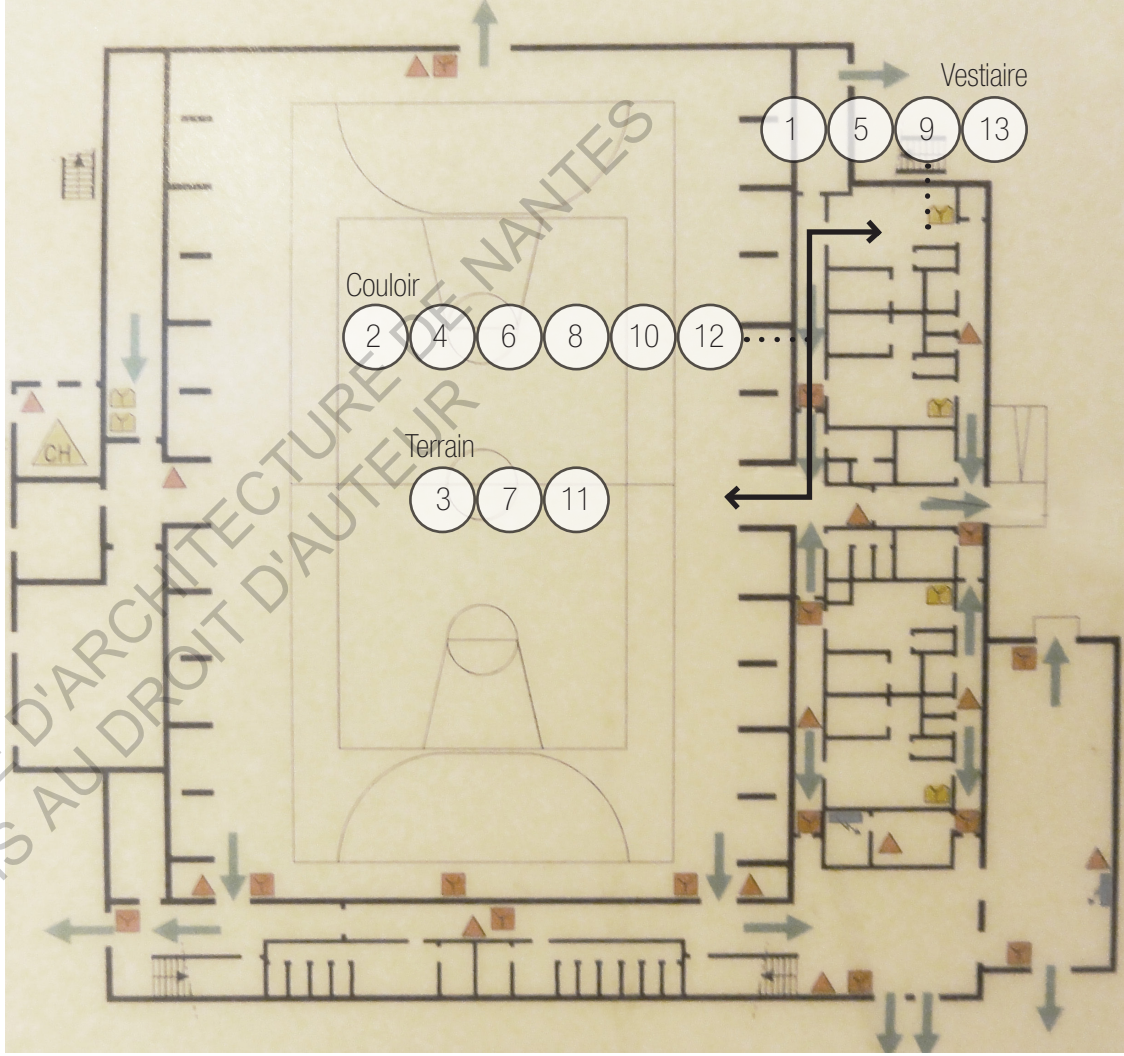
ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

d'échelle que l'on a pu rencontrer dans les films. Ensuite, nous verrons l'influence du plan de la salle sur les usages et les comportements. Et enfin nous parlerons de détails d'usages qui vont de paire avec la théorie des affordances (Gibson, 1977).

Le premier élément vraiment important soulevé par ce travail d'analyse fut un questionnement autour du phasage et du séquençage dans le parcours. En effet, chaque partie de ce parcours est caractérisée par des ambiances différentes, des intensités lumineuses, sonores, etc. De plus, chaque étape correspond à une distance à parcourir ou à un temps d'attente. En effet, un parcours se caractérise par une distance à franchir et un temps pour le traverser du début à la fin. De plus ce parcours suit un rituel d'allers retours relativement simple. A partir du moment où l'on s'est changé, étape qui constitue le point de départ du match, où du moins, le point de départ du moment où l'on doit rentrer dans son match, ce parcours réglé commence. Voici ce dernier (figure 1) avec des informations sommaires sur chaque étapes :

1 - vestiaire : étape durant laquelle on se change, on revêt son maillot.
2 - couloir : étape transitoire pour rejoindre la salle.
3 - salle de sport : moment d'échauffement.
4 - couloir : étape transitoire jusqu'au vestiaire.
5 - vestiaire : Discours d'avant match du coach.
6 - couloir (plus toilettes pour certains) : étape transitoire jusqu'au terrain.
- Début du match-
7- salle de sport : match, première mi-temps.
8 - couloir : étape transitoire jusqu'au vestiaire.
9- vestiaire : mi-temps.
10- couloir : étape transitoire jusqu'au terrain.
11 - salle de sport : match, deuxième mi-temps.
- Fin du match-
12- couloir : étape transitoire jusqu'au vestiaire.
13 - vestiaire : dernière étape durant laquelle on se douche puis se rhabille.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



1 - Plan de parcours pour l'équipe 2 de l'ASBR
Gymnase Evelyne Crétual à Rezé

Ce parcours est toujours le même, répété à chaque match. Certaines exceptions se produisent parfois comme lorsqu'il n y a pas de couloir entre le vestiaire et le terrain. Sinon, les joueurs effectuent ce rituel tous les week-ends. Une telle répétition d'usages ne devrait-elle pas être travaillée ? La conception pourrait peut être prévoir des chemins alternatifs pour casser ce parcours ou au contraire, ne faudrait-il pas accentuer ce cheminement qui tient presque du rituel ?

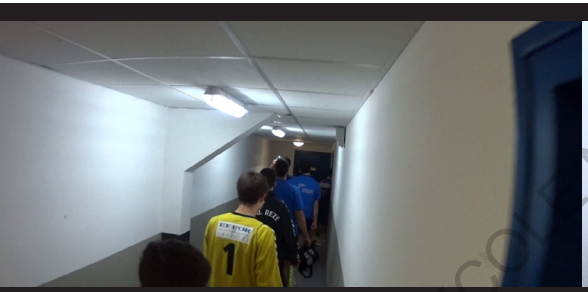
En effet, lorsque je me suis placé en observateur externe et non en tant que joueur, j'ai pu filmer ce parcours des joueurs qui tient parfois presque de la procession. Les couloirs, pas assez larges, ne permettent qu'une seule personne de front pour que la circulation soit fluide. De ce fait, les joueurs se suivent à la file indienne pour accéder tantôt au terrain, tantôt au vestiaire (figures 1, 3 et 4). Le couloir, espace transitoire anodin, se transforme en canalisateur de flux. De la même manière, lorsqu'un événement non habituel au rituel survient, les flux sont chamboulés et deviennent sources de frustration et énervement. Par exemple, lorsque les vestiaires ont cette possibilité d'être fermés à clé, il n'est pas rare qu'à la mi-temps, on oublie d'apporter la clé. Le couloir devient alors ce lieu d'embouteillage involontaire bien trop étroit pour une équipe qui compte normalement treize personnes (douze joueurs et un coach) (figure 2). Si en plus, la première mi-temps ne s'est pas déroulée dans les meilleures conditions et que l'équipe en attente cours déjà après le score, le couloir se transforme en espace de tension, dans lequel les joueurs stagnent en attendant d'entrer dans les vestiaires. Les vestiaires dans lesquels le discours du coach risque, en plus, d'être peu agréable.

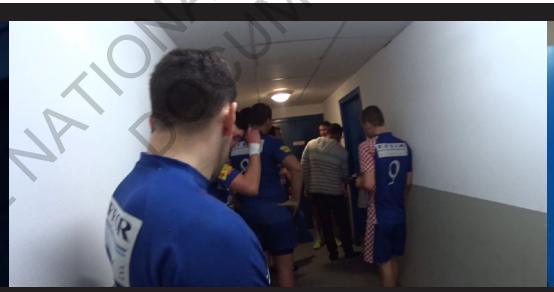
Parcours de la mi-temps - de la salle au vestiaire

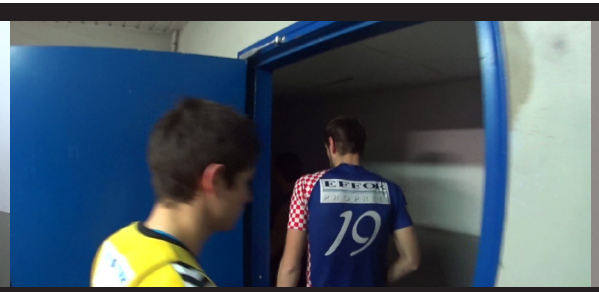
Après cela, nous pouvons analyser à quel point ce séquençage dans le parcours peut être important pour le joueur. En effet, il correspond à des étapes d'usage et de durée particulières. Là où la salle de sport, comme toujours, concentrera toutes les attentions, foule et joueurs, les vestiaires et couloirs auront cette dimension plus intime. La salle de sport correspond au temps le plus important d'usage. Entre l'échauffement d'environ quarante minutes et le match dont les mi-temps font trente minutes chacune, les joueurs passent près d'une heure quarante sur le terrain. La salle de sport reste tout de même le lieu du moment le plus important de la rencontre : le match. Cependant, avec ce parcours répétitif, il est plus que probable que l'architecture des coulisses ait son rôle à jouer (même s'il est peut-être minime) sur les joueurs. La mise en tenue d'avant échauffement dure environ cinq minutes, le discours d'avant match dure, à notre niveau (à plus haut niveau, ce temps augmente), entre cinq et dix minutes. Enfin, le temps dans les vestiaires à la mi-temps dure environ huit minutes. Les vestiaires capitalisent donc un temps de, minimum, dix-huit minutes, soit presque un tiers du temps du match. Enfin, durant ce parcours, on passe six fois dans les couloirs. Récapitulons cela en prenant pour exemple la salle Evelyne Crétual à Rezé. Cette salle de sport est la salle principale du club de l'ASBR et tous les matchs de l'année à domicile se déroulent dans ce gymnase Si la salle de sport constitue le passage obligatoire des sportifs, les coulisses représentent des étapes récurrentes et importantes de ce parcours.

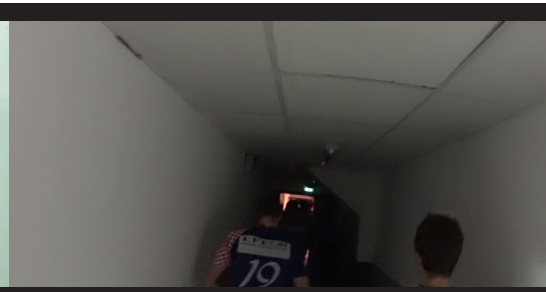
Dans la conception, il serait donc important de penser à comment ces espaces s'articulent entre eux et à quel point le temps passé dans chacun peut avoir un impact direct sur les joueurs, sur leur mise en tension, leur concentration, etc.

Parcours de la mi-temps - du vestiaire à la salle


1


2


3


4

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Un deuxième point très important de ce parcours est un phénomène que nous avons pu observer dans notre première grande partie portant sur l'apparition des coulisses du sport dans les films. Il s'agit du changement brusque et souvent radical d'échelle. Ce phénomène bien souvent accentué dans les films est un phénomène important et bien visible dans la réalité. De part leur singularité spatiale, on peut ainsi bien clairement voir la différence des espaces. La taille de la salle de sport est bien différente de la taille d'un vestiaire. Bien qu'évidente, cette remarque pose la question du vécu de ce changement d'échelle dans l'espace, dans un temps aussi restreint et de son influence certaine sur les joueurs. Nous verrons cela plus en détail dans la partie sur les entretiens mais un gymnase qui ne possède pas ce couloir transitoire entre vestiaire et salle choque les joueurs. Pour faciliter la compréhension, les deux coupes ci dessous représentent deux salles rencontrées cette année (figure 1 et 2). Ces coupes schématiques, respectent l'échelle en termes de hauteur et de distance parcourue mais ne correspondent pas au plan des salles et à des coupes linéaires parfaites. Pour arriver à ce résultat, des baïonnettes sont nécessaires. Elles mettent donc en évidence ce changement assez brusque entre les espaces plutôt intimes que représentent les vestiaires et la salle de sport, salle dans laquelle il y a le terrain, lieu de toutes les attentions.

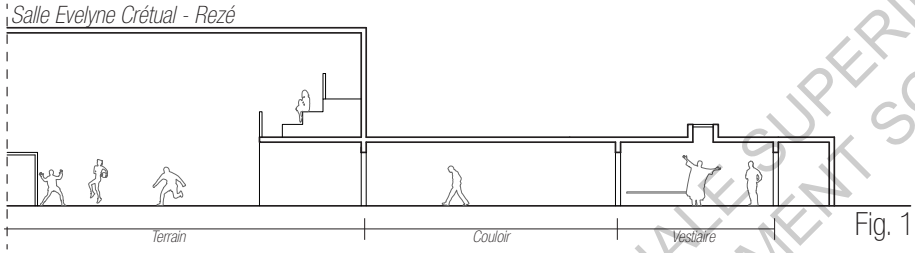


Fig. 1

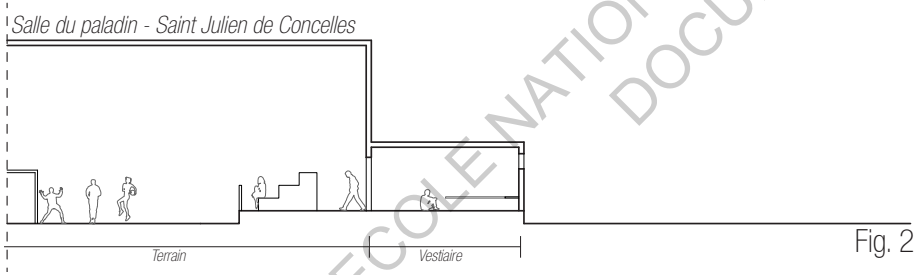


Fig. 2

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Ainsi, il serait important que cette transition se fasse peut être plus en douceur. On peut alors imaginer des couloirs aux hauteurs de plafond variables selon quelles salles ils jouxtent ou desservent.

Ce changement d'échelle n'est pas seulement visible par la dimension des espaces. La lumière et le son, de la même manière que dans les films, jouent un rôle assez important. Il est d'ailleurs évident que les films ne partent pas de rien, ces sensations sont certes accentuées, amplifiées, mais bien réelles dans les gymnases. Elles sont cependant plus ou moins importantes selon les parcours, selon les gymnases ainsi que l'agencement des pièces entre elles.

Le changement de luminosité est un fait bien réel. Même si il dépend principalement de la salle, mon équipe a pu, la moitié du temps, faire face à ce phénomène. En effet, continuons à prendre l'exemple de la salle de sport de Rezé qui constitue une source assez importante de données récoltées. Le rituel du parcours nous fait traverser trois espaces distincts et ce dans un ordre précis : salle, couloir, vestiaire ou alors vestiaire, couloir, salle. Selon l'ordre, le contraste change aussi car les usages diffèrent. Lorsque l'on va vers le vestiaire, la lumière dans le couloir est allumée (figure 3). A l'inverse, lorsque l'on retourne vers la salle, le couloir est dans le noir. C'est donc durant ce retour vers la salle que le contraste d'échelle est le plus fort. Les joueurs passent d'une pièce éclairée à un couloir noir et arrivent dans une pièce très grande et éclairée. Ce phénomène de couloir non éclairé est principalement du à deux choses. Il tient tout d'abord, à une mauvaise conception, l'interrupteur est mal placé. En effet, placé à droite quand on sort alors que l'on doit aller vers la gauche. Ce détail anodin fait que, compte

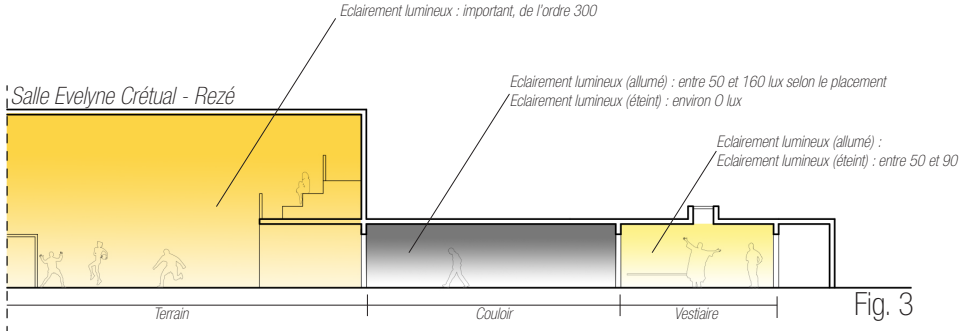


Fig. 3

tenu de la distance à parcourir et une fois lancé, un joueur ne fera pas demi-tour pour rallumer la lumière et préfèrera continuer vers la salle. La deuxième raison, est, chez certains joueurs, une volonté de rester dans le noir pour mieux se concentrer. Nous verrons cela plus en détail dans la partie traitant des entretiens.

Après cela, afin de mieux se rendre compte de cette variation de lumière, j'ai fait l'expérience de mesurer l'éclairement lumineux dans chaque pièce du parcours (toujours dans la salle de Rezé). Cela permet de voir à quel point ce contraste peut être fort en une courte période pour les joueurs.

En matière de sonorité, le contraste existe aussi mais dans une moindre mesure par rapport aux films. Ces derniers étouffent volontairement les bruits de foule lorsque l'on se trouve dans le couloir, pour accentuer encore l'effet d'explosion, de sons et de lumières, que peut ressentir le joueur professionnel. Il s'agit de la méthode des émotions amplifiées. Pour les joueurs amateurs, il est bien moins flagrant, à notre niveau du moins. En effet, au niveau régional, le public n'est pas aussi nombreux que pour les professionnels. De plus, si l'on fait la comparaison avec un match de D1, la salle sera toujours pleine et animée par un commentateur et de la musique pour les joueurs pros. Dans ces conditions le contraste sonore possède un impact fort et c'est la foule qui amène ce changement de décibels brusque. Au niveau région, cela est bien moins présent, voir inexistant même si, une fois de plus, cela dépend de la salle et surtout de son public. Les équipes premières de certains clubs suscitent un engouement certain, à tous niveaux, et le public peut faire pencher la balance durant un match. C'est notamment le cas au moment de l'arrivée des adversaires sur le terrain qui peuvent être impressionnés par ce brusque changement. Au niveau de la conception ce contraste sonore est très intéressant et important. Il donne un vrai rôle à la foule dans un match, qui se gagne parfois grâce aux supporters. Il faudrait donc veiller à conserver cet effet ou voire même à l'accentuer en faisant en sorte que les couloirs et vestiaires soient, peut être, phonétiquement mieux isolés.

Ce contraste de changement d'échelle fait intégralement partie de ce parcours que traversent les joueurs à chaque match. Le simple fait d'être en équipe puis de faire face à la foule est l'exemple qui caractérise le mieux ce changement d'espaces.

Ce phénomène n'est, en aucun cas, à remettre en question dans la conception de ce parcours puisque cela forge, avec l'expérience, les joueurs, leur apprend à se concentrer, mais aussi à ressentir la pression et à savoir y faire face. Rappelons qu'à niveau plus amateur, ce contraste se fait moins ressentir par rapport aux niveaux plus professionnels. L'architecture ne doit donc pas gêner ces joueurs professionnels mais les accompagner dans la gestion de cette pression. En créant des cheminements spécifiques et mieux isolés, les ambiances pourront avoir un effet bénéfique sur le mental des joueurs.

Nous avons vu que le séquençage des étapes était un point très important dans ce parcours qu'emprunte les joueurs. Or ce parcours d'avant match n'est cependant pas toujours le même selon les gymnases. Grâce aux vidéos réalisées, j'ai pu remarquer que le plan, la disposition des pièces entres elles ou même leur forme pouvaient avoir des impacts sur les joueurs et leurs usages des lieux. Si nous rentrons dans le détail des plans, nous pouvons mettre en lumière certaines pratiques. Ainsi, par exemple, le simple fait de positionner les toilettes sur le parcours peut induire une pause dans le parcours très réglé des joueurs. Cette remarque peut sembler un peu dérisoire et anodine, mais induire une pause pour des besoins aussi élémentaires sur ce parcours où la tension monte au fur et à mesure pour permettre de faire redescendre la pression. Dans certains gymnases comme, par exemple, celui de Pont de Cé : gymnase Saint-Maurille, les joueurs doivent retourner jusqu'au hall d'accueil pour aller aux toilettes. Un petit détour qui ne vient pas forcément à l'esprit des joueurs qui ne se forceront pas à faire cette pause pour se calmer. J'ai bien conscience que cela peut paraître exagéré pour de simples WC mais j'ai pu justement observer cette pratique plusieurs fois chez mes coéquipiers. Le fait de placer les toilettes, comme dans le gymnase de Rezé, sur le parcours augmente leur fréquentation.

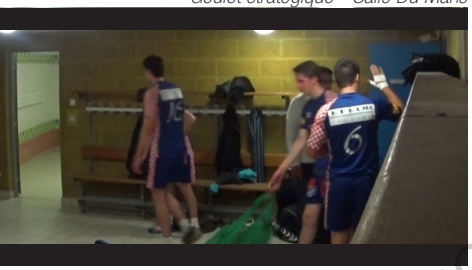
ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Après cela, on note l'importance des goulots. J'appelle des goulots, les passages où l'on ne peut passer qu'à un de front. Cela correspond principalement aux portes. Ces dernières deviennent alors des points de passage pour chacun des membres de l'équipe. En effet, il n'était alors pas rare que le capitaine, quand il était le premier arrivé, se place devant la porte et tape dans la main de chaque joueur pour remonter le moral (figures 1 et 2). Ces goulots deviennent des points stratégiques d'usages. Passages obligés, les concepteurs auraient tout intérêt à les valoriser. De cette manière, lorsqu'il faut retourner sur le terrain, la porte peut alors se transformer en punching-ball que les joueurs utilisent au retour de mi-temps, comme dernier moyen mis à disposition, pour se détendre.

Ensuite, nous avons parlé de l'importance du discours du coach dans notre analyse cinématographique. Ce dernier montrait des vertus incroyables pour remonter le moral des joueurs dans les films. Dans la réalité, il est souvent moins efficace, et surement moins écrit aussi. Cependant, les discours de coach sont bel et bien réels et occupent les inter-temps comme la mi-temps. Ce que l'on pouvait retrouver dans les films, dans lesquels le coach se mettait en scène pour faire passer son message, existe aussi dans la réalité. La mi-temps a pour but premier de permettre aux joueurs de se reposer. Durant ce laps de temps, c'est le coach qui prend alors la parole pour dire ce qu'il a penser de la prestation des joueurs et expliquer quoi corriger, quoi appuyer et quoi faire pour remporter la rencontre. Le vestiaire se transforme donc bien en ce théâtre réduit où les spectateurs écoutent et regardent l'acteur qui parle. Les spectateurs se trouvent être les joueurs et l'acteur, le coach. La disposition et le plan des vestiaires ont donc un impact direct sur les joueurs, sur le coach, sur ce discours. Tout d'abord, le vestiaire doit être suffisamment grand pour que tous les joueurs puissent s'asseoir (cela peut paraître évident mais ce n'est pas toujours le cas. Dans certaines salles, les concepteurs ont dû oublier qu'une équipe de handball, sport en salle avec le plus de joueurs par équipe, pouvait compter jusqu'à douze personnes en journées de coupes et même quatorze en championnat. La taille influence aussi sur ce fameux discours puisque chez certains coachs, la gestuelle appuie fortement le discours et afin de permettre aux joueurs de se corriger, certains n'hésitent pas à montrer l'exemple. La frise ci dessous (figures 4,5,6) montre certains des déplacements de notre coach dans un même match. Cette frise montre à quel point quelqu'un peut se mouvoir dans un espace tel qu'un vestiaire.

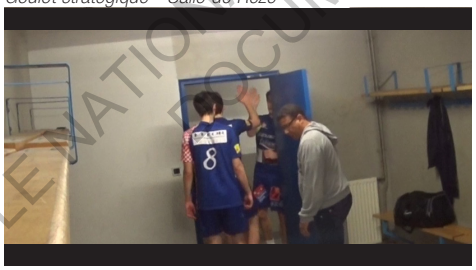
Après cela, plus que la taille d'un vestiaire, la disposition des bancs a son importance. Selon la disposition des assises, les joueurs vont pouvoir se voir ou non, se faire face ou non et les déplacements du coach sont induits par cette disposition. En effet, pour donner du sens à ses paroles, il s'adresse à telle ou telle personne en particulier. Si il avait à chercher quelqu'un à chaque fois qu'il a quelque chose dire, le discours perdrait en efficacité. On peut, de ce fait, difficilement imaginer un vestiaire en forme de cercle où le coach parlerait au milieu, il finirait par avoir le tournis en plein discours à force de se tourner et de se retourner. De plus, le simple fait de pouvoir voir tout le monde dans le vestiaire permet aux joueurs de faire face à leurs coéquipiers et ainsi passer cette mi-temps en tant qu'équipe. Si l'on n'est pas capable de regarder un coéquipier dans les yeux, cela se ressentira sur le terrain. Jouer avec des personnes que l'on n'a pas l'habitude de fréquenter ou que l'on n'apprécie tout simplement pas se voit sur un terrain. Cette saison m'a malheureusement permis d'en faire l'expérience.

Goulot stratégique - Salle Du Mans



1

Goulot stratégique - Salle de Rezé



2

Le discours du coach, un discours dynamique et mobile



4 5 6

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Le vestiaire se trouve donc être cet espace réservé à l'équipe, pour l'équipe. Certaines fois, la conception des coulisses empêche ce qui vient d'être énoncé.

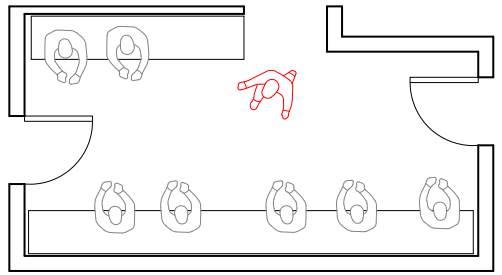
Afin de mieux se rendre compte de l'influence du plan, regardons des exemples de disposition et de conception de vestiaire. Nous allons prendre quatre exemples différents : les vestiaires dans les gymnases de Rezé, Le Mans, Carquefou et enfin Saint Julien de Concelles. Pour comparer nous aurons à notre disposition un plan des vestiaires ainsi que des photographies. Sur les plans, le personnage en rouge est le coach. Les portes représentent les sorties des vestiaires et l'espace non fermé représente l'accès aux douches du vestiaire.

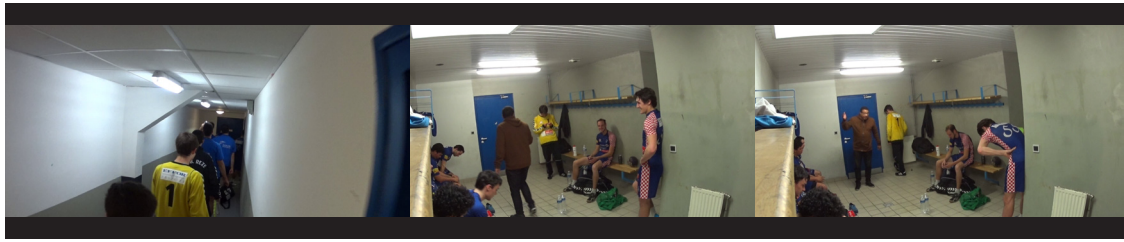
ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

REZÉ - GYMNASE ÉVELYNE CRÉTUAL - ASBRezé Handball

Plan : rectangulaire
Disposition des bancs : parallèle
Taille : 18m^2 environ, sans les douches

Les vestiaires de cette salle sont ceux que l'on a le plus pratiqué avec mon équipe. Il possède ses avantages et inconvénients. Tout d'abord, sa taille est tout à fait convenable. Comme nous avons pu le voir sur une frise antérieure, le coach a largement la place pour aller et venir vers les joueurs. Cependant, cette disposition des bancs qui longent les deux murs latéraux de la pièce oblige justement le coach à ce déplacement. De plus, il ne permet pas facilement aux joueurs de voir le reste de ses coéquipiers, seulement ceux du banc d'en face.



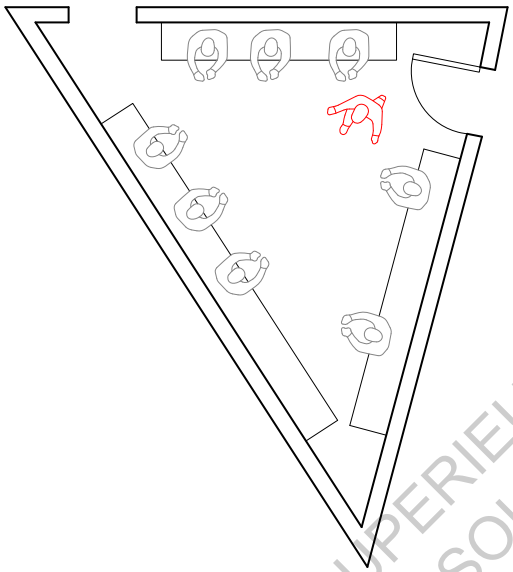


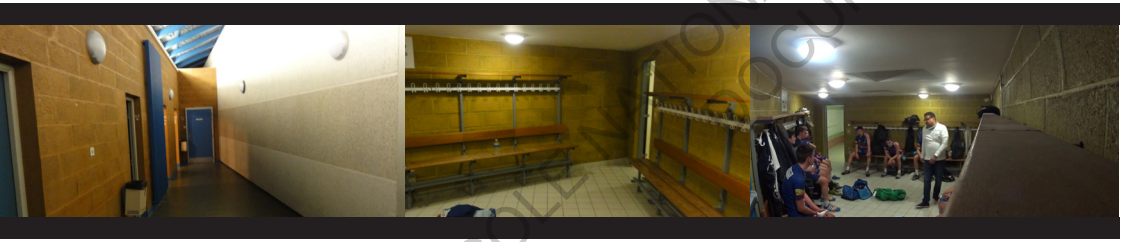
1 2 3

LE MANS - GYMNASE JEAN RONDEAU - Le Mans Sarthe Handball

Plan : triangulaire
Disposition des bancs : triangulaire
Taille : 20m^2 environ, sans les douches

Ce sont les premiers et seuls vestiaires triangulaires croisés durant mes déplacements sportifs. On retrouve le même problème qu'un vestiaire circulaire, le coach doit se tourner et se retourner quand il cherche quelqu'un. Par contre, il présente l'avantage de pouvoir voir beaucoup de ses coéquipiers lorsqu'on est assis. Enfin, bien que la forme soit étonnante la première fois, on ne peut pas dire que le vestiaire était inconfortable sauf pour les personnes dans les coins qui manquaient d'un peu de place pour poser leurs affaires et qui empiétaient sur l'espace de leurs voisins.



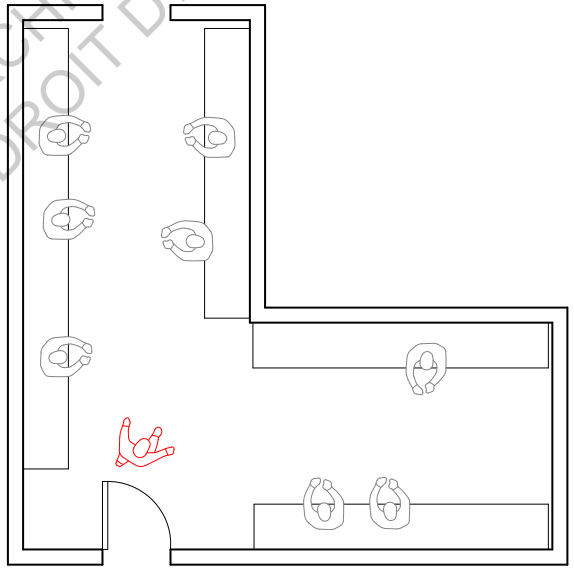


1 2 3

CARQUEFOU - GYMNASE DU MOULIN BOISSEAU - Carquefou handball

Plan : en L
Disposition des bancs : perpendiculaire, suivent le L
Taille : 20m^2 environ, sans les douches

En plus de ne pas être véritablement spacieux, la forme en L possède le gros inconvénient de ne pas pouvoir voir du tout certains de ses coéquipiers. De plus, elle ne laisse qu'une possibilité au coach de placement quand il part à l'équipe : l'angle. Sinon, il disparaît du champ de vision. Il s'agit, je pense du moins bon plan pour un vestiaire.

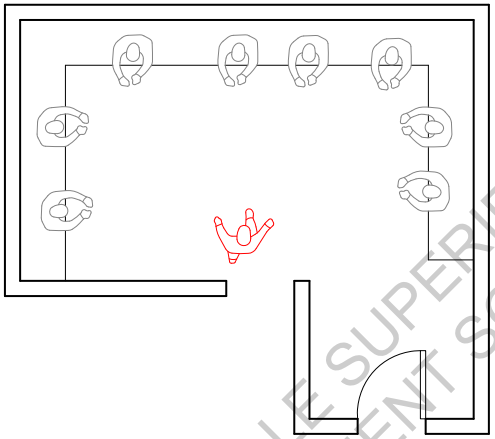


ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

SAINT JULIEN DE CONCELLES - GYMNASE DU PALADIN - Hirondelle Handballl

Plan : rectangulaire
Disposition des bancs : en U
Taille : 5mx4m -20m^2 environ, sans les douches

Même si, dans cette salle, les vestiaires donnaient directement sur la salle de sport, sa disposition et son plan font de lui le meilleur en terme d'usages. Il possède les avantages du plan triangulaire et rectangulaire. La disposition des bancs fait que l'on peut voir un maximum de ses coéquipiers et de plus, le coach peut se mettre face à ses joueurs pour parler. L'entraîneur dispose, également, d'un espace suffisant pour faire ses démonstrations.





1 2 3

Cette comparaison, qui nous montre seulement quatre exemples, constitue néanmoins un panel très général des plans et dispositifs en place dans les gymnases. Cette comparaison ne prend cependant en compte que le côté agencement des plans et du mobilier. Certains de ces vestiaires possèdent des inconvénients autres comme la lumière ou le son. Ici, il était question de plan et nous savons maintenant que la disposition en U est la meilleure. D'ailleurs, sur le court paragraphe sur les vestiaires dans Les équipements sportifs (Vigneau, 2006), le vestiaire en U est la solution pour un vestiaire idéal et hygiénique. Un espace qui, je cite, «influence sur la préparation et la concentration et donc sur les performances».

Le plan et la disposition des coulisses du sport ont donc bel et bien cette influence sur les joueurs, leur concentration, etc. C'est à nous, concepteurs, de justement concevoir ces espaces et ne plus les considérer comme seulement les lieux où l'on se change. Aussi bien individuellement qu'en équipe, les joueurs peuvent utiliser différemment ces espaces et ne pas les percevoir de la même manière.

Cela nous amène à notre dernier point concernant les données recueillies grâce aux vidéos. Nous parlions à l'instant d'usages différents selon les joueurs. Cela nous permet d'amener une notion très intéressante dans notre étude : la théorie des affordances (Gibson, 1977). Le terme d'affordance dérive du verbe anglais to afford qui possède deux sens : offrir et être en mesure de faire quelque chose. Gibson définit affordance de cette manière : «ce que procure une chose en bien ou en mal».
Il s'agit du potentiel d'une chose à offrir des usages ou des fonctions, qu'elles soient le but véritable de l'objet ou non. Il est alors question de concevoir l'environnement de manière à rendre des usages potentiels plus lisibles et visibles. Gibson définit cet environnement comme écologique. L'espace, l'architecture et le mobilier peuvent donc engendrer plus d'usages que ce pour quoi ils étaient conçus au départ. En effet, les vidéos que j'ai eu l'occasion de faire lors de mes rencontres m'ont démontrées que les vestiaires ne sont pas seulement ce lieu où l'on se change. Les joueurs utilisent l'espace de différentes manières. Cela tient souvent du détail mais on se rend alors compte que l'espace offre des prises pour certains usages. Les joueurs utilisent alors ces possibilités pour se détendre, s'étirer, etc. Il faudrait peut être penser ces espaces de telle manière

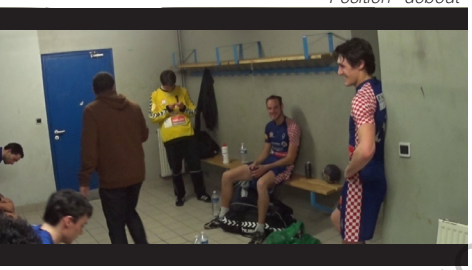
ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

à ce que ces prises deviennent des choses conçues et pas seulement trouvées par les joueurs. Dans ce dernier point, nous expliciterons donc certains de ces usages par des zooms et cadrages des vidéos initiales. Ces cadrages mettront en évidence que les vestiaires ne sont pas imaginés pour répondre aux usages évoqués plus haut.

Afin de mieux comprendre ces demandes alternatives, replaçons-nous dans le contexte du match. Ces usages apparaissent principalement durant la mi-temps. En effet, les joueurs ne se trouvent pas dans les mêmes conditions physiques et mentales. A la mi-temps, les joueurs sont, normalement, fatigués et recherchent à se reposer comme ils le peuvent. La plupart des joueurs, moi compris, se contentent facilement des bancs mais certains ont besoin d'autres choses. Les causes peuvent être douleur, chaleur ou nécessité de s'étirer, etc.

Une des premières choses constatées chez les joueurs est un manque de confort des vestiaires. Manque de confort dans le sens où le mobilier mis en place ne correspond pas aux attentes des usagers. J'ai pu constater dans mon équipe plusieurs joueurs qui ne s'asseyaient pas toujours sur les bancs. Une des raisons principales est la recherche de la fraicheur. Certains de mes coéquipiers s'asseyaient donc par terre pour se rafraichir après l'effort. De ce fait, il faudrait dans la conception de ces espaces, prévoir des endroits sans banc, ou des assises en dur, proches du sol. Après cela, d'autres préfèrent juste rester debout afin de rester chaud. Ils bougent alors sur place pour rester dans leur match plutôt que de s'asseoir (figure 1). Afin de contenter tout le monde et toutes les manières de se reposer et de rester concentré, il faudrait concevoir des vestiaires permettant plus d'usages. De fait, ils seraient surement plus grands pour

Position «debout»



1

que espaces avec bancs et espaces sans bancs se jouxtent dans un espace fermé. Si l'on regarde le gymnase de Rezé où j'ai pu filmer plusieurs fois, on peut se rendre compte de ces pratiques. On remarque cette place sans banc que se partagent trois joueurs, préférant être assis ou allongés au sol plutôt que sur un banc (figure 2, 3 et 4).

Même si certains joueurs n'utilisent pas les assises fournies, elles restent tout de même utilisées par la plupart des joueurs. Les bancs amènent eux aussi des usages différents selon les joueurs. De cette manière, le banc peut être une assise ou un outil pour s'étirer plus efficacement. Lors d'une mi-temps, j'ai pu justement remarquer les différentes positions d'un seul joueur cherchant à s'étirer (figures 5, 6 et 7). Un banc pourrait donc ne pas servir qu'à s'asseoir mais aussi à s'étirer. Le mobilier, au même titre que les espaces, pourrait être conçus différemment afin de rendre plus lisibles d'autres usages que le simple fait s'asseoir.

Place au sol de choix ?



2 3 4

Différentes positions sur un banc - étirements et relachements



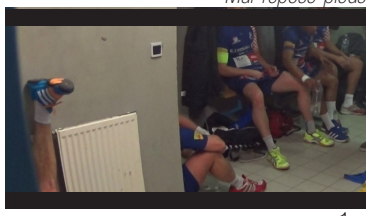
5 6 7

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Après cela, il n'y a pas que les assises qui sont utilisées comme moyen de s'étirer. Ainsi, le mobilier et l'architecture se transforment une fois de plus en prises pour le repos des bras, des jambes, etc. Le mur se transforme en repose pieds (figure 1) ou en prise pour rester en équilibre (figure 2). Cela renforce cette idée de laisser un mur libre pour d'autres usages que seulement placer un banc. Toutes les prises possibles deviennent des moyens de rester en équilibre pour s'étirer, le radiateur est utilisé pour rester debout lors d'un étirement (figure 3). De la même manière, les portes manteaux mais aussi les étagères hautes, placées au dessus des portes manteaux se transforment en accroches pour se détendre et s'étirer les bras (figure 4). Même le plafond peut parfois servir de prise pour s'étirer et ainsi se détendre. Pour cet exemple, je ne suis pas certain que cela soit une bonne idée que de pouvoir toucher le plafond sans sauter lorsque certains joueurs peuvent atteindre plus de deux mètres.

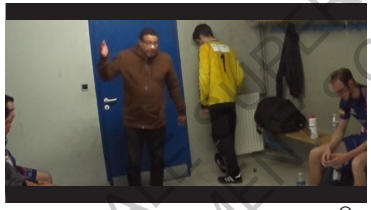
Tous ces exemples prouvent comment les vestiaires peuvent être détournés pour des usages qui satisfont au mieux les joueurs. La potentialité de ce lieu est révélée par ces usagers et insoupçonnée par les concepteurs, le grand public mais aussi par les joueurs eux mêmes. Ces derniers soulèvent eux mêmes les points à améliorer dans ce type d'espaces. Ainsi, plutôt que de s'accrocher à ce qu'ils trouvent, des prises pourraient être mises en place, on pourrait retrouver des barres comme dans les studios de danse afin de pouvoir s'étirer et les portes manteaux pourraient avoir une double fonction pour accrocher ses vêtements mais aussi une prise pour s'étirer les bras. Les vestiaires constituent LA pause dans le match, certains joueurs phares jouent l'intégralité de la rencontre, les coulisses représentent alors le seul moment pour se reposer. Ces espaces doivent donc être optimisés pour répondre au mieux aux usages et anticiper des demandes. Là où la théorie des affordances de Gibson est intéressante est justement dans la promulgation de ce message de lisibilité des fonctions. Une chose a plusieurs fonctions, certaines plus induites que d'autres. Pour les vestiaires, tout doit être pensé de manière à faciliter le repos et l'aide à la concentration des joueurs.

Mur repose-pieds



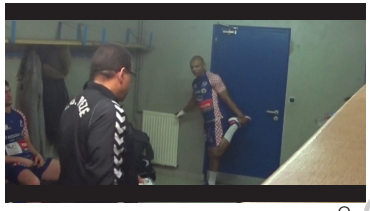
1

Prise mur



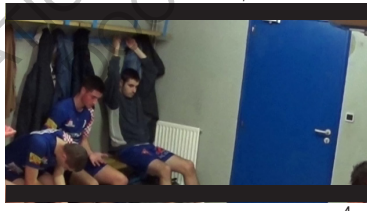
2

Prise Radiateur



3

Prise porte manteaux



4

Grâce aux vidéos tournées durant les matchs mais aussi aux observations faites directement in situ, nous avons pu mettre en lumière des usages et pratiques alternatives dans les coulisses d'un gymnase. Sans forcément le savoir, les joueurs vont être les révélateurs des points à modifier, à améliorer ou à laisser en l'état afin de rentre ces lieux optimisés pour le repos et l'aide à la concentration des joueurs. Tout ce parcours d'avant match, aux allures de rituel, se trouve être finalement la partie cachée de l'iceberg que représente le match. Jouant plus sur le mental que le physique, il possède un impact certain sur les joueurs via les différentes étapes traversées et la transition entre ces dernières. Chaque détail de plan ou encore de mobilier peut jouer un rôle dans les capacités d'un joueur à se concentrer. Que ce soit la place des toilettes sur le parcours, la taille de la porte qui se transforme en «goulot remotivateur» ou encore la disposition des bancs dans un vestiaire qui facilitent le discours d'un coach. Tous ces questionnements méritent qu'on conçoive plus en détail ces espaces arrières car, reprenons la phrase de François Vigneau en début de mémoire : «Leur rôle ne doit plus être sous estimé». Il ne s'agit définitivement plus du seul lieu où l'on se met en tenue.

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

La deuxième méthode employée pour récolter des informations sur les coulisses du sport n'était plus juste l'observation de personnes, ici mes coéquipiers, mais l'interaction avec elles. Grâce à deux types d'entretiens, j'ai pu parler avec les joueurs de mon équipe et ainsi savoir ce qu'ils pouvaient penser de ces espaces arrières, comment ils s'y sentaient et qu'est ce qui les gênaient ou au contraire leur plaisaient particulièrement. Nous aborderons donc ici une approche similaire à la partie sur l'aspect observation, en reprenant les grandes idées point par point en continuant de prouver les vestiaires et couloirs des salles de sport mériteraient d'être nommés, comme nous le faisons ici, coulisses. L'intérêt de ces interactions a été une fois de plus de me forger un avis sur des questionnements que j'ai pu me poser pendant mes recherches, les avis extérieurs m'ont donc permis de trancher. Ces questionnements, de la même manière que dans la sous partie précédente, se mêleront à mes conclusions afin que chacun puisse se faire aussi sa propre idée concernant des éventuelles nouvelles manières de concevoir ces espaces.

Pour débuter cette sous partie sur les entretiens, rappelons la nature des deux sortes d'interactions. Nous appellerons ces dernières conversations et entretiens. Les conversations se font sur un ton plus informel. Nous profitons d'un déplacement (certains vont parfois jusqu'à deux heures allers, deux heures retours) pour utiliser ce moment où tout le monde est dans la voiture pour discuter du sujet. Cette conversation devient alors la discussion dans la voiture et tout le monde participe selon ses envies pour donner son avis sur le sujet. Ce ton informel permet tout d'abord de détendre l'atmosphère et d'aborder le sujet d'une manière moins dirigée qu'un entretien. De cette manière, après avoir répondu aux questions/clichés du type «Tu veux parler de la structure du gymnase ?», tout le monde est enclin à donner son avis sur les vestiaires ainsi que le parcours traversé. Je débutais généralement par parler de la salle que l'on venait de voir pour rebondir sur des comparatifs avec d'autres. Souvent la première de mes questions était donc : «Alors, vous l'avez trouvé comment cette salle ?». L'inconvénient de ce type de discussion est que, justement, elle reste très informelle. De ce fait, les joueurs auront des fois tendance à se répéter et la durée d'une conversation de ce type n'excédera pas vingt minutes. L'ambiance bon enfant de l'équipe reprenant toujours le dessus sur une conversation plus sérieuse.

Les entretiens, quand à eux, se déroulaient de manière différente. Je ne m'entretien qu'avec une personne à la fois. Il était alors question de se rendre au gymnase de Rezé et de revivre le match et plus particulièrement les différents moments du parcours. De cette manière, les joueurs donnaient leur avis, à la fois sur leurs propres ressentis durant le match, mais tentaient aussi avec moi de repenser les vestiaires. La méthode d'entretien semi-directif était simple, il fallait refaire le parcours avec le joueur, celui évoqué dans la partie vidéographique : vestiaire puis couloir puis salle puis couloir puis vestiaire puis couloir puis salle puis couloir puis vestiaire puis couloir puis salle. Face à cette répétition, les joueurs pouvaient certes parfois se répéter mais se rendaient eux mêmes compte de ces allers retours. Nous allons maintenant voir ce qui est ressorti de ces différentes interactions avec les usagers premiers du lieu. Les deux types de discussions se mêleront pour servir un argumentaire thématique.

Durant les entretiens, trois grandes thématiques sont ressorties des dires des joueurs. La première, assez important concerne les vestiaires en général. Un deuxième point concerne les espaces de transition que constituent les couloirs et qui doivent être mieux pensés parfois. Enfin, le

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

dernier point qui est ressorti de ces entretiens est cette notion de contraste de changement d'échelle puisque qu'on évoquera la distinction importante à faire entre les joueurs et le public. Nous allons donc accompagner notre analyse de ces trois points avec des citations de joueurs.

La première thématique concerne donc les vestiaires en tant que tels. Les premières réactions ont toujours été d'évoquer le but premier de ces espaces, à savoir se changer. Pour les entretiens, cela peut se comprendre par le fait que nous nous placions dans une histoire, une schéma donc la première étape, celle des vestiaires, était de se changer. Cependant cette fonctionnalité était souvent la première chose à être évoquée lorsqu'on abordait le thème des vestiaires ou en tant que tels. Prenons pour exemple la première conversation que j'avais eu avec mes coéquipiers. Nous revenions alors de Saint Julien de Concelles. Un des joueurs trouvait bien que les vestiaires soient spacieux, cela permettait d'avoir de la place pour s'assoir, poser ses affaires sur les bancs sans être collés aux autres. Le terme spacieux définit alors plus le nombre d'assises disponibles que la taille du vestiaire. En effet, il comparait les tailles des vestiaires de Rezé et celle de Saint Julien de Concelles(voir Partie II-1 pour les plans des vestiaires). Or les tailles sont équivalentes mais les bancs sont plus long dans les vestiaires de la deuxième salle : «A Rezé, je les trouve trop petits (les vestiaires) [...] ce qui me gène souvent, c'est d'être collé, de pas avoir de place pour poser mes affaires, pour m'asseoir. Moi, ça me gène». Il est cependant important de faire remarquer ici que l'effectif n'était pas au complet ce jour là. A douze, il n'y aurait évidemment pas eu autant de place. Cela montre cependant que les vestiaires sont souvent bien trop petits pour accueillir des équipes complètes. Malheureusement, dans certaines salles, des programmes ont surement du privilégier le nombre de vestiaires plutôt que leur taille. Par exemple, le gymnase d'Aubigny en Vendée, où le club SLAM Vendée joue ses rencontres, propose quatre vestiaires. Cependant, ils mesurent environ 13m2 (sans les douches) chacun. Lors de ce match, nous nous étions déplacés à six seulement, et le vestiaire semblait déjà bien rempli à cause des joueurs et de leurs affaires. De ce fait, l'équipe en face, au nombre de douze joueurs, utilisaient deux vestiaires en même temps pour pouvoir se changer confortablement. Je leur ai donc demandé ce qu'ils pensaient eux, usagers réguliers de ces vestiaires, de cette situation. Selon eux, ce n'est pas l'avant match qui pose problème, il suffit de se répartir, mais bien la mi-temps. Ils sont alors obligés de regrouper d'un seul et même vestiaire «Certains doivent rester debout parce que sinon on est trop sur les bancs, et avec la sueur, c'est pas vraiment agréable...». La taille du vestiaire influence donc forcément sur le confort des joueurs, même si cela se ressent bien plus dans les sports collectifs.

«Ce qui me gène souvent, c'est d'être collé, de pas avoir de place pour poser mes affaires»

«Certains doivent rester debout parce que sinon on est trop sur les bancs»

Les autres paramètres qui ont été soulevés lors des entretiens tiennent plus de l'ordre du sensible. J'ai trouvé ça très important que des joueurs soulèvent d'eux mêmes ces points d'ambiances. Ainsi, les usagers sont bien sensibles aux espaces qu'ils fréquentent, même l'ambiance des vestiaires à une importance. Les principaux problèmes rencontrés sont ceux qui ont été vu précédemment. Là où les films vont accentuer des traits, dans la réalité, les joueurs mettent en avant leur confort. De ce fait, la lumière et la phonétique d'un espace deviennent des points importants pour ces coulisses du sport. D'autant plus, que cela a été la toute première remarque que l'un des joueurs a faite lors de la première de nos conversations.

Moi : «Alors vous l'avez trouvé comment cette salle ?»

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Joueur : «Ce qui m'a choqué, c'est que ça résonnait vachement, même dans les vestiaires. Mais sinon ça allait».

Plus encore que la lumière, c'est le son qui a gêné particulièrement dans cette salle. Mon coéquipier a continué par la suite en disant que ça lui donnait presque mal au crane, surtout quand le coach parlait à la mi-temps. C'est un cas extrême, mais il est possible que ses performances aient été compromises à cause de cela. Cet inconfort sonore se retrouve plutôt dans les salles plus anciennes, ici celle du gymnase de Saint Julien de Concelles.

«Ça résonnait vachement, même dans les vestiaires»

La lumière peut elle aussi être source de gêne. Je n'ai, de toute façon, jamais rien entendu de positif concernant l'ambiance dans un vestiaire. Soit il n'y avait rien à dire, dans le sens où cette ambiance est normale, banale, soit elle possède des défauts. En effet, si l'on continue sur la salle de Saint Julien, le joueur avait aussi remarqué, qu'en plus du son peu agréable, il y avait peu de lumière dans ce vestiaire (figure 1). On peut tout de même souligner la présence de fenêtres dans ce vestiaire qui apportait un éclairage exclusivement naturel. Les fenêtres étant surtout utilisées pour la ventilation et en éclairage zénithal. On se retrouve alors à utiliser la lumière artificielle pour s'éclairer. Malheureusement, cela est aussi du au fait que éclairage naturel et intimité des joueurs ne vont pas forcément de paire (on en revient aux espaces tabous). Dans la conception, il faudrait donc penser des espaces plus agréables en liant lumière naturelle et intimité. La lumière artificielle renforçant cette image de l'espace clos et à l'ambiance terne (figure 2,3).

Passons maintenant à la seconde thématique soulevée par les entretiens : les espaces de transitions. Je ne m'attendais pas forcément à avoir autant de réactions sur cette question de la transition entre les espaces et pourtant, elle a suscité presque plus d'intérêt que les vestiaires en eux mêmes. Comme nous avons pu le voir dans la sous partie précédente, les couloirs constituent une étape qui se répète souvent durant le parcours d'un match. Ils deviennent alors un passage important dans la concentration. Le passage du terrain aux vestiaires à la fin de la première mi-temps correspond à un moment transitoire, aussi bien spatialement que mentalement. Lorsque l'on gagne, il faut rester dans son match et lorsque l'on perd, il faut rentrer dedans de nouveau et ne pas abandonner. De plus, si cette transition est difficile ou inexistante, cela peut avoir un effet négatif sur la concentration. Deux points ont été principalement abordés. Tout d'abord, le parcours en lui même, puis, les ambiances de ce dernier.

Le premier point est donc le parcours. Tout d'abord, ce parcours doit exister. Reprenons l'exemple de Saint Julien qui correspond à notre première conversation. Dans ce gymnase, les vestiaires donnent

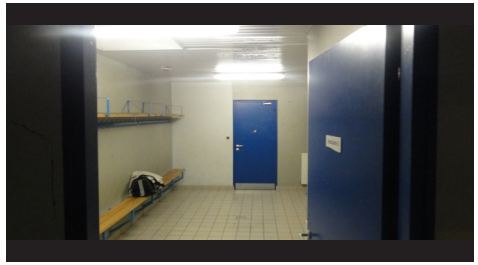
Vestiaire - Saint Julien de Concelles



Le fort contraste lumineux montre la lumière provenant de la fenêtre et prouve une certaine obscurité dans le vestiaire.

1

Vestiaire avec lumière artificielle - Rezé



2

Vestiaire avec lumière artificielle - Le Mans



3

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

directement sur la salle (figure 1,2,3). Ainsi cet espace de transition n'existe pas. C'est sans doute pour cette raison que cela a suscité beaucoup de réactions par la suite. Ce manque de couloirs a été très mal accueilli chez mes coéquipiers. Lors du déplacement à Pont de Cé, j'avais moi-même remarqué que cet espace transitoire manquait. En effet, bien qu'il y ait un couloir de desserte pour les vestiaires, séparés de la salle principale, la porte d'accès entre le couloir et la salle se trouvait en face des vestiaires. Je m'étais donc demandé si cette absence de transition pouvait avoir un effet positif sur la capacité des jours à rester dans leur match. Cependant, après réflexion, et après avoir entendu mes coéquipiers, il apparaît que ces couloirs sont des éléments essentiels du parcours de match : «Là (à Saint Julien de Concelles), t'avais pas trop le temps d'appréhender ce qui avait été dit dans le vestiaire [...] C'est dans les deux, trois premières minutes où tu vas essayer d'assimiler». Le couloir apparaît comme un temps de pause nécessaire pour se ressaisir et rester concentré : «Le couloir, ça te permet de rentrer dans ton match. Tu penses à rien, t'as ton moment dans le couloir, tout seul, à marcher...». Il est cet espace transitoire qui permet justement au joueur de penser vraiment à son match, et malgré le fait que le jour fasse parti d'une équipe, de penser individuellement à sa performance. Le parcours dans le gymnase de Carquefou constitue un autre exemple de cheminement inconfortable. En effet, pour accéder aux vestiaires, il fallait d'abord sortir à l'extérieur. Les vestiaires intérieurs étaient utilisés par les équipes qui jouaient avant alors les seuls disponibles étaient ceux alloués normalement aux joueurs de football. Le parcours était donc interrompu par ce passage extérieur qui constitue un passage froid. Il s'agit alors d'une gêne pour le joueur qui pense plus à son environnement qu'à son match. L'absence

«Le couloir, ça te permet de rentrer dans ton match. Tu penses à rien, t'as ton moment dans le couloir, tout seul, à marcher...»

d'espaces transitoires ou les obstacles sur ces parcours sont des gênes pour la concentration et qui favorisent au contraire l'énervement. Un dernier exemple avec le gymnase de la Roche-sur-Yon dans lequel les vestiaires ont deux portes, une donne dans un couloir de desserte et l'autre sur le terrain. Cependant, les joueurs empruntent le couloir pour rejoindre le terrain, préférant ainsi passer par une transition plus douce que par une transition brute entre une salle close, le vestiaire, et une grande salle ouverte, la salle de sport.

De plus, l'ambiance de ces espaces a aussi une influence sur les joueurs. Ainsi, un de mes coéquipiers disait lors d'un des entretiens à Rezé alors que l'on marchait dans le couloir sans lumière cette phrase : «C'est bien que le couloir soit sombre, ça rajoute du sérieux et ça permet de mieux se préparer avant de reprendre le match». En effet, les couloirs sombres ont cette propriété apaisante par rapport à des couloirs trop éclairés. On ne voit plus forcément les autres, on marche seul, face à la lumière. Le terme sérieux donne aussi une autre dimension à ces espaces. Admettre qu'il faille que ce soit sérieux montre que cette étape du parcours est spéciale, comme si une partie du match pouvait s'y jouer. Peut être que les réalisateurs réussissent mieux que les architectes aujourd'hui à retranscrire les ambiances que devraient avoir les couloirs.

«C'est bien que le couloir soit sombre, ça rajoute du sérieux»

Enfin, la dernière thématique mise en lumière par ces entretiens, est le rapport avec le public. L'intervention du public et de la foule dans le parcours est en effet un évènement qui peut perturber le joueur, de la même manière que les obstacles évoqués plus tôt. Nous allons donc voir ce que les joueurs pensent de ce rapport au public et comment ce rapport change suivant les salles. Il existe principalement deux typologies de gradins dans les gymnases. Soit le public se trouve au même niveau que

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

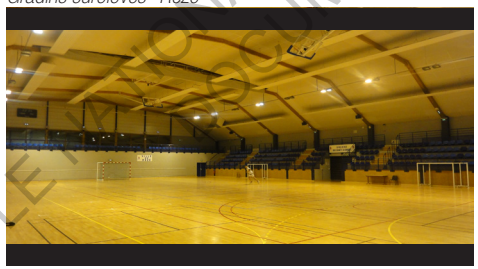
le terrain et donc, les joueurs (figure 1). Soit il est placé plus en hauteur de manière à séparer le terrain du public grâce à des niveaux différents (figures 2). Enfin parmi la première typologie, il existe encore deux types de parcours pour les joueurs qui doivent selon les salles, traverser le public ou non. On peut facilement deviner lequel des parcours est le moins apprécié : «je suis pas fan de traverser le public». En effet, certaines petites salles comme celle de Saint Julien ont leurs vestiaires qui, en plus de donner directement sur la salle, ne permettent pas aux joueurs d'éviter le public. Ils doivent alors le longer pour se rendre sur le terrain. Or, dans le sport, le public peut se montrer aussi bénéfique pour une équipe que cruel pour les adversaires. Nous n'avions pas été victimes de moqueries ou pire lors de cette rencontre mais faire interagir joueurs et supporters peut se révéler rapidement dangereux, physiquement ou, moins grave mais tout de même éprouvant, mentalement pour les joueurs. Cette séparation nette se retrouve donc assez régulièrement dans les salles de sport avec notamment des niveaux différents entre le terrain et les gradins. A Rezé, par exemple, le public est surélevé par rapport au terrain, il en va de même à Carquefou, à Aubigny et dans bien d'autres salles. Les joueurs préfèrent généralement cette disposition et cette limite physique claire : «C'est toujours mieux d'avoir les spectateurs en haut». Lors d'une conversation en voiture, certains joueurs de l'équipe 1 descendus en équipe 2 évoquaient un match joué dans la salle de Pouzauges. Dans

Gradins au niveau du terrain - Pont de Cé



1

Gradins surélevés- Rezé



2

cette salle, à l'ambiance très particulière à cause du public très nombreux, la limite se fait aussi entre les deux équipes. Ces dernières arrivent sur le terrain par des entrées différentes :»ça fait une bonne séparation entre les deux équipes et il n'y a pas moyen qu'ils entendent quoi que ce soit des autres. Et puis... Pour la présentation c'est stylé aussi». De mon point de vue, la séparation entre le public et les joueurs est essentielle afin d'être certain que le joueur puisse se concentrer vant de faire face de nouveau à la foule. En aucun cas, passer au travers de la foule ne facilite la concentration d'un joueur. Cela peut éventuellement l'énerver ou remonter le moral selon les personnes croisées. Concernant la séparation entre les deux équipes, même si cela peut améliorer le spectacle, je ne pense pas qu'il s'agisse d'une bonne chose. Pouvoir se tenir à côté de son adversaire ou face à lui avant un match peut être source de motivation et/ou un bon moyen d'impressionner son adversaire. Ainsi un match peut être déjà joué avant le coup de sifflet dans les coulisses et à l'insu du public. Je ne parle évidemment pas de triche et de corruption mais d'intimidation entre deux équipes.

«Et puis... Pour la présentation c'est stylé aussi»

Ainsi se conclue notre sous partie sur les données que nous apportent les entretiens. Même si lors des nos conversations mes coéquipiers se répétaient beaucoup, certains d'entre eux ont pu soulever des questionnements très intéressants concernant les coulisses du sport. Cela nous amène à revoir ces espaces qui semblent délaissés. Si l'on raccroche les éléments entre les parties développées précédemment, on se rend compte que des gymnases peuvent posséder de réelles qualités mais de gros inconvénients aussi. L'exemple de la salle de Saint Julien représente bien ce contraste. Malgré un vestiaire dont le plan et la disposition sont presque parfaites, sa qualité sonore, lumineuse et le fait qu'il donne directement sur la salle, font de cet espace un lieu peu agréable

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

pour les joueurs. C'est donc à nous, concepteurs, de faire le lien entre tous ces avantages pour créer des espaces avec de véritables ambiances qui font partie d'un parcours impactant les joueurs directement.

Là où les films nous ont montré des lieux aux ambiances parfois irréelles, cette analyse liée à mon expérience personnelle et celle de mes coéquipiers a pu mettre en lumière des espaces souvent quelconques qui pourtant possédaient de réelles potentialités. Que ce soit en termes d'ambiance ou d'usage, les coulisses du sport forment un parcours en lien avec la salle principale du gymnase et ont des impacts encore trop insoupçonnés sur les usagers. Les joueurs savent inconsciemment quels seraient les points à améliorer. De ce fait, il nous faut réfléchir à comment revaloriser ces espaces bien trop souvent juste placés sous les gradins. Cette partie nous a permis de mettre en valeur plusieurs points allant des ambiances des espaces de transition à la disposition des bancs dans les vestiaires. Il est évident que par rapport à la salle, dans laquelle le terrain prend place, tout ceci peut tenir du détail mais c'est en travaillant sur ces détails que l'architecture de ces espaces pourra être mieux pensée et plus adaptée aux nombreux usagers qui y défilent chaque week-end.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

CONCLUSION

Pour conclure ce travail d'une année, revenons tout d'abord sur les deux grandes parties qui ont constitué notre mémoire : l'imaginaire sportif et les ambiances du réel. Doit-on forcément dissocier ces deux types de représentations que l'on a des coulisses du sport ? Et bien, après ce travail d'analyse, je pense pouvoir affirmer que la réponse est non. Certains traits exagérés dans le cinéma sont à écarter car ils cherchent à donner des dimensions dramatiques à des scènes, des personnages et des lieux. D'autres, par contre, sont des potentialités à exploiter et dont il faudrait peut être s'inspirer pour concevoir ces futurs espaces. Par exemple, la sacralisation des vestiaires en un lieu du «seul(s)» est une pratique à éviter. Généralement dans le but d'assombrir les espaces pour souligner la rudesse de la vie d'un personnage, ces méthodes ne peuvent s'appliquer au réel où le but est justement d'apaiser les esprits sur des temps courts. Au contraire, il faudrait donc travailler en détail les différents point qui permettent de valoriser ces coulisses. C'est alors là où les entretiens et les vidéos de la seconde partie, entrent en corrélation avec les messages et les ambiances recherchés dans les films, que les pistes sont à creuser. Les vestiaires ne sont alors plus ces seuls espaces dans lesquels les joueurs se changent. Ils se transforment en théâtre pour le coach, en lieu clos séparé du public par un simple couloir (qui n'est en fait pas si simple que ça) ou encore en lieu de repos et d'isolement lors de la seule pause permise dans le match, la mi-temps. Commencer par exagérer les ambiances de ces espaces constituerait une bonne base pour envisager de nouvelles conceptions. Nous avons par exemple vu que le changement d'échelle était quelque chose de présent à la fois dans les films mais aussi dans la réalité, de plus, si l'on accentue l'obscurité du couloir, en plus de faire grandir le contraste énoncé plus tôt, on donne à ce lieu une ambiance plus «sérieuse» (On se base sur nos entretiens pour affirmer cela). Ainsi, on pourrait imaginer des couloirs très sombres, peints en noir, avec un éclairage spécial pour n'éclairer que les visages des joueurs. De cette manière, cet aspect coulisse pourrait être accentué tout en conservant un confort pour les joueurs qui pourront avoir un espace plus qualitatif pour se concentrer avant de retourner jouer. En regroupant plusieurs pans de notre analyse, on peut ainsi imaginer de futures coulisses du sport, mieux conçues. L'intérêt de ces espaces n'est, je l'espère, plus à prouver donc concevoir ces espaces ne peut devenir qu'enrichissant pour un architecte qui devra gérer des problèmes plutôt de l'ordre du sensible et relatifs au mental des joueurs.

Ensuite, je pense qu'il est important de faire un résumé des choses à faire et ne pas faire pour de futures conceptions de ces espaces. Il s'agit ici de dresser une liste de préconisations pour ne pas reproduire des erreurs que l'on peut croiser aujourd'hui mais aussi pour avoir les clés afin d'inventer de nouveaux concepts pour ces lieux. La première chose qu'il est important de rappeler est l'importance du phasage et du séquençage. Le parcours d'avant match reste un parcours ritualisé. Chaque étape a son importance et ses conséquences sur les usagers qui les traversent. De ce fait, il faut absolument éviter d'enlever une de ces étapes. L'exemple vu dans l'analyse avec une salle sans couloir de transition est à éviter absolument. De plus, moins il y a d'aléas (sortir dehors, croiser le public, etc) durant ce parcours, mieux il aidera à une bonne mise en condition pour le match à venir. La gestion des ambiances est aussi un point primordial à revoir. Aujourd'hui inexistantes, les concepteurs devront penser et réfléchir les ambiances sonores et lumineuses pour le confort des joueurs. Il serait judicieux d'apporter de la lumière naturelle dans ces espaces qui en manquent cruellement et si ce n'est pas possible, offrir un éclairage artificiel travaillé et plus seulement purement fonctionnel. Concernant les vestiaires à proprement parlé, je ne peux que conseiller de faire des espaces toujours plus spacieux, en plus de permettre à une équipe au complet de s'installer de manière confortable, un grand vestiaire devient aussi une scène plus grande pour le coach et son discours. Pour la disposition dans les vestiaires, il faut favoriser un agencement en U qui permet une meilleure visibilité entre les joueurs en plus d'un confort pour le coach. Les dispositions en cercle, triangle et L sont quand à elles fortement déconseillées pour les raisons énoncées lors de l'analyse (p77 - p80). Enfin, travailler dans le détail, en accord avec la théorie des affordances, permettrait de nouveaux usages plus lisibles pour les sportifs. Rendre des prises dans l'espace plus visibles permettra surement par la suite de soulever de nouveaux questionnements.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Ce mémoire touche finalement à sa fin, pour conclure, je tenais à rappeler encore une fois le message de François Vigneau : «Le rôle des vestiaires ne doit plus être sous estimé». Cette phrase résume parfaitement les questionnements et les analyses que j'ai pu développé durant cette année de recherche. Les vestiaires ne sont plus simplement ces lieux que l'on place sous les gradins, dans lequel les joueurs n'ont pas d'autres usages que se changer et se doucher. Il s'agit d'un espace plein de complexités. Le grand paradoxe des vestiaires est qu'ils souffrent, aussi bien dans certains films que dans la réalité de la banalisation du lieu. Ils renvoient l'image d'un lieu banal et, de ce fait, les concepteurs continuent de ne, justement, pas les concevoir. Cependant, là encore, comme dans les films, il ne faut pas confondre banalité d'un lieu avec la banalité des choses qui s y déroulent. Les coulisses du sport constituent le parfait exemple de cette réalité puisqu'ils sont des espaces à l'apparence sans grand intérêt alors que beaucoup de choses intéressantes s'y passent. J'espère que mes travaux auront réussi à toucher certains d'entre vous, à prouver que ces lieux qui semblent «délaissés» par les architectes possèdent en réalité de nombreuses potentialités de conception. Les sportifs ne pourront pas s'arrêter d'utiliser les vestiaires alors il faudra bien que les choses changent un jour. En attendant, je n'arrêterai pas pour autant de jouer au handball et de faire de l'architecture alors j'aurai peut être l'occasion de mettre moi-même toutes ces analyses à l'épreuve de la conception...

Gwenn Moreau

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Bibliographie

- Vigneau François (2006) *Les équipements sportifs*, Le moniteur

- Pion Johan et Raimbault Nicolas (2007) *La préparation mentale en sports collectifs/individuels,* Chiron

- Chauvel Pierrette et Garcia Michel (1984) *Etude de l'environnement lumineux dans les installations sportives, en vue des économies d'énergie*

- Ministère de la jeunesse et du sport (1993) *Guide technique, juridique et réglementaire. Équipements sportifs et socio-éducatifs. Tome 2,* Le moniteur

- CERTU (2009) *Les salles sportives : vers des réalisations durables adaptées aux usagers*

- Le Pogam Yves (1995) L*'anthropo-sociologie poétique de Pierre Sansot : les sports et le sensible,* Corps et Culture, n°1.
http://corpsetculture.revues.org/264#entries

Filmographie

- *Rocky*, John G. Avildsen, 1976 (Boxe)
- *Rocky 2*, Sylvester Stallone, 1979 (Boxe)
- *Raging Bull*, Martin Scorsese, 1981 (Boxe)
- *Scène de vestiaire*, Frédéric Malègue, 2011 (Boxe)

- *The Wrestler,* Darren Aronofsky, 2008 (Catch)

- *L'enfer du dimanche*, Oliver Stone, 1999 (Football américain)
- *Friday Night Lights*, Peter Berg, 2004 (Football américain)

- *Invictus*, Client Eastwood, 2009 (Rugby)
- *Le fils à jo*, Philippe Guillard, 2011 (Rugby)

- *Space Jam*, Joe Pytka, 1997 (Basketball)
- *One tree hill.* (Les frères Scott), Mark Schwahn, 2003-2012 (Basketball)

- *Miracle*, Gavin O'Connor, 2004 (Hockey)

- *Porky's*, Bob Clarck, 1982 (voyeurisme)

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR