

Intensif - Acoustique - Vestiaire de rugby

0 - L'entrée de bâtiment dans laquelle je me situe est tout d'abord l'accueil d'un club de rugby. Elle dessert ensuite deux bureaux, un local technique, l'entrée aux terrains, et un couloir d'une dizaine de mètres où se trouvent les différents vestiaires. Je suis placé à l'amorce de ce couloir, au fond à gauche de la pièce quand vous franchissez la porte de ce petit bâtiment.

1 - Cette entrée de 25m² environ est parfois très passante pendant les horaires de matchs ou d'entraînements, parfois presque vide. L'ouïe me permet parfois avant la vue de me rendre compte de la densité de personnes passantes ou statiques dans cette entrée. J'adapte en permanence ma vitesse de déplacement en fonction de cette analyse presque instantanée de l'oreille. En cas de retard, il m'est arrivé de courir dans ces couloirs, j'ai parfois été obligé de ralentir le pas malgré mon retard pour ne pas bousculer tout le monde.

2 - Une fois avoir franchi la porte qui sépare l'extérieur de l'intérieur, l'ambiance sonore change. Je sens que le plafond est bas, que les circulations sont étriquées malgré qu'il y ait une réverbération notable. Celle-ci est sûrement due à tous les revêtements lisses tels que le sol en petits carrelages, les murs en béton peint ou le faux-plafond. L'ambiance est d'ailleurs assez froide.

3 - Le son des crampons métalliques qui frottent le sol nous indique la pratique d'un sport collectif d'extérieur sur terrain naturel. Nous sommes aussi confronté au bruit important venant des vestiaires, et des douches communes qui sont autant de marqueurs culturels.

4 - Plusieurs séquences sonores s'enchaînent et s'opposent dans ce petit hall. Les premiers arrivés restent dans l'entrée, puis le flot de joueurs qui se suivent jusqu'aux vestiaires. Il faut une petite demi-heure pour que tout le monde soit entré, changé et prêt à aller s'entraîner. Ensuite, un ou deux retardataires se changent rapidement en silence. A l'inverse, en fin de matinée, le temps est suspendu et le silence remplace les bruits de fond considérables que l'on connaît lors des horaires d'utilisation. Le temps est séquencé.

5 - Plein de parents d'enfants discutent, se retrouvent, les enfants aussi entre eux. Puis les joueurs adultes. A la fin de l'entraînement, les joueurs reviennent sur certains points marquants de la séance avant la douche. Ils partent ensuite se rejoindre au bar.

6 - Outre des discussions, d'autres évènements sonores permettent de transmettre des informations. On peut parfois entendre dans tout le bâtiment seulement le monologue de l'entraîneur venant du vestiaire. Les encouragements sont eux souvent transmis par des onomatopées ou petits mots sèchement envoyés. On peut également noter les tapes amicales, les claquements de mains de salutations ou d'applaudissements...

7 - En ce qui concerne les émotions transmises par l'acoustique, le meilleur moment pour les ressentir est sûrement lors d'un match. La pression commence à monter lorsque le bruit venant des vestiaires s'arrête. Les joueurs se concentrent, l'entraîneur parle et la tonalité de sa voix monte en crescendo. S'en suivent des encouragements, le sentiment de concentration, puis la sortie en groupe des deux équipes représentant plus de 60 personnes en silence. Seul les sons des centaines de crampons métalliques résonnent.

8 - Tous ces sons sont les vecteurs des souvenirs. Je me rappellerai longtemps de tous ces sons et quand je fais l'effort de me les remémorer, ils participent à retranscrire ces expériences. L'odorat et tous les autres sens y participent aussi. Je me rappelle par exemple parfaitement l'odeur du camphre qui se dégage des baumes musculaires... L'adrénaline de début du match ou la frénésie de fin de match, que ce soit en tant que joueur ou que simple spectateur, resteront gravées en moi.

0. Introduction
1. Sentir les évènements de la vie
2. Visualiser auditivement la géométrie spatiale
3. Propager des symboles culturels
4. Sentir le mouvement du temps
5. Construire des relations sociales
6. Communiquer des informations orales
7. Stimuler des émotions
8. Retenir une mémoire des expériences que nous avons vécues.