

Note d'intention :

J'ai pratiqué le hockey sur glace de 3 à 18 ans. Aujourd'hui quand je passe dans un club sportif je suis fasciné par la machine humaine à l'oeuvre.

Ces années de pratiques ont formé en moi une reconnaissance profonde pour tout les bénévoles, parents, mi-temps et quelques permanents qui font vivre une association sportive. Elles ont aussi dessiné des souvenirs fondateurs à la construction de mon être social. C'est dans cette structure que j'ai créé mes premières amitiés. Des compagnons de route que je sais aujourd'hui à mes côtés depuis 24 ans.

Ces « années hockey » m'ont fait mordre à pleines dents les frissons du sport en équipe. Situées dans un espace de socialisation parallèle bien plus libre que l'école, ces années ont aussi été les premiers contacts doux avec certains travers : inégalités, harcèlement, violence verbale, physique et de groupe. Par chance, je n'ai pas été ni sujet ni témoin de drames ou tragédies. Du moins pas à ma connaissance. Mais en déplaçant certains curseurs, j'imagine aisément que certaines situations auraient pu dériver vers des points de chutes regrettables. Dans ces structures qui fonctionnent comme des modèles réduits de la société dans laquelle elles évoluent, je suis intéressé par la cohabitation constante entre le sport comme vecteur d'émancipation et de lien social et le sport-spectacle, en quête de performance et de marchandisation.

Je souhaite réaliser cette fiction courte - « *Toucher la glace* » - dans l'arène d'un club de hockey sur glace amateur avec des personnages passionnés par une pratique qui les a déjà bien formés, mais qui reste encore une source de découvertes.

Si l'espace sportif se compose de deux grands pôles : la tribune des regardants et le terrain de jeu des sportifs regardés, ce sont les espaces interstices qui en terme de mise en scène me semblent hautement cinématographiques. Peut-être même davantage grâce à leur allure de coulisse. Parmi les espaces moins centraux (vestiaire, table de marque, cagibi technique, local des arbitres ...) le banc des joueurs m'interpelle comme un point idéal vers lequel disposer les personnages et orienter la caméra. Sur ce banc, des joueurs entrent et sortent continuellement. Et la glace, terrain de jeu en pleine lumière, n'est qu'un espace d'appel, celui vers lequel les personnages dirigent leurs regards et leurs espoirs.

J'ai l'intention d'orienter la caméra vers le banc des joueurs. L'action du match sur la glace sera en grande partie hors champs et vu à travers les joueurs sur le banc. C'est seulement lorsque le protagoniste - Vik - accède à la glace que la caméra entrera dans l'action du match, au plus près de Vik, comme une délivrance.

Contrairement à d'autres sports comme le handball, le rugby, le football, où les joueurs sont sur le terrain pendant plusieurs dizaines de minutes et gèrent leur endurance en conséquence, au hockey sur glace, les joueurs évoluent plus rapidement sur une plus petite surface. Ce qui leur impose un effort intense concentré, et une gestion de leur endurance fractionnée. Ce fractionnement implique de sortir du terrain de jeu vers le banc pour reprendre son souffle. **Le banc est un espace de mouvements et d'échanges.**

Filmer le banc c'est tourner le regard vers des joueurs qui sont au bord d'entrer dans l'action. Qui sont dans un état frustrant de nécessaire récupération physique et qui, peu à peu, retrouvent leur force jusqu'à soudain déborder de la volonté de se réinsérer dans le

jeu. Filmer ce mouvement continue me permet aussi d'accentuer la marginalité du protagoniste, Vik. Il est le moins bon joueur de l'équipe et n'est pas sollicité par le Coach. Il est le point fixe sur ce banc. Laisser le match en hors champs permet de faire retentir visuellement la marginalité, la frustration et la détresse de Vik. La caméra sera le plus souvent possible à l'épaule et filmera au plus près de lui, dans la volonté de prioriser le potentiel d'un plan séquence quand il est sur le banc de son équipe.

Je souhaite que le Coach soit coupé par le cadre. Il est debout sur le banc et se déplace sur une ligne latérale au dessus des joueurs. Le procédé de ne pas représenter entièrement les adultes comme dans des dessins animés (Mammy two shoes dans *Tom et Jerry*, Mademoiselle Bellum dans *Les Supers Nanas* ...) permet d'une part, de focaliser l'attention sur les joueurs de l'équipes, et d'autre part, de créer un mystère autour du coach qui élève son autorité. Une figure d'adulte incomplet, immense et loins de la portée de Vik qui n'accroche même pas son regard. Le visage du Coach se dévoile seulement quand la tension du match semble redescendre, lorsque l'Arbitre annonce la volonté de l'équipe adverse de se déclarer forfait. À ce moment là le Coach descend de son piédestal, et une issue s'ouvre à Vik.

Dans « *Toucher la glace* » l'action se déroule pendant **un match hors champs qui s'entend plutôt qu'il ne se voit**. Le hockey sur glace déploie un univers sonore riche. La glace comme matière en évolution constante est un terrain de jeu fécond. Pour le sport évidemment, mais aussi pour un réalisateur qui peut y trouver un vocabulaire varié. Dans le cas de « *Toucher la glace* » c'est principalement la profusion d'éléments sonores qui m'intéresse. Grâce aux multiples matières en jeu sur un terrain de hockey sur glace (métal des cages, des lames, plastique des balustrades, caoutchouc du palet, Plexiglas, filets, carbone des crosses ; résonance du volume de l'arène close ...) je souhaite explorer jusqu'où l'univers sonore caractéristique peut se mettre au service de la suggestion d'un match, de ses différents événements, et nourrir les sentiments intérieurs du caractère principal, Vik.