



HAL
open science

La faute et son ralenti. Le cadrage temporel et visuel de l'action normée

Laurent Camus

► **To cite this version:**

Laurent Camus. La faute et son ralenti. Le cadrage temporel et visuel de l'action normée. Temporalités : revue de sciences sociales et humaines, 2017, 25, pp.1-20. 10.4000/temporalites.3635 . halshs-02958377

HAL Id: halshs-02958377

<https://shs.hal.science/halshs-02958377>

Submitted on 10 Oct 2020

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.

La faute et son ralenti. Le cadrage temporel et visuel de l'action normée

Fouls shown in slow-motion. The temporal and visual framework of a normalized act

La falta y su repetición. Encuadre temporal y visual de la acción normada

Laurent Camus



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/temporalites/3635>

DOI : [10.4000/temporalites.3635](https://doi.org/10.4000/temporalites.3635)

ISSN : 2102-5878

Éditeur

ADR Temporalités

Ce document vous est offert par Universität Basel



Référence électronique

Laurent Camus, « La faute et son ralenti. Le cadrage temporel et visuel de l'action normée », *Temporalités* [En ligne], 25 | 2017, mis en ligne le 20 septembre 2017, consulté le 10 octobre 2020.
URL : <http://journals.openedition.org/temporalites/3635> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/temporalites.3635>

Ce document a été généré automatiquement le 10 octobre 2020.



Les contenus de *Temporalités* sont mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

La faute et son ralenti. Le cadrage temporel et visuel de l'action normée

Fouls shown in slow-motion. The temporal and visual framework of a normalized act

La falta y su repetición. Encuadre temporal y visual de la acción normada

Laurent Camus

Introduction

- 1 Le football est un sport qui présente la caractéristique d'être régi par une temporalité continue. La durée d'un match est connue à l'avance et fixée par le règlement en amont de son déroulement (cf. Loi 7 « Durée du match », FIFA, 2016, p. 60-62). Il en résulte qu'en football, une partie du temps consacré à la partie n'est pas jouée de façon effective ou, pour le dire autrement, qu'il existe un hiatus entre le temps de jeu réglementaire et le temps de jeu effectif¹. Chaque fois qu'une faute est sifflée, qu'un but est marqué, que le ballon sort en touche, le jeu (au sens du *play*) s'arrête alors que le temps réglementaire défile et que le jeu (au sens de *game*) se poursuit².
- 2 Les joueurs de football, en restant au sol au moment des fautes ou en tardant à remettre le ballon en jeu, ou les entraîneurs en multipliant les changements, ont bien souvent des usages tactiques de cette tension, lorsqu'ils souhaitent préserver un score qui est à leur avantage. Ils peuvent ainsi jouer localement avec ce temps qui s'écoule, les rapprochant du terme de la partie, sans que leur adversaire ne puisse refaire son retard. L'arbitre a la possibilité d'ajouter aux 90 minutes réglementaires un « temps additionnel », une durée qui est définie à sa discrétion. Celui-ci a pour fonction d'allonger le temps de jeu effectif au sein de la partie, sans pour autant jamais parvenir à une durée égale aux 90 minutes réglementaires.

- 3 Ces spécificités de l'*association football* (son appellation officielle, ou *soccer* pour reprendre la terminologie américaine la distinguant du football américain) ont été perçues comme un frein pour son insertion sur le marché américain, auprès d'un public davantage habitué aux sports se jouant à temps effectif (tels que le hockey, le football américain, le basket-ball). En effet, les sports collectifs à temporalité continue requièrent des compétences perceptives et une attention singulière de la part du public qui doit, dans le cours de la partie, distinguer entre les moments où ce qui advient sur le terrain compte pour le jeu et les moments où ça ne compte pas.
- 4 Ces pauses répétées qui suivent un coup de sifflet de l'arbitre et qui représentent une part importante de la durée d'une rencontre, posent un problème pratique pour la télévision qui retransmet ces événements en direct. Elles sont non-prévisibles, elles ne sont pas généralement pas essentielles à la poursuite de la partie et à sa compréhension (en tout cas, elles ne peuvent contribuer à l'évolution des scores). Leur durée n'est pas connue à l'avance (on ne peut savoir quand le jeu va reprendre) mais est généralement très courte et n'excède pas les dix secondes. Le problème pour les équipes de télévision est donc le suivant : que faire de ces pauses et comment les occuper ? Que donner à voir au téléspectateur pendant que le jeu est arrêté ?
- 5 Il s'agit donc de s'interroger sur la manière dont les pauses d'un match sont ordinairement traitées par les membres d'une équipe de réalisation qui travaillent collaborativement à la mise en images du match. L'idée est que les équipes de télévision sont engagées dans une activité réflexive consistant, par la sélection des plans qui sont donnés à voir aux téléspectateurs et la dynamique routinière et collective des pratiques professionnelles qui la sous-tendent, à attribuer de la pertinence à des phénomènes singuliers du match et à délimiter, à la fois visuellement et temporellement, le cours de l'action qui leur sera accessible. Cet article s'appuie ainsi sur une conception ethnométhodologique de la réflexivité (Garfinkel, 1967). Celle-ci n'est pas à comprendre comme le fait d'un raisonnement individuel ou d'une représentation mentale mais comme une pratique ordinaire, routinière et incorporée, par laquelle les acteurs rendent compte du monde, c'est-à-dire le décrivent, le délimitent, le catégorisent aux fins de l'activité dans laquelle ils sont engagés (cf. Lynch, 2000 ; Macbeth, 2001) par le recours à des ressources verbales, gestuelles, scripturales ou visuelles.
- 6 C'est ainsi qu'on peut percevoir dans les pratiques de mise en images, et notamment dans les pratiques de réalisation télévisée en direct, la mise en œuvre d'une réflexivité en acte. Les pratiques de cadrage et de montage vidéo sont ainsi perçues comme l'accomplissement d'une réflexivité et d'un travail de cadrage, à la fois temporel et visuel, de l'activité filmée. Il s'agit ainsi d'étudier les pratiques par lesquelles les professionnels d'une régie perçoivent les pauses d'un match et les occupent ou, pour le dire autrement, d'étudier comment les transitions d'activité à l'intérieur du cadre du match affectent l'activité des professionnels qui le mettent en images en direct.

Temporalité de la rencontre sportive et normativité

- 7 Les pauses d'une rencontre de football (ou de tout autre sport collectif à temporalité continue) ont un statut intéressant du point de vue normatif. Elles sont pour ainsi dire entre deux mondes, et s'accommodent mal des conceptions classiques du jeu, revendiquant son autonomie et présentant l'action en contexte ludique comme s'exerçant

dans un cadre spatio-temporel autonome délimité (Caillois, 1967), et comme étant située en dehors de la vie courante (Huizinga, 1988). Ainsi on considère classiquement que lorsque le jeu commence, la normativité change. Le cadre social ordinaire s'efface pour laisser place à un cadre ludique : les actions qui ont lieu à l'intérieur du cadre spatio-temporel du jeu sont modalisées par le jeu (Goffman, 1991) et échappent donc à la socialité ordinaire et à ses normes.

- 8 Pourtant, comme dit précédemment, lorsque l'arbitre siffle une faute, le jeu au sens de *play* (l'activité de jouer) s'arrête alors que le jeu au sens de *game* (l'institution du jeu) se poursuit. Là, les joueurs se parlent, s'excusent, manifestent de la douleur et sont évacués par les soigneurs, se plaignent auprès de l'arbitre, se battent, se désaltèrent. Bref, se déroule à ce moment un ensemble d'activités socialement instituées, pour la plupart sans rapport avec le jeu, mais qui prennent place à l'intérieur du cadre du jeu. Les comportements tactiques évoqués plus haut, tels que celui consistant à rester au sol après un choc pour gagner du temps, reposent sur des règles sociales et morales selon lesquelles il est impossible de continuer la partie en cas de blessure d'un joueur. Le jeu est ainsi arrêté tant que le joueur n'est pas relevé ou sorti du terrain pour être soigné.
- 9 La littérature sociologique et anthropologique sur le sport s'est intéressée à la modification des normes inhérentes au cadre du jeu. Cependant, elle l'a fait depuis l'extérieur du cadre lui-même : l'espace des tribunes a ainsi, depuis Elias et Dunning (1994) constitué un terrain d'investigation privilégié pour étudier cette modification du rapport à la norme instaurée par la temporalité du jeu, à travers l'exaltation des passions que le jeu autorise pour une période donnée.
- 10 En privilégiant ce qui se passe autour du jeu, on fait ainsi abstraction de l'accomplissement de l'action en contexte ludique³, essentialisant ainsi les frontières spatiales et temporelles du jeu et la manière dont celles-ci affectent l'activité qui s'y déroule. La présente contribution propose de réinterroger la manière dont les limites temporelles du jeu sportif sont accomplies par les participants en contexte (les joueurs et l'arbitre) et par ceux qui en rendent compte par l'image (la télévision). Les pauses dans la partie, parce qu'elles sont à la limite entre le ludique et le social, sont un objet d'étude intéressant à ce titre.
- 11 En mettant en avant les pratiques réflexives rendues observables dans l'activité de réalisation télévisée des moments de pause d'un match de football, je propose ainsi d'adopter une compréhension émergentiste de la notion de cadre. Celle-ci consisterait à percevoir le cadre non pas comme un espace-temps structurant l'activité et la participation (Goffman, 1981), mais comme un accomplissement réalisé en situation, moment par moment, par les participants eux-mêmes (Goodwin & Goodwin, 2004 ; Goodwin, 2007). Du point de vue des pratiques ludiques, une telle démarche présente l'intérêt de s'intéresser aux limites spatiales, temporelles et normatives du jeu non pas dans ce qu'elles ont de structurant pour l'activité et d'excluant vis-à-vis des pratiques mondaines, mais comme des réalisations situées et routinières, insérées dans des pratiques sociales normées.
- 12 Lorsque le jeu s'arrête, qu'une faute est sifflée, qu'un but est marqué, le match change de régime. Le régime ludique, dans lequel les actions sont essentiellement orientées vers la poursuite du jeu (et qui peuvent avoir une incidence sur le résultat), est mis entre parenthèses. C'est alors le régime du monde ordinaire qui prévaut, celui dans lequel les actions ne sont pas essentiellement orientées vers l'accomplissement de la règle du jeu et

dans lequel, le ballon n'étant plus en jeu, les actions n'auront pas d'incidence directe et comptable pour la partie et pour le score.

- 13 La question soulevée ici est donc la suivante : comment la temporalité singulière de la rencontre sportive, et en particulier le passage d'une normativité à une autre, est-elle traitée par les professionnels qui en rendent compte par l'image pour la télévision ?
- 14 On verra notamment que ces phases de transition pour l'activité sportive constituent une phase de transition pour l'activité de réalisation télévisée. De façon routinière, ces pauses sont utilisées pour introduire des ralentis, des séquences enregistrées d'une action passée. Les pauses du jeu, dont on a dit qu'elles représentaient une transition entre deux régimes normatifs, sont ainsi, du point de vue de sa mise en images, le moment d'une transition entre deux régimes temporels, entre régime de direct et régime de ralenti.
- 15 Je vais dans un premier temps présenter le terrain et la méthodologie mobilisés dans cette contribution. Puis j'évoquerai la manière dont les évolutions technologiques affectent la réalisation télévisée du direct et ses dynamiques temporelles de production. Afin d'étudier les pratiques de production, j'analyserai ensuite une collection de cas à travers la manière dont les pauses, produites par les acteurs du match, sont perçues par les techniciens de la régie qui le mettent en images et reconfigurent l'activité de réalisation. Ce sera là une manière d'aborder dans le détail, par l'analyse du temps court, les enjeux temporels propres à la production télévisée en direct et l'organisation routinière du travail qu'elle suppose.

Terrain et méthodologie

- 16 Cet article s'appuie sur une enquête vidéo-ethnographique consacrée aux pratiques professionnelles de filmage et de montage d'événements sportifs retransmis en direct à la télévision (Camus, 2015). Celle-ci a été conduite pendant deux ans auprès des techniciens, réalisateurs et journalistes de la chaîne Canal+ qui travaillent à la réalisation de matches du championnat de France de football (Ligue 1). La perspective adoptée est celle de la régie, espace situé en dehors du stade, depuis lequel le réalisateur coordonne l'ensemble des techniciens (cadreurs, opérateurs-ralentis, ingénieurs du son notamment) et sélectionne en temps réel les images qui sont retransmises en direct à la télévision.
- 17 En régie, l'accès des techniciens à l'événement est médié par la technologie. Le réalisateur perçoit le match à travers des écrans donnant à voir le flux des retours de caméras qu'il instruit. Les activités de perception de l'événement, d'instruction du cadrage et de sélection des plans sont donc simultanées. Ces tâches sont d'autant plus complexes que le dispositif est important. On compte environ vingt-cinq caméras filmant le match, avec autant de retours de caméras sur le mur d'écrans de la régie, et d'opérateurs à coordonner par des instructions verbales. À cela s'ajoute une douzaine d'opérateurs-ralenti, qui produisent des séquences de différé et les rendent accessibles au réalisateur sur le mur d'écran.
- 18 L'enquête vidéo-ethnographique entend, grâce à l'utilisation de la vidéo et à sa transcription détaillée, rendre accessible le niveau de détail pertinent pour les professionnels en décrivant, moment par moment, les procédures par lesquelles ceux-ci perçoivent le match à travers les écrans et se coordonnent pour le mettre en images. L'usage de la vidéo, à travers la captation des interactions en régie et du mur d'écrans servant de support à ces interactions, permet ainsi de documenter les ressources

disponibles et mobilisables par le réalisateur dans son activité. Une telle démarche a ainsi pour ambition de rendre compte de la temporalité singulière des événements produits en direct et de la pression temporelle caractéristique de ce type d'environnement, dans lequel l'erreur est immédiatement rendue visible à l'antenne et ne peut être corrigée dans la suite de l'activité.

- 19 Le dispositif méthodologique mobilisé s'inscrit dans le sillage de recherches inspirées de l'ethnométhodologie et portant sur la coordination en situation de travail. Celles-ci portent une attention particulière aux détails de l'interaction dans l'accomplissement d'une tâche, que ce soit par l'analyse des échanges langagiers (Drew & Heritage, 1992) ou du rôle des technologies dans l'action (Luff et al., 2000 ; Heath & Luff, 2000). Ces travaux se caractérisent par un souci particulier accordé à la dimension contextuelle et temporelle de la coordination et à la manière dont les compétences des professionnels se déploient dans l'interaction.
- 20 Les pratiques professionnelles de production et de montage vidéo ont fait l'objet d'un intérêt spécifique dans la littérature (cf. Broth, Laurier & Mondada, 2014). Cette investigation sur les usages de la vidéo part d'une interrogation sur la réflexivité des pratiques filmiques (Lomax & Casey, 1998), c'est-à-dire sur les pratiques par lesquelles les cadres et monteurs vidéo travaillent à rendre compte des configurations de la situation filmée pour un public distant (Mondada, 2006b) ou pour son analyse vidéo (Mondada, 2006a).
- 21 La production audiovisuelle en temps réel présente un intérêt particulier pour l'analyste de l'interaction : elle permet d'envisager le *cadrage* d'une action, à la fois dans son sens goffmanien et dans son sens technique audiovisuel, comme une activité en tant que telle, résultant d'un travail d'ajustement entre les producteurs des images et la réalité changeante qu'ils perçoivent et mettent en images.
- 22 Ce phénomène d'ajustement dans le cadrage a principalement été documenté dans un contexte focalisé sur les échanges conversationnels entre participants filmés, qu'il s'agisse de la visiophonie dans le cadre domestique (Licoppe & Morel, 2012), professionnel (De Fornel, 1994 ; Relieu, 2007) ou judiciaire (Licoppe, 2014), ou pour la réalisation télévisée en direct (Broth, 2008). Je souhaiterais ici élargir cette question du cadrage visuel de l'activité à des phénomènes non-verbaux, en analysant les procédures par lesquelles les techniciens d'une régie rendent compte d'un match de football, par le recours aux ressources contextuelles de l'environnement qu'ils mettent en images.
- 23 Dans le contexte de la réalisation d'une émission de plateau, Broth (2006) a montré comment les interactions de la scène filmée, rendues visibles à travers le dispositif technologique de la régie, peuvent servir de ressources pour la réalisation en train de se faire. Cette conception interactionniste de la production télévisuelle du direct, attentive à la dimension temporelle de l'accomplissement de l'activité a également permis de mettre en avant les pratiques de comptage du temps lors de l'introduction de séquences enregistrées comme un aspect essentiel à la production du direct (Broth, à paraître).
- 24 En sport, le travail des opérateurs-ralentis qui produisent des séquences à partir de l'enregistrement de flux de direct a été présenté par Engström et al. (2010) dans les termes d'une « hybridité temporelle », expression rendant compte de l'engagement pratique des opérateurs dans une temporalité déployée, induit par la transition entre la production d'une séquence au présent et la production d'une séquence au passé.

- 25 Dans cet article, je convoque l'analyse conversationnelle afin de décrire les procédures collaboratives rendues observables lors des lancements de ralenti. La description du dispositif des tours de parole élaborée par Sacks, Schegloff et Jefferson (1974) permet de rendre compte de façon détaillée du caractère ordonné des prises de paroles et des droits et des obligations qui leur sont liées. Cet appareillage analytique est ainsi mobilisé pour décrire les structures organisationnelles du travail des opérateurs comme des phénomènes contingents et séquentiellement ordonnés. Dans ce contexte spécifique de la production télévisée en direct, il permet de rendre compte des procédures conjointes d'annonce, de sélection et de lancement des séquences qui passeront à l'antenne et seront rendues visibles pour le téléspectateur.

L'évolution des techniques de production du direct et la question du traitement des pauses du match

- 26 Depuis le milieu des années 1980, les moyens techniques à disposition des réalisateurs pour filmer et monter les matches de football sont croissants. Trois ou quatre caméras étaient utilisées jusqu'alors pour filmer en direct et désormais ce sont entre 24 et 30 caméras qui sont utilisées sur un match ordinaire du championnat de France de football. Ces caméras supplémentaires permettent de filmer le match sous des perspectives diversifiées. Le ballon qui représentait alors le point focal de la réalisation n'est plus l'unique objet référent. Prenant en compte la complexité des matches et la dimension morale et sociale des enjeux qui s'y jouent (et donc non strictement ludique), des caméras sont disponibles pour montrer des angles alternatifs, des valeurs de plans distinctes et des phénomènes ne se limitant pas aux déplacements du ballon.
- 27 Les innovations techniques en matière de plateforme utilisée pour produire les ralentis sont centrales pour comprendre les évolutions des manières de filmer et de monter le sport en direct. Les ralentis sont des séquences de différé, qui permettent de revoir une action de la partie⁴. Ce sont donc des insertions de séquences enregistrées (c'est-à-dire du passé) insérée dans un flux de direct (du présent). À la fin des années 1990, des plateformes numériques LSM (*Live Slow Motion*) remplacent les magnétoscopes analogiques dans la production audiovisuelle des matches de football en direct et le nombre de plateformes et d'opérateurs-ralentis s'accroît (d'un dans les années 1980 à une dizaine sur des matches du championnat de France). La numérisation des supports permet d'accroître la vitesse d'accès des opérateurs et de faciliter le stockage des phénomènes jugés pertinents pour un ralenti. Cette accélération de l'accès aux données stockées, passant d'une vingtaine de secondes en analogique à un traitement quasi-immédiat en numérique, bouleverse la réalisation du direct. À chaque moment du match, les courtes pauses, dont on a dit qu'elles étaient problématiques car non essentielles pour le déroulement du jeu, sont susceptibles d'être utilisée pour le passage d'un ralenti à l'antenne. Ainsi le ralenti n'est-il plus seulement une manière de revoir un phénomène perçu comme important mais comme un moyen d'occuper une espace.
- 28 Les pratiques de médiation de l'événement en direct posent des problèmes particuliers pour l'analyse. La vitesse d'exécution et les processus routiniers de coordination mobilisés pour faire face à l'urgence de la situation sont difficiles à traiter pour l'analyste. L'événement retransmis en direct, en raison de la simultanéité entre sa production et sa réception, n'est pas sujet à des reconstructions *ex post* par le montage. Généralement

étudié par le biais d'une analyse des programmes télévisuels déjà constitués, il est souvent traité comme un événement transparent dont les modalités pratiques et situées de production sont passées sous silence⁵.

- 29 Pourtant, les innovations technologiques, qui reconfigurent le montage non-linéaire en temps réel, imposent de prendre en compte ces pratiques de médiation en temps réel. Le passage des monteurs au numérique (phénomène étudié en musique – cf. notamment Le Guern, 2005 ; 2012 – mais finalement très peu pour l'image animée) modifie la manière dont sont traitées les pauses du match. Il est ainsi possible de produire et de diffuser un ralenti de façon quasi instantanée lorsqu'une faute est produite et d'occuper ces moments où le jeu s'arrête en attendant que le ballon soit remis en jeu. La multiplication des caméras pour filmer le match de football n'affecte pas seulement la captation du direct. Le flux de chaque caméra étant enregistré de façon continue et rendu immédiatement accessible par le travail des opérateurs-ralentis, le réalisateur dispose à chaque moment d'une multiplicité de plans, de direct ou de différé, pour rendre compte de l'action. C'est au moment de ces pauses, alors que le ballon est arrêté, que le réalisateur peut exprimer une vision particulière de l'événement en train de se dérouler en exploitant la richesse des angles de vue mis à sa disposition et jouer sur une texture temporelle épaisse.
- 30 Réaliser en direct requiert la mise en œuvre d'une vision professionnelle (Goodwin, 1994) du déroulement de la scène filmée. Celle-ci permet aux techniciens d'identifier les moments opportuns pour opérer des changements de plan. Pour lancer des ralentis, cette perception experte et ordonnée est en outre orientée vers un avenir. Le ralenti obstrue le direct, son lancement constitue donc une forme d'anticipation quant au contenu de ce qui sera caché au téléspectateur durant son passage à l'antenne. Autrement dit, le travail de la régie est structuré par l'identification des moments opportuns pour lancer un ralenti et la recherche de la minimisation de la perte occasionnée pour le téléspectateur. La réalisation du direct relève ainsi d'une forme de virtuosité collective, en ce qu'elle structurellement tournée vers la production de la vitesse du compte rendu de manière à répondre à l'impératif suivant : il faut en montrer plus au téléspectateur sans rien lui faire manquer.

Le coup de sifflet comme point de transition de l'activité ludique : une mise à l'arrêt du jeu et une description de l'action

- 31 Durant un match de football, l'action est, tout au long de son déroulement, perçue et appréhendée par l'arbitre. L'arbitre est le juge du jeu et il accomplit en acte sa normativité. Par l'usage de son sifflet et par la gestuelle, il établit de façon continue la démarcation entre les comportements licites et illicites accomplis par les joueurs :
- « Si l'on considère l'acte de juger relativement à ce qu'il produit, l'arbitre, tout au long du match, montre et impose aux joueurs ce qui est possible dans le cadre de la rencontre. Ainsi, il impose à tous, dans un moment particulier, sa propre manière d'appréhender et de décrire l'activité des joueurs : comme un fait, au regard de sa dynamique ou comme une situation problématique. Ce qu'il impose – et la manière dont ceci se construit – n'est pas le produit du calcul d'une solution optimale en fonction d'un contexte donné, mais de l'ordre d'une rationalité en acte. » (Rix-Lièvre & Genebrier, 2011, p. 28)

- 32 Lorsqu'il siffle une faute, l'arbitre fournit et rend observable une certaine compréhension de l'action au regard de la règle. Une telle conception du jugement arbitral constitue un renversement vis-à-vis d'une approche cognitiviste ou représentationnelle de la règle pour laquelle le jugement est le résultat d'une décision prise au regard d'un règlement intériorisé. Pour ces conceptions, le coup de sifflet qui arrête le jeu pour sanctionner une faute serait le terme causal de la représentation dans l'esprit d'une contradiction entre une action perçue et une règle écrite. La conception de Rix-Lièvre, Boyer et Récopé (2011) incline au contraire à voir le jugement comme une performance incarnée et collaborative, les joueurs n'étant pas seulement des sujets à juger mais des participants avec lesquels se coordonner en situation. Il s'agit ainsi d'une activité inscrite dans une temporalité et mobilisant des artefacts matériels et visuels dans sa mise en œuvre tels que le sifflet et les cartons. Ainsi conçu, le jugement arbitral n'a pas seulement une valeur au sein du jeu, il est également doué de propriétés d'observabilité pour une audience et peut, à ce titre, faire l'objet d'une analyse rétrospective par le recours à la vidéo – que ce soit par les pratiques télévisuelles et profanes d'usage du ralenti, ou par le recours aux méthodes scientifiques de l'autoconfrontation ou de « l'entretien en *re-situ* subjectif » (Rix-Lièvre, 2010).
- 33 Cette conception performative du jugement arbitral permet de comprendre le coup de sifflet de l'arbitre non pas comme un simple signal sonore mais comme une forme de description de l'action. En sifflant pour arrêter le jeu, l'arbitre établit un compte rendu par la négative de l'action qui vient de se produire. Le coup de sifflet a ainsi une valeur indexicale, il est orienté rétrospectivement vers une interaction entre deux joueurs proscrite par le règlement. Mais cet index n'est pas simplement orienté vers le corpus des règles mais vers un cours d'action qu'il vient circonscrire. Par le coup de sifflet, l'arbitre déclare *cette* action-là, en tant qu'elle a un début et une fin, comme une action proscrite. Par là même, il ne s'agit pas uniquement de la formulation d'un écart à la règle et mais, de façon plus essentielle, de l'érection d'un cours d'action indistinct en *fait de jeu*, observable et descriptible, aux limites temporelles et physiques appréhendables. En déclarant cette action de jeu comme une action proscrite, il la fait sortir du flux ordinaire du jeu et lui confère le statut de *fait* ressaisissable par l'image vidéo, rapportable et descriptible par le discours.
- 34 L'indexicalité du coup de sifflet est également prospective. Si le coup de sifflet est un jugement à propos d'un cours d'action qui vient de se dérouler, il est aussi un arrêt du jeu. Il reconfigure ainsi l'environnement normatif de la rencontre et modifie le statut de l'activité qui s'y poursuit. Ce qui advient après le coup de sifflet n'aura pas de conséquence pour la suite du jeu *stricto sensu*, si on le considère selon la définition héritée de Caillois (1967) comme une structure bornée douée d'une normativité propre. Aucun but ne sera inscrit, aucune faute ne sera commise et le ballon ne sera plus le centre et le référent du cadre de participation. Compris comme une performance, le coup de sifflet peut être perçu comme l'accomplissement situé et incarné d'une mise entre parenthèses du jeu (« *bracketing* »), pour reprendre le terme de Goffman (1987). Après ce signal, les actions n'ont plus un sens restreint au cadre de participation du jeu mais sont inscrites dans un environnement moral plus large, et ce jusqu'à ce que la partie reprenne.

Le coup de sifflet comme point de transition de l'activité de réalisation télévisuelle : une ressource organisationnelle pour les membres de la régie

- 35 Le coup de sifflet de l'arbitre constitue une ressource organisationnelle importante pour les membres de la régie qui perçoivent le match à travers les écrans et les enceintes du car. En rendant mutuellement accessible l'arrêt du jeu et la description d'un fait de jeu par l'arbitre, il leur sert ainsi de point d'appui sonore dans l'identification des moments pertinents pour formuler une annonce de ralenti.
- 36 Observons la collection d'extraits suivants. La transcription de ces extraits s'appuie sur les conventions propres à l'analyse conversationnelle (Sacks, 1992), définies par Jefferson (2004), adaptées de Mondada (2004 ; 2007) pour les phénomènes multimodaux, et de Broth (2014) pour les éléments propres à l'activité de réalisation télévisée⁶. En police courrier gras sont transcrites les paroles des participants. En police courrier mince apparaissent les actions non-verbales.
- 37 Les lignes numérotées correspondent à un tour de parole en régie ou, le cas échéant, à la durée d'un silence chronométré au dixième de seconde. L'identité de chaque locuteur apparaît en début de ligne en référence à sa fonction dans la régie ou sur le terrain.
- 38 Les locuteurs sont distingués par la transcription en deux ordres distincts, en noir s'ils participent du cadre participatif de la régie, ou en gris s'ils appartiennent au cadre du match et qu'ils sont perceptibles à travers le dispositif technique (enceintes et écrans) de la régie. Entre parenthèses apparaissent les secondes durant lesquelles ces actions s'effectuent, et les balises (+ ... +) servent à circonscrire, dans la ligne temporelle ou le segment verbal, le début et la fin d'une action.

(F.032) sifflet sunu_SRFCL_220944-220951

```

1      +%#(0.7)%(.)#
      26ro  +tacle 18wh
      18wh  %tombe%
      fig   #1      #2
2      $(1.1) $(0.3)
      ARB   $sifflet$
3      RAL6  èr six
4      (1.0)*
      réa   (6*8)
5      REA   top six
6      (0.3)@(0.2)Δ
      tru   (8@R6)

```

(C.011) lorsque mvuemba est là _FCLOM_213334-213338

```

1      $(0.6)$(0.3)
      ARB   $sifflet$
2      REA   ouais la d[eux/]
3      RAL4   [le ]quat* sur ça\
      réa   (5*2)
4      (.)
5      REA   top quatre/
6      (0.4)@
      tru   (2@R4)

```

(C.021) sifflet coquelin_FCLOM_220928-220932

```

1          $(0.6)$(1.0)*
  ARB      $sifflet$
  réa      (7*8)
2  RAL7    sep[t o]pposé
3  REA     [la-]
4          (0.2)
5  REA     sept top sept opposé@://
  tru      (8@R7)

```

(C.031) sifflet gomis_OLOM2_220609-220612

```

1          $(0.8)$(0.2)
  ARB      $sifflet$
2  RAL6    èr si:x\
3          (.)
4  RAL5    èr cin*q/
  réa      (6*8)
5          (.)
6  REA     six (.) top six@
  tru      (8@R6)

```

(C.041) baisse-moi la lumière_FCLOM_210540-210543

```

1  REA     baisse-moi la lumière $s'te plaît alice$&
  ARB      $sifflet-----$
2  REA     &j' [vois rien là\]
3  RAL3    [ÈR TROIS/ ]
4  RAL5    [°èr cinq ]calé°
5          (0.3)*
  réa      (6*8)
6  REA     top troi:s/
7          (0.6)@
  tru      (8@R3)

```

- 39 Dans le fragment F.032 (lequel est un cas représentatif de l'ordre normatif et routinier de l'activité en régie à la suite d'un coup de sifflet), l'opérateur-ralenti de la plateforme 6 (RAL6), annonce en ligne 2 son numéro de machine. Ce faisant, il propose spontanément un ralenti au réalisateur (REA). Cette proposition est immédiatement interprétée comme la production rendue disponible sur sa machine d'un ralenti donnant à voir un phénomène venant de se produire. En l'occurrence, il s'agit d'un ralenti référant à la suite d'actions (ligne 1) que le coup de sifflet (ligne 2) est venu sanctionner et arrêter. En ligne 5, le ralenti est sélectionné et ordonné par le réalisateur. Le ralenti est lancé à l'antenne en ligne 6.
- 40 Cette structure séquentielle est observable dans les différents cas de la sélection. La suite ordonnée « contact entre joueurs – coup de sifflet de l'arbitre – annonce de l'opérateur ralenti » est intelligible ordinairement comme l'annonce par l'opérateur d'un ralenti de l'action désignée et sanctionnée par l'arbitre sur sa machine de ralenti. D'un point de vue strictement verbal, dans ce type de cas, l'annonce est comprise sans qu'il soit fait mention du contenu visuel intrinsèque du ralenti. Aucune description de l'action ou spécification du type de plan (valeur ou axe) n'est produite.
- 41 De façon plus générale, on peut observer que, dans chacun des extraits, le coup de sifflet (qui apparaît en gris dans la transcription) est immédiatement reconnu, de façon routinière et non problématique, comme un point de transition pertinent, c'est-à-dire comme un moment privilégié pour prendre un tour de parole sans sélection préalable

(Schegloff, 1972). L'auto-sélection a été présentée comme un phénomène structurant dans la distribution de la parole au sein de la conversation ordinaire : si le locuteur qui a la parole ne sélectionne pas le locuteur qui suit, le locuteur suivant peut s'auto-sélectionner en prenant spontanément la parole et, s'il y a plusieurs autres locuteurs, c'est celui qui prend la parole en premier qui remporte le tour (Sacks, Schegloff & Jefferson, 1974). Dans la régie, les interactions sont orientées vers la production d'un compte rendu visuel et non pas essentiellement vers la poursuite d'une conversation. Cette production suppose non seulement une attention visuelle aux écrans mais aussi une attention périphérique à l'environnement sonore.

- 42 Dans la régie, contrairement à l'ordre ordinaire de la conversation où le silence peut être perçu comme une source d'embarras, les opérateurs se coordonnent dans un « état ouvert de parole » (Goffman, 1987), c'est-à-dire un espace dans lequel la parole est un droit plutôt qu'un devoir et dans lequel le silence ne pose pas de problème. L'engagement des participants est ratifié dans la production conjointe de la tâche par un ajustement tacite. Des restrictions sévères dans le droit à la parole s'y appliquent. Étant impossible aux participants de porter une attention continue à la fois à ce qui se produit sur le terrain à travers l'ensemble des écrans et aux séquences alternatives qu'ils préparent, l'environnement sonore constitue une ressource importante pour l'accomplissement de l'activité. L'orientation conjointe des opérateurs et, en particulier, du réalisateur, vers l'écoute attentive du programme fait de la prise de parole en régie un enjeu interactionnel fort : toute prise de parole rendue publique dans les enceintes risque de venir perturber l'écoute du flux du match.
- 43 C'est en ce sens, en comprenant l'importance du silence dans l'accomplissement de l'activité de réalisation et les restrictions dans les prises de parole spontanées des opérateurs, qu'il semble opportun de s'intéresser aux prises de tour des opérateurs-ralentis comme des auto-sélections insérées à des points de transition pertinents. En effet, le coup de sifflet intervient comme une opportunité pour la production systématique et normée d'une annonce de ralenti. C'est ce qui est rendu observable dans l'ensemble des extraits présentés.
- 44 Le coup de sifflet constitue une ressource temporelle dans l'identification du moment qui convient pour l'annonce, la production et le lancement d'un ralenti. C'est parce que le jeu est mis entre parenthèses par l'arbitre, qu'il ne se produit plus d'action importante pour la suite de la partie, qu'il est possible de prendre la parole et ainsi d'initier la structure séquentielle propre au lancement un ralenti. L'effet d'obturation du ralenti ne risque alors pas de venir masquer ce qui se déroule en temps réel sur le terrain.
- 45 Lancer un ralenti pose en effet un problème pratique. Le ralenti est une séquence de différé insérée entre deux séquences de direct. Son passage vient obstruer, pour une durée donnée, mais non définie en amont du passage, la retransmission du direct. Tout lancement de ralenti à l'antenne constitue donc une anticipation, à la fois du statut et de la durée, de ce qui se produira sur le terrain durant le ralenti et qui sera donc manqué par le téléspectateur. Pour le dire autrement, en lançant un ralenti, le réalisateur projette que rien de ce qui se passera pendant la diffusion du ralenti ne sera important dans la constitution du compte rendu du match, et dans sa compréhension à distance par le téléspectateur.
- 46 Plutôt que de formuler une critique à l'endroit des usages du ralenti par la réalisation, en pointant notamment leur effet d'obturation (Blociszewski, 2001), on peut au contraire souligner les efforts concertés des participants dans la préservation de la scène filmée et

dans sa captation en temps réel plutôt qu'en différé. L'effet d'obturation connu, qu'on pourrait appeler « l'effet-tunnel » du ralenti, est ainsi réinséré dans des pratiques ordinaires qui visent à minimiser ses effets sur la captation du déroulement du jeu.

Le coup de sifflet comme ressource descriptive pour l'activité de réalisation télévisée

- 47 Outre sa dimension temporellement structurante pour l'activité collective de réalisation, le coup de sifflet constitue également une ressource descriptive pour les techniciens de la régie. Du point de vue de la sélection du phénomène à revoir et donc du contenu du ralenti en lui-même, le coup de sifflet produit une description de l'action qui crée et garantit la présence d'un phénomène (d'un « quelque chose ») à voir et donc, potentiellement, à revoir. Le coup de sifflet, par sa dimension de description de l'action, érige une suite de mouvements contingents des joueurs au rang de fait constitué (Zimmerman, 1974), observable, descriptible et documentable par l'image. Du fait de l'arrêt de jeu qu'il produit, il rend possible une enquête et une documentation immédiate par le ralenti en ouvrant le segment disponible pour leur insertion.
- 48 C'est ainsi que le coup de sifflet projette une organisation séquentiellement normée en régie dont le premier terme est l'annonce d'un ralenti par un opérateur. Le coup de sifflet sert ainsi de ressource dans l'organisation de l'action de la régie par la portée normative qu'il engage pour l'organisation séquentielle à venir. En ce sens, le coup de sifflet de l'arbitre qui, du point de vue du jeu, est orienté vers une action passée, prend, en régie, une dimension projective. Ce n'est plus simplement la description d'une action passée mais une prémisse dans l'organisation de l'activité à venir. Celle-ci vise justement, par la production et la diffusion d'un ralenti de l'action fautive, à faire du coup de sifflet l'objet d'une enquête sur ses raisons et son bien-fondé. À ce titre, le coup de sifflet apparaît non seulement comme une *ressource* organisationnelle dans la production du ralenti mais aussi, en tant que jugement d'une action, comme le *thème* du ralenti à venir.
- 49 L'appariement entre le coup de sifflet et l'annonce de ralenti rend observable l'ouverture d'une fenêtre pour le lancement de ralenti en même temps qu'il en est l'accomplissement contingent. Cet appariement systématique, routinier et ordonné met en évidence la dimension projective du coup de sifflet pour les annonces de ralenti et l'ordre normatif qu'il engage entre les participants de la régie. On voit ainsi que le coup de sifflet de l'arbitre joue un rôle structurant pour des activités appartenant à des cadres d'interaction distincts (le match et la régie), engageant une reconfiguration de l'action à venir dans chacun de ces cadres.
- 50 Cependant, bien qu'elles soient systématiques et routinières, les propositions de ralentis des opérateurs ne sont pas nécessairement sélectionnées par le réalisateur et actualisées par un passage à l'antenne. En effet, c'est également après une faute, au moment même de ces pauses, que l'arbitre est amené à distribuer des cartons venant sanctionner individuellement un joueur fautif. Ces phases posent un problème pratique pour la réalisation : elles sont à la fois en dehors du jeu (*play*) et pourtant comptablement inscrite dans le déroulement de la partie (*game*). Elles sont à la fois susceptibles de changer le cours de la partie et doivent, à ce titre, faire l'objet d'un passage à l'antenne afin de donner à voir en direct au téléspectateur le geste de l'arbitre levant le carton puis, en contrechamp, la réaction du joueur fautif (cf. Camus, 2015, p. 223-326). Ces séquences

d'attribution de carton doivent donc être anticipées afin d'éviter qu'elles ne soient obstruées par le passage d'un ralenti au moment même où l'arbitre tend son bras pour donner un carton. Les propositions de ralenti sont alors mises en attente par le réalisateur qui laisse alors le dispositif en régime de direct alors que le jeu est arrêté. Il filme alors dans une séquence en direct la socialité ordinaire qui se déploie au moment de ces pauses et met en scène le jugement de l'arbitre en action.

- 51 Dans les cas présentés plus haut, le réalisateur s'oriente au contraire vers un lancement rapide du ralenti et sélectionne de façon immédiate un ralenti pour le passer à l'antenne. Cela rend ainsi observable une forme de catégorisation de la faute qui vient d'être sifflée comme une faute bénigne, non-susceptible d'être sanctionnée par un carton ou d'occasionner la douleur d'un adversaire. Il s'agit donc d'une anticipation de l'action filmée, laquelle n'est pas seulement inhérente aux pratiques de cadrage en temps réel (cf. Macbeth, 1999 ; Buscher, 2005 ; Mondada, 2006a ; Broth, 2014), mais ici également propre à l'activité collective de montage en direct.
- 52 Ainsi le lancement du ralenti, par la saisie du moment opportun pour le réaliser, apparaît à rebours comme une manière endogène de catégoriser l'activité dans laquelle sont engagés joueurs et arbitres, et d'indexer la temporalité continue de la partie. Le ralenti obstrue le direct pour une durée indéfinie. Il vient donc cacher les actions se déroulant durant sa diffusion. En proposant et en lançant un ralenti, les membres des équipes de réalisation accomplissent réflexivement les limites temporelles inscrites dans le déroulement de la partie et les frontières normatives qui leur sont liées.

Conclusion

- 53 Cet article se présente comme une contribution à une sociologie de la production médiatique, en mettant en lumière l'organisation routinière de l'activité d'une régie lors de la réalisation télévisée en direct d'un match de football. Cette organisation vise à faire face à des situations à la fois contingentes et récurrentes qui adviennent sur le terrain et surgissent à travers les écrans des opérateurs, et ainsi, à les mettre en images dans les conditions temporelles d'urgence et de vitesse caractéristiques du montage en temps réel. La sociologie de la production médiatique a déjà documenté les pratiques par lesquelles les journalistes font face à l'urgence propre à leur activité et à la manière dont l'organisation routinière de l'activité journalistique permet de traiter l'imprévu et de lui conférer du sens (Tuchman, 1978 ; Pilmis, 2014).
- 54 La présente contribution opère un déplacement en prenant pour objet la production audiovisuelle en temps réel d'un événement sportif. Elle s'intéresse donc non pas à la production rétrospective d'un compte rendu écrit (comme c'est le cas de la presse écrite) mais à la production en temps réel d'un cadrage visuel, immédiatement perceptible par un public distant. Pour ce faire, elle adopte les développements récents de l'analyse conversationnelle. Ce cadre méthodologique s'appuie sur une conception du social inspirée de l'ethnométhodologie, faisant de l'interaction en temps réel le foyer d'émergence du sens, et sur une technique d'analyse qui permet d'en rendre compte au niveau de détail pertinent pour les acteurs. Il accorde donc une place importante à l'organisation temporelle de l'activité, en mettant en évidence la pertinence du temps court dans l'analyse de la coordination et de la perception en action (Goodwin, 2002 ; Mondémé, 2016). Cela vaut en particulier pour l'analyse du « temps événementiel »

(Dubar, 2004, p. 120) et des pratiques socialement normées de synchronisation *in situ* que son traitement médiatique impose (Camus, 2017).

- 55 L'article révèle les pratiques réflexives par lesquelles la temporalité de la rencontre sportive et celle de sa retransmission télévisée en direct s'ajustent *in situ*, par le lancement de ralenti lors des moments pertinents identifiés par les techniciens. Par ces pratiques, ceux-ci *réalisent* (terme à comprendre à la fois dans son acception technique audiovisuelle et dans une acception commune d'actualisation d'une action) les transitions du match, transitions entre deux ordres normatifs, celui du jeu et celui du monde ordinaire. Cette réflexivité ne doit pas être comprise comme le fruit d'une représentation mentale ou d'un contenu intentionnel mais comme le résultat rendu observable d'une pratique routinière et socialement normée (Lynch, 2000). C'est là la condition pour comprendre la façon dont les médiateurs du direct peuvent, dans les conditions d'urgence qui caractérisent la réalisation en temps réel, mettre en ordre et donner du sens à l'événement qu'ils font émerger derrière les écrans des téléspectateurs.
- 56 L'analyse donne ici à voir le rôle structurant et délimitant du coup de sifflet de l'arbitre à la fois pour la rencontre sportive et pour la réalisation télévisée. Sur le terrain, le coup de sifflet apparaît comme l'accomplissement d'un cadrage de l'activité sportive. D'un point de vue normatif, il délimite les droits et les devoirs des joueurs dans le jeu. D'un point de vue temporel, le coup de sifflet met le jeu en pause et projette une activité nouvelle, moins directement liée au cadre du jeu, ouvrant notamment à la discussion entre joueurs et entre joueurs et arbitres. En régie, le coup de sifflet de l'arbitre redéfinit également la structure normative et temporelle de l'activité. Il entraîne la production conjointe de propositions de ralenti de la part des opérateurs-ralentis. Le coup de sifflet leur permet d'abord d'identifier les pauses du match, qui ne rendent pas absolument nécessaire une diffusion en direct et qui permettent donc le passage d'un ralenti à l'antenne. Le coup de sifflet, en tant que description d'une action qui vient de se produire, est utilisé comme une ressource disponible pour l'identification d'un phénomène à revoir au ralenti.
- 57 Le coup de sifflet de l'arbitre apparaît ainsi à la fois comme *l'accomplissement d'un cadrage temporel et normatif* du jeu et comme *une ressource pour le travail de cadrage temporel et visuel* du jeu pour les opérateurs en régie.
- 58 L'analyse et la compréhension des dynamiques temporelles de l'activité de réalisation du sport en direct paraissent d'autant plus importantes à mesure que la tentation du vidéo-arbitrage grandit pour les instances du football et que la controverse autour de son usage se répand. Cette dernière s'incarne généralement dans des postures morales et générales, autour de réflexions et d'interrogations à propos de l'objectivité de la vidéo et de son rôle dans l'accomplissement du jugement arbitral (Blociszewski, 2004). Ainsi posé, le débat dépasse le simple cadre du sport : il tient à la question de l'objectivité du jugement et à la place de l'erreur dans notre société (Bromberger, 2000). À ce titre, la coordination en contexte de jeu n'apparaît pas comme une réalité asociale mais au contraire comme un objet d'attention spécifique, représentatif de la manière dont notre société attend que le jugement soit rendu. Il apparaît fondamental d'articuler ce débat du vidéo-arbitrage à l'analyse des pratiques professionnelles de production de ces images, et de prendre notamment en considération les configurations temporelles entremêlées du match de football, régi par un temps continu (contrairement au rugby notamment), et de l'activité de réalisation télévisée.
- 59 Une telle prise en compte de la perspective des professionnels des médias sportifs passe par la reconnaissance de la pertinence du temps court dans l'analyse du social et de la

coordination au travail, afin de comprendre comment les temporalités du match et de sa diffusion en temps réel s'ajustent mutuellement. Ce sera là un jalon pour s'interroger sur les modalités pratiques de préservation du rythme du jeu et de l'expérience du public.

BIBLIOGRAPHIE

- BLOCISZEWSKI J., 2004. « Tribune vidéo-arbitrage : les illusions dangereuses. Les exemples du rugby et du football », *Médiamorphoses*, 11, p. 80-84.
- BLOCISZEWSKI J., 2001. « Le football télévisé victime du ralenti », *Communication et langages*, n° 129, p. 4-20.
- BROMBERGER C., 2000. « Du but contre son camp à l'erreur d'arbitrage. Les talons d'Achille des footballeurs et de leurs juges », *Le temps des savoirs*, 3 (« L'erreur »), p. 17-38.
- BROTH M., 2006. « L'interaction du plateau comme ressource contextuelle pour la réalisation télévisuelle ». *Verbum*, 28/23, p. 279-304.
- BROTH M., à paraître. "Telling Time: On countdowns and other practices for projecting the end of video clips in TV-production" (copie de l'auteur).
- BROTH M., 2014. "Pans, Tilts and Zooms. Conventional Camera Gestures in TV-production", in BROTH M., LAURIER, E & MONDADA, L. (eds.), *Studies of Video Practices. Video at Work*. New York, Routledge, p. 63-96.
- BROTH M., 2008. "The 'Listening Shot' as a Collaborative Practice for Categorizing Studio Participants in a Live TV-Production". *Ethnographic Studies*, 10, p. 69-88.
- BROTH M, LAURIER E. & MONDADA L. (Eds.), 2014. *Studies of Video Practices: Video at Work*, New York, Routledge.
- BUSCHER M., 2005. "Social life under the microscope?", *Sociological Research Online*, 10(1), <http://www.socresonline.org.uk/10/1/buscher.html>
- CAILLOIS R., [1958] 1967. *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.
- CAMUS L., 2017. « Attendre le signal. Une analyse des pratiques de synchronisation de l'événement avec sa retransmission télévisée en direct. », *Réseaux*, n° 202-203, p. 341-372.
- CAMUS L., 2015. *Réaliser en direct. Une vidéo-ethnographie de la production interactionnelle du match de football télévisé depuis la régie*, Thèse de doctorat, Télécom ParisTech.
- DAYAN D. & KATZ E., [1992] 1996. *La télévision cérémonielle. Anthropologie et histoire en direct*, Paris, PUF.
- DE FORNEL M., 1994. « Le cadre interactionnel de l'échange visiophonique », *Réseaux*, n° 64, p. 107-132.
- DELLAL A. (Éd.), 2008. *De l'entraînement à la performance en football*, Bruxelles, De Boeck.
- DREW P. & HERITAGE J. (Eds.), 1992. *Talk at Work. Interaction in Institutional Settings*. Cambridge, Cambridge University Press.

- DUBAR C., 2004. « Régimes de temporalités et mutations des temps sociaux », *Temporalités*, 1, p. 118-129.
- ELIAS N. & DUNNING E., [1986] 1994. *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, Paris, Fayard.
- ENGSTRÖM A., JUHLIN O., PERRY M. & BROTH, M., 2010, "Temporal Hybridity: Mixing Live Video Footage with Instant Replay in Real Time", *CHI 2010: Looking with Video*, p. 1495-1504.
- FIFA, 2016. *Lois du jeu 2016/2017*, Zurich, Publication de la Fédération Internationale de Football Association.
- GARFINKEL H., 1967. *Studies in Ethnomethodology*. Englewood Cliffs, NJ, Prentice-Hall.
- GOFFMAN E., [1979] 1981. "Footing", in *Forms of Talk*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, p. 124-159.
- GOFFMAN, E. [1974] 1991. *Les cadres de l'expérience*, Paris, Minuit.
- GOODWIN C., 2007. "Interactive Footing", in E. Holt & R. Clift (Eds.), *Reporting Talk: Reported Speech in Interaction*, Cambridge, Cambridge University Press, p. 16-46.
- GOODWIN C., 2002. "Time in action", *Current Anthropology*, Special Issue on Repertoires of Time keeping in Anthropology, 43(S4), P. S19-S35.
- GOODWIN C., 1994. "Professional vision", *American Anthropologist*, 96 (3), p. 606-633.
- GOODWIN C. & GOODWIN M.H., 2004. "Participation", in A. Duranti (Ed.) *A Companion to Linguistic Anthropology*, Oxford: Basil Blackwell, p. 222-243.
- HEATH C. & LUFF P., 2000. *Technology in action*, Cambridge UK, Cambridge University Press.
- HUIZINGA J., [1938] 1988. *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- JACQUET A., MORLANS J.-P., BLAQUART F., DOMENECH R., DOYEN J., DUSSEAU C., MANKOWSKI P., MARTINI B. & RABAT, L., 2002. *Analyses et enseignements de la coupe du monde 2002*, Direction technique nationale de la fédération française de football, CTNFS et FFF.
- JEFFERSON G., 2004. "Glossary of transcript symbols with an introduction", in G.H. LERNER (ed.), *Conversation analysis. Studies from the first generation*, Amsterdam, Benjamins, p. 13-31.
- LE GUERN P., 2012. « Irréversible ? Musique et technologies en régime numérique », *Réseaux*, n° 172, p. 29-64.
- LE GUERN P., 2005. « Les monteurs passent au numérique. Révolution d'un métier et tentative de régulation », in J.-P. DURAND et D. LINHART (Eds.), *Les ressorts de la mobilisation au travail*, Toulouse, Octares, p. 33-43.
- LICOPPE C., 2015. "Video communication and 'camera actions'; The production of wide video shots in courtrooms with remote defendants", *Journal of Pragmatics*, vol. 76, p. 117-134.
- LICOPPE C. & MOREL J., 2012. "Video-in-Interaction: 'Talking Heads' and the Multimodal Organization of Mobile and Skype Video Calls.", *Research in Language and Social Interaction*, 45(4), p. 399-429.
- LLEWELLYN N. & HINDMARSH J. (Eds.), 2010. *Organisation, Interaction and Practice: Studies of Ethnomethodology and Conversation Analysis*, Cambridge, Cambridge University Press.
- LOMAX H. & CASEY N., 1998. "Recording Social Life: Reflexivity and Video Methodology", *Sociological Research Online*, 3(2), <http://www.socresonline.org.uk/socresonline/3/2/1.html>

- LUFF P., HINDMARSCH J. & HEATH, C., (Eds.) 2000. *Workplace Studies. Recovering Work Practice and Informing System Design*, Cambridge, Cambridge University Press.
- LYNCH M., 2000. "Against Reflexivity as an Academic Virtue and Source of Privileged Knowledge", *Theory Culture & Society*, 17(3), p. 26-54.
- MACBETH D., 2001. "On 'Reflexivity' in Qualitative Research: Two Readings, and a Third", *Qualitative Inquiry*, 7(1), p. 35-68.
- MACBETH D., 1999. "Glances, trances, and their relevance for a visual sociology" in P.L. Jalbert (Ed.), *Media Studies: Ethnomethodological Approaches*, Washington, DC, University Press of America, p. 135-170.
- MEAD H., 1934. *Mind, Self, and Society*, Chicago, University of Chicago Press.
- MONDADA L., 2007. "Multimodal resources for turn-taking: Pointing and the emergence of possible next speakers", *Discourse Studies*, 9(2), p. 195-226.
- MONDADA L., 2006a. "Video Recording as the Reflexive Preservation-Configuration of Phenomenal Features for Analysis", in H. Knoblauch *et alii* (Éd.), *Video Analysis*, Bern, Lang.
- MONDADA L., 2006b. "Video recording practices and the reflexive constitution of the interactional order: some systematic uses of the split-screen technique", *Human Studies*, 32(1), p. 67-99.
- MONDADA L., 2004. « Temporalité, séquentialité et multimodalité au fondement de l'organisation de l'interaction : Le pointage comme pratique de prise du tour », *Cahiers de Linguistique Française*, 26, p. 169-192.
- MONDÉMÉ C., 2016. « L'anticipation comme actualisation », *Temporalités*, 24. <http://temporalites.revues.org/35>
- PARLEBAS P., 2005. « Modélisation dans les jeux et les sports », *Mathématiques et sciences humaines*, n° 170, pp. 11-45.
- PILMIS O., 2014. « Produire en urgence. La gestion de l'imprévisible dans le monde du journalisme », *Revue française de sociologie*, 55 (1), p. 101-126.
- RELIEU M., 2007. « La téléprésence, ou l'autre visiophonie », *Réseaux*, n° 144, p. 183-223.
- RIX-LIÈVRE G., 2010. « Différents modes de confrontation à des traces de sa propre activité », *Revue d'anthropologie des connaissances*, 4(2), p. 358-379.
- RIX-LIÈVRE G., BOYER S. & RÉCOPÉ M., 2011. "Referee cognition as it occurs: different kind of judgment acts", *International Conference on Naturalistic Decision Making*, Florida, United States, p. 136-139.
- RIX-LIÈVRE G. & GENE BRIER V., 2011. « Les interactions joueurs-arbitres au cours d'un match de football : comprendre les altercations ou leur absence », *Science & Motricité*, n° 72, p. 27-33.
- SACKS H., 1992. *Lectures on Conversation*, (2 vol.), Oxford, Blackwell.
- SACKS H., SCHEGLOFF E. & JEFFERSON G., 1974. "A simplest systematics for the organization of turn-taking for conversation", *Language*, 50(4), p. 696-735.
- SCHEGLOFF, E., 1972. "Notes on a conversational practice: Formulating place", in D. SUDNOW (Ed.), *Studies on Social Interaction*, New York, The Free Press, p. 75-119.
- TENENBAUM G. & LIDOR R., 2005. "Research on decision-making and the use of cognitive strategies in sport settings", in D. HACKFORTH, J. L. DUDA, & R. LIDOR (Eds.), *Handbook of research in applied sport psychology: International perspectives*. Morgantown, WV, Fitness Information Technology, p. 775-91.

TUCHMAN G., 1973. "Making News by Doing Work: Routinizing the Unexpected", *American Journal of Sociology*, 79(1), p. 110-131.

ZIMMERMAN D.H., 1974. "Fact as a Practical Accomplishment", in R. Turner (Ed.) *Ethnomethodology*, Harmondsworth, Penguin.

ANNEXES

Conventions de transcription

Locuteurs en régie :

REA	réalisateur
TRU	truquiste
RALn	opérateur-ralenti #n

Locuteurs audibles ou visibles depuis la régie, par les ressources sonores et visuelles du dispositif de la régie et accessibles depuis la perspective du téléspectateur :

ARB	arbitre
nwh	joueur #n de l'équipe jouant en blanc

Phénomènes audibles :

L'identité du participant qui accomplit l'action non-verbale est rappelée en début de ligne par les initiales de son pseudonyme. L'indication du début et de la fin de l'action non-verbale est notée par des balises.

Conventions spécifiques à l'activité de réalisation, repères marquant le moment exact d'actions non-verbales de façon synchronisée à la parole ou à l'indication temporelle :

(n*n')	commutation (passage du plan de la caméra n au plan de la caméra n')
(n°Rn)	insertion de ralenti (passage de caméra n à ralenti n)

NOTES

1. Jacquet et al. (2002) ont ainsi montré que le ballon était effectivement en jeu pendant 54 à 68 minutes dans différentes compétitions internationales entre 1990 et 2002 et Dellal (2008) entre 49 et 63 minutes sur une sélection de 10 matches de la saison 2006-2007 du championnat de France de football.

2. Pour la distinction entre *game* et *play*, voir Mead (1934, p. 121).

3. Les aspects sociaux et moraux de la coordination en contexte de jeu ont ainsi été effacés le plus souvent au profit d'une perspective rationaliste, réduisant l'action collective en contexte de jeu à des choix rationnels (cf. par exemple Parlebas, 2005), ou d'une conception mentaliste, la rapportant à une somme de décisions émanant d'esprits individuels (cf. par exemple Tenenbaum & Lidor, 2005).
4. J'aurai une acception générale de la notion de ralenti ici, conforme à celle utilisée par les acteurs, en les comprenant comme des séquences de différé insérées dans le flux du direct, indépendamment du fait que la séquence soit effectivement ralentie ou non.
5. Voir Camus (2017) pour une discussion de Dayan et Katz (1996) sur ce point.
6. Les conventions de transcription sont disponibles en annexe.

RÉSUMÉS

Cet article s'interroge sur le lien réflexif entre la temporalité d'une rencontre sportive et celle de sa diffusion à la télévision en direct. À partir d'une enquête vidéo-ethnographique menée en régie auprès de techniciens de l'audiovisuel qui réalisent des matches de football, cet article propose d'étudier les pratiques professionnelles par lesquelles sont traitées les pauses d'une rencontre sportive. Nous montrons comment ces pauses, pour la plupart initiées par un coup de sifflet de l'arbitre, posent un problème pratique pour la télévision. Quand le jeu est arrêté, les actions qui se déroulent ne sont plus directement orientées par la normativité propre au jeu. Or pendant ces pauses, les techniciens en régie doivent continuer à donner quelque chose à voir du match aux téléspectateurs. Grâce à une micro-analyse de l'interaction, on montre comment le coup de sifflet de l'arbitre constitue un point de transition pour l'insertion de ralentis, c'est-à-dire des séquences enregistrées donnant à revoir un phénomène de la partie sous un angle alternatif. Cela nous permet de montrer comment un élément propre au déroulement du jeu est réutilisé comme une ressource temporelle et descriptive pour l'activité de mise en images.

In this paper, we examine the reflexive link between the temporal unfolding of a sports game and its broadcasting live on TV. Borrowing from a video-ethnography in the control-room of technicians producing video football matches in real-time, this article aims to study how professionals deal with the time-out pauses and the interruptions during a match. Those interruptions, generally triggered by the referee's whistle, constitute a practical problem for TV broadcasting. When the game is stopped, actions that then take place are not directly controlled by the rules of the game but the broadcasters need to show something to the spectators. A micro-analysis of the interaction demonstrates how the referee's whistle creates a transition towards slow-motion sequences, *i.e.* filmed actions allowing one to see an event under a new angle. Thus an element of the game is re-used as a temporal and descriptive resource in the on-going activity of broadcasting.

Este artículo examina la relación reflexiva entre la temporalidad de una confrontación deportiva y la de su difusión televisada en directo. A partir de una investigación video-etnográfica, realizada en sala de realización, sobre el trabajo de técnicos del audiovisual que televisan partidos de fútbol, el texto propone estudiar las prácticas profesionales relativas al tratamiento de las pausas durante una confrontación deportiva. Estas, generalmente iniciadas por el silbato del árbitro, le plantean un problema práctico a la televisión, puesto que al interrumpirse el juego

las acciones ya no están directamente guiadas por su normatividad propia. Sin embargo, los técnicos deben seguir ofreciendo imágenes del partido a los telespectadores. Gracias a un microanálisis de la interacción daremos cuenta de cómo el silbato del árbitro constituye un punto de transición para la inserción de repeticiones, es decir de secuencias grabadas en las que se muestra un hecho del partido desde un ángulo alternativo (acciones polémicas, de falta, etc.) Mostraremos entonces cómo los profesionales de la realización de programas futbolísticos reutilizan un elemento propio al desenvolvimiento del juego a modo de recurso temporal y descriptivo en pos de su actividad de puesta en imágenes.

INDEX

Mots-clés : sport et télévision, production télévisuelle, pratiques professionnelles, ralenti, analyse de l'interaction, cadre participatif

Palabras claves : deporte y televisión, producción televisiva, prácticas profesionales, repeticiones, análisis de la interacción, marcos de participación

Keywords : Sports and television, TV broadcasting, professional practices, replay, interaction analysis, participation framework

AUTEUR

LAURENT CAMUS

Télécom ParisTech

Département de Sciences Économiques et Sociales

Institut Interdisciplinaire de l'Innovation – UMR 9217

46, rue Barrault

75013 ParisCentre d'Étude des Mouvements Sociaux (CEMS)

Institut Marcel-Mauss – UMR 8178

EHESS

190-198 avenue de France

75013 Paris

lau.camus@gmail.com