nul n'est empêché d'être fidèle à un événement qu'il n'a pas vécu. Avant d'être fidèles (ou pas) à l'événement lui-même, les émeutiers de Mai étaient fidèles, dans l'à-présent des barricades ou des luttes dans les usines, à d'autres événements plus lointains, rendus co-présents au présent par l'ouverture messianique du temps de l'histoire : selon la mémoire familiale et scolaire de chacun, ces événements avaient noms Résistance, Front populaire, guerre d'Espagne, Potemkine, Commune de Paris ou prise de la Bastille. Encore faut-il qu'il y ait savoir de ces événements, c'est-à-dire un minimum de culture. Car contrairement aux événements eux-mêmes, la culture peut se transmettre. La chose devient difficile quand la parenté se délite, quand la religion se confond avec la « sainte ignorance » et quand l'école se consacre à calomnier les savoirs.

C'est en s'exceptant des formes ankylosées de la politique et de « l'universel facile » en quoi consiste l'illimitation du banal, qu'une vérité peut advenir. Démocratie, république, peuple, histoire ne sont que des mots vides si on ne les rapporte, un à un, à leur vérité fondatrice. Communisme, laïcité, parenté, messianisme. Ces quatre vérités se déduisent d'un même axiome : l'exception est la vérité de l'universel.

Pedro CORDOBA

Le skateboard fait penser

Raphaël Zarka

Une journée sans vague. Chronologie lacunaire du skateboard : 1779-2005 — Paris, Éditions F 7, 2006, 110 p.

La Conjonction interdite. Notes sur le skateboard — Paris, Éditions F 7, 2007, 39 p.

« Deux cents ans de technologie américaine ont créé, sans qu'on y prenne garde, un immense terrain de jeu en ciment au potentiel illimité. Mais il aura fallu les yeux d'enfants de onze ans pour le voir [1]. » Autant l'avouer d'emblée : je n'ai connu que fort tard, et probablement trop tard, l'attrait de la planche à roulettes ; je n'ai pas usé mes « boards » durant de longs après-midi sur les rampes d'escaliers ou les bordures de trottoirs. Quoi qu'on en dise, il y a un âge pour ces choses-là, et si le skate n'est pas une activité réservée aux *teenagers*, il est difficile d'y venir une fois passée la trentaine. En dépit de quelques tentatives infructueuses liées à la fréquentation forcée du petit *skatepark* des Batignolles – une aire de jeu où se côtoient sans heurt skates, rollers et trottinettes –, mon approche du phénomène reste donc celle d'un non-pratiquant. Ce qui ne signifie pas qu'elle soit purement livresque. Le désir de skater ne m'est pas étranger : je l'entretiens par procuration depuis quelques années en me nourrissant de textes et de films, mais surtout à travers des échanges réguliers avec des skateurs [2] qui se trouvent être, en outre, de véritables amateurs de skate,

1. Cr. Stecyk, « Aspects of the downhill slide », *Skateboarder Magazine*, 2, 1975 (traduit par nous).

2. Pour la traduction de « skater », on a choisi de suivre Raphaël Zarka : « J'écris volontairement skateur et non pas *skater*, à l'anglaise,

capables de ressaisir ce qui, dans leur expérience, embraie sur d'autres, et les emporte du même coup ailleurs.

Pour un artiste comme Raphaël Zarka, le skate est avant tout une affaire de formes. Formes du repos, formes du mouvement, elles parcourent sourdement l'histoire de l'art et des sciences, de Galilée à Robert Morris. L'architecture urbaine, mais aussi les modules des skateparks, leur font étrangement écho. Quant à la pratique du skateboard, comme le montre *La Conjonction interdite*, elle revient toujours à opérer une espèce de « montage » parmi la diversité de matières et de formes offertes par la ville, en dynamisant ou en déstabilisant les structures conçues pour le repos et le confort, au point d'en inverser les fonctions et le sens. C'est ce qui arrive lorsqu'une désignation ancienne se trouve réinterprétée par un nouvel usage : ainsi la rampe d'escalier (« *handrail* ») devient-elle, littéralement, un « rail » pour skateboard (*CI*, p. 12-13 et 37)... Mais la performance ne se limite pas à ce genre de courts-circuits symboliques : elle peut prendre la forme très concrète d'une altération des formes, par l'effet de l'usure et parfois d'une intervention directe, comme le montre l'exemple des bancs de pierre modifiés et restaurés par les skateurs de Nîmes qui les garnissent d'arêtes métalliques ; ou encore, à Lyon, l'installation d'une rampe d'escalier ad hoc, aux dimensions idéales (*CI*, p. 16).

Les essais de Raphaël Zarka participent ainsi d'une espèce d'archéologie fantastique ; ils prolongent à leur manière son travail de sculpture et de photographie [3]. La chronologie « lacunaire » présentée dans *Une journée sans vague* offre une lecture sobre, et même laconique – bien qu'extrêmement informée –, d'une histoire qui a été généralement traitée sur le mode hagiographique par des skateurs de la première heure, « anciens combattants » reconvertis au

pour donner toute l'autonomie nécessaire à un verbe bien utile : skater. » (*Une journée sans vague*, p. 8). C'est l'occasion de dire tout ce que cet article doit, non seulement à la lecture de ses livres, mais au travail mené avec lui et les étudiants des Beaux-Arts d'Annecy dans le cadre de l'atelier « Le skateboard comme surface » (2006-2008), créé à l'initiative de Thierry Mouillié.

3. Voir l'entretien avec Fr. Piron (« Compact et poreux : discussion avec Raphaël Zarka ») publié dans *En milieu continu*, Nantes, École régionale des beaux-arts de Nantes, 2008.

journalisme ou à la sociologie. Elle rend d'autant plus sensibles les lignes de force qui traversent la pratique du skate et la rattachent à tout un pan de la réflexion contemporaine sur la transmigration des formes et des usages. À bien des égards, le skate apparaît comme une critique en acte de l'architecture urbaine. Il ne se contente pas de contester, de détourner ou d'annuler le caractère fonctionnel et symbolique des espaces publics : il les *performe*. L'espace bâti ne se donne plus alors sur le mode d'un objet ou d'une configuration dont il s'agirait de critiquer la signification idéologique ; il fournit un point d'appui pour une activité qui s'apparente à une véritable production d'espace, au sens où l'entendait Henri Lefebvre. Telle est du moins la thèse de Iain Borden, auteur d'un ouvrage de référence sur le sujet [4], et qui dirige aujourd'hui une école d'architecture en Angleterre.

Réenchanter le béton ?

Que le skate relève, bien plus clairement que le roller ou la trottinette, d'une sous-culture ou d'une contre-culture particulière, qu'il ait été largement récupéré par le monde de la marchandise et de la publicité qui en exploite aujourd'hui l'iconographie pour faire vendre des chaussures, des bonnets ou des jeux vidéo, n'empêche pas qu'on puisse l'envisager pour lui-même, dans son dispositif. Un corps, une planche d'érable laminé, des roulettes en polyuréthane fixées sur un essieu en métal : avant de se donner comme un mode de vie ou l'emblème de la jeunesse urbaine, le skate est un vecteur d'expérience et d'invention formelle ; il produit un régime nouveau de perceptions et d'affects, des formes-mouvements, et même – pourquoi pas – des idées.

De ce point de vue, l'approche ethnographique des sociologues de l'urbain ou de l'être-ensemble s'avère le plus souvent décevante. Lorsqu'elle se contente de décrire, sous le prétexte d'une enquête sur les usages contemporains de l'espace public, les mœurs d'une nouvelle « tribu », avec ses rites, ses icônes et son idiome, elle rejoint par une autre voie la mythologie dépeinte – de manière ambivalente – par

4. I. Borden, *Skateboarding, Space and the City : Architecture and the Body*, Oxford, Berg, 2001.

les magazines spécialisés. Lorsqu'elle s'intéresse effectivement au type particulier de performance spatiale que constitue le skate, elle le met au service de causes généreuses, mais probablement trop larges pour lui : réappropriation de la ville par ses usagers, décloisonnement des espaces, contestation joyeuse du fonctionnalisme et de la rationalité urbanistique, etc. L'individualisme foncier du skateur s'accorde pourtant mal avec l'idée d'une communauté de nomades urbains vouée au réenchantement ou à la réappropriation créative de l'espace public[5]. Le skate n'est pas un sport d'équipe, en dépit de l'existence de « *teams* » et de « *contests* ». Les skateurs ne sont pas des nomades : ce sont des sauvages. Jacques Caroux l'avait bien compris lorsque, dans un numéro de la revue *Esprit* de 1978 consacré à la culture de l'ordinaire, il déplorait le développement du skate en tant que sport, et le fait que les « skateboarders ou skatistes », véritables « piétons volants », soient progressivement refoulés vers des espaces réservés, équipements et parcs spécialement conçus à leur usage. Cette « normalisation » ou « codification » du skate mettait ainsi fin, selon lui, à « l'âge héroïque mais bref du skate sauvage », celui d'« une tentative de récupération, de détournement ludique de la ville ». Et plus loin, en écho aux analyses de Michel de Certeau :

> Si pour une partie de la jeunesse, la moto se présente comme une tentative pour échapper, en se marginalisant, à la ville, aux zones de grands ensembles, le skate au contraire peut être considéré comme un mode d'adaptation à l'univers urbain, un essai pour réanimer, pour réenchanter le béton. [...] Le skate se présente comme une véritable volonté de transiger avec la ville, d'en faire un monde *immédiatement* habitable et où l'on puisse trouver un plaisir quotidien.[6]

Fort bien. Mais cela ne vaut-il pas tout autant pour le roller, le vélo bmx ou la trottinette ? Le patineur ou le *rider*, légalement considérés comme des piétons, définissent un

5. Sur les modes de sociabilité du skateur, cet « être énigmatique » partagé entre individualisme et néo-tribalisme, voir Y. Pedrazzini, « L'asphalte et le hors-piste urbain », *Autrement*, dossier « Glisse urbaine », juin 2001, p. 36 *sq.*

6. J. Caroux, « Le skate sauvage », *Esprit*, n° 10, 1978, p. 33-34.

mode de circulation fluide et furtif qui les distingue des automobilistes comme des flâneurs. Mais la marche elle-même, à laquelle ne cesse revenir de Certeau, ne fournit-elle pas déjà le paradigme du genre de ruses et d'opérations qui permettent aux usagers de se réapproprier l'espace urbain en le pratiquant, en insinuant leurs gestes dans les interstices de la « discipline » et de la « surveillance » ? Et comment ne pas perdre de vue, dans ce cas, la singularité des performances spatiales que le skate rend possibles ?

Il est question de plaisir, et le plaisir, bien sûr, a un prix. Passons sur les dégradations matérielles et la nuisance sonore occasionnées par la répétition obsessionnelle des mêmes gestes et des mêmes parcours, par les inévitables chocs et raclements qui accompagnent les prises d'élan, les sauts, les reprises et les chutes. Passons aussi sur l'effet d'éviction immédiat qu'entraîne sur le reste des usagers l'installation des skateurs dans un « *spot*[7] » : le discours de la mixité trouve là sa limite. Sans doute le skate porte-t-il une idée de l'espace public bien différente de celle qui fait de chaque usager un consommateur en puissance. Les skateurs, écrit Ocean Howell, ont au moins compris que l'espace public n'est pas séparable de la possibilité d'entrer en collision avec d'autres passants[8]. L'apparition du « design défensif » (plots, crans, etc.) comme solution réactive à ce type d'occupation de l'espace public mériterait qu'on lui consacre des analyses spécifiques : en cherchant à entraver le mode de circulation privilégié par les skateurs, il matérialise la normativité implicite de l'espace public. Mais comme le montre bien l'histoire retracée par Raphaël Zarka dans sa chronologie lacunaire, et plus particulièrement celle du délaissement des skateparks et de l'émergence du « street » au début des années 1980, la réappropriation du « continuum béton-goudron » est de toute manière moins un projet en soi qu'une contrainte opératoire.

7. R. Zarka rappelle que le skateur « partage son terrain de jeu avec ceux qui ne jouent pas », ce qui signifie qu'il « procède plus souvent par annexion que partage d'espaces » (*CI*, p. 15-16 et 38).

8. « Ils ont compris que l'espace public consiste justement à pouvoir se cogner à d'autres gens, qu'il y va d'une interaction avec des humains, pas avec des marchandises » (Ocean Howell, « The Poetics of Security : Skateboarding, Urban Design, and the New Public Space », http://bss.sfsu.edu/urbanaction/UA2001/ps.html ; traduit par nous).

Aussi n'y a-t-il probablement pas de politique du skate, bien que sa pratique puisse toujours se charger d'une signification politique, à la manière d'un symptôme. Slogan pour slogan, « *Fuck it all, let's skate* » dit finalement mieux les choses que « *Skate and destroy* » : au skate on revient toujours, dans les parcs ou dans la rue, mais c'est qu'il n'y a rien de mieux à faire.

La « tribu » des skateurs n'est guère aimable. À ceux qui n'en sont pas, comme c'est mon cas, elle inspire des sentiments mêlés : l'émerveillement devant les pures lignes de vitesse gagnées par les corps sur le béton et l'asphalte le dispute à l'agacement causé par l'indolence étudiée, l'esprit de rébellion convenu codifié par le « graf' » ou l'imagerie punk qui ornent les habits et le dessous des planches. Cette figure stéréotypée du skateur se double d'un contre-discours de l'authenticité, qui en est bien entendu strictement solidaire. Tous les amateurs s'accordent à déplorer la corruption du véritable esprit du skate : par opposition à la logique mercantile et agonistique des *contests*, toujours suspecte de réduire la pratique du skate à une débauche d'effets spectaculaires, on exalte les skateurs-surfeurs des premiers temps (les Z-boys [9]), ou encore les pionniers du style « street [10] » (Natas Kaupas, Mark Gonzales) ; en réaction à l'éthos athlétique des *teams*, on promeut la figure de l'adolescent solitaire et délaissé, les valeurs antihéroïques de la dérive et de la déréliction. Les tourments du jeune Alex, superbement dépeints par Gus van Sant dans *Paranoïd Park* [11], font entrevoir à quel registre de sentiments s'alimente cette « vision du monde ». « *Skateboarding has always been a "sport"*

9. Le film de Catherine Hardwicke, *Lords of Dogtown* (2005), retrace sur un mode un peu romancé les débuts mythiques de la « Zephyr team » à Los Angeles. Sur le même sujet, on se reportera au documentaire réalisé par Stacy Peralta, un des acteurs principaux de cette histoire : *Dogtown and Z-boys* (2001). Voir Greg Beato, « The Lords of Dogtown », *Spin Magazine*, mars 1999.

10. Voir Ocean Howell, « Extreme Market Research », *Topic Magazine*, 4, 2003 (http://www.webdelsol.com/Topic/articles/04/howell.html).

11. Dont Patrizia Lombardo a rendu compte dans *Critique* (n° 730, mars 2008). On aurait pu citer, dans un autre genre, les derniers films de Larry Clark.

for fuck-ups [12] », écrit Sean Wilsey dans un article par ailleurs admirable. Les skateurs sont mal aimés ; la discipline scolaire n'est pas leur fort, mais ils passent moins de temps que leurs parents à regarder la télévision. Pour eux, racler le bitume n'est pas un passe-temps, c'est une raison d'être, inséparable d'une attitude et d'une manière de vivre. C'est pourquoi Tony Hawk, en dépit de l'incroyable talent de cascadeur qui lui vaut d'être le skateur le plus célèbre au monde et de prêter son nom à plusieurs générations de jeux vidéo, n'a jamais été un « pur ».

La fabrique du skateboard moderne

Les skateurs se comparent volontiers à des rats ou à des poissons glissant dans les replis de l'espace urbain comme dans un nouvel élément, inconnu des piétons comme des autres usagers de véhicules à roues. Comment évoquer autrement que par un jeu d'analogies le complexe de sensations visuelles, tactiles et auditives qui accompagne cette expérience de « devenir-animal » ? Il faudrait voir le monde, et singulièrement la ville, à travers les yeux du skateur qui s'insinue en elle et l'ausculte en tâchant de ranimer au contact des arêtes de béton et de métal quelque chose comme une surface ondoyante et souple – en deleuzien : un « espace lisse ». Son corps appareillé, attentif aux micro-propriétés des sols et des revêtements, sensible aux moindres accidents ou modulations de la chaussée, a développé une espèce de perception « moléculaire » de la texture des villes [13]. Peut-il seulement le faire entendre au non-skateur ? Sean Wilsey, dans l'exergue qu'il donne à son article, tente l'onomatopée :

> Clopp. Ssh... RRRaaaaoooooowwwwwwwrrrrrrrrrrr – reeeeeeeeeeeeeeeeepppp – rrraaaaoooooowwww wwrrrrrrrpppppp – tic ! – rrraaaaoooooooooowwwwwwwrrrrrrrrrrrr – reeeeeeeeeeeeeeeepp – tic ! – schrapp ! – BAM ! COMBP ! – RRrraaaoooowwwwwwwrrrrrrrrrrrr – TNK ! – rrraaaaoooooowwwrrrrrrrrrrr.

12. Ce qu'on pourrait traduire : « Le skate a toujours été un "sport" pour paumés » (« Using so little », *London Review of Books*, 19 juin 2003).

13. C'est M. de Certeau qui imaginait une « texturologie » capable d'embrasser la ville sans la surplomber ni la mettre à distance (*L'Invention du quotidien*, I, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 1990, p. 139 *sq.*).

Y a-t-il autre chose à dire ? Essayons tout de même. Et pour commencer, voyons ce qui résulte de cette idée : le skateboard n'est sans doute pas un sport de glisse – ou plus exactement, il ne l'est pas de manière essentielle. Cet axiome un peu abrupt prend à rebours les évidences véhiculées par les expressions de « hors-piste urbain » ou de « glisse urbaine ». Surtout, il paraît contredire un récit des origines cent fois conté. L'histoire est connue : le skate est sorti de l'océan. Avant de gagner le béton et l'asphalte des territoires urbains délaissés, non-lieux et espaces fonctionnels de la *suburbia* des métropoles ou des « cités diffuses », sa pratique s'est développée à proximité des plages californiennes, pour conjurer l'ennui des journées sans vague. Cette généalogie n'a rien d'anecdotique, mais il faut la compliquer singulièrement pour qu'elle devienne réellement éclairante. La chronologie de Raphaël Zarka apporte, à cet égard, une aide précieuse. Lacunaire, elle l'est par principe, non par défaut. Car il n'y a pas de développement continu des techniques et des usages qui permette de suivre sans hiatus l'évolution du skate, de sa naissance à ses formes les plus contemporaines : on a plutôt affaire à une constellation d'événements, un écheveau de lignes de faits réagissant les unes sur les autres. Il est d'ailleurs difficile de dire quand est né le skate ; peut-être même n'a-t-il jamais été inventé. Les dates, les lieux et les événements qui scandent son histoire fonctionnent comme des relais ou des balises auxquelles peuvent s'accrocher de multiples fils narratifs ; le lecteur peut tenter de les suivre en ordre parallèle, ou s'intéresser à la tresse ou au réseau qu'ils dessinent ensemble à travers une série de mouvements en zigzag, pleins de bifurcations et de raccords inattendus, qui prennent en écharpe tous les niveaux d'analyse : histoire des pratiques sportives et culturelles, processus d'individuation organologique du skateboard, invention des gestes et consolidation des styles, conquête ou requalification de nouveaux espaces urbains, développement des marques et des marchés, etc. Quelques morceaux prélevés au fil de la lecture suffiront à en donner l'idée.

1779 : en abordant à la grande île d'Hawaï, l'équipage du capitaine James Cook découvre qu'il est possible de glisser sur une vague en se tenant debout sur une longue planche de bois. 1863 : dans le Massachussets, James Plimpton

(ré)invente le patin à roulettes en fixant sur la semelle d'une chaussure une double rangée de roulettes. Ce système est amélioré, soixante-dix ans plus tard, lorsqu'un fabricant de patins de Chicago dépose un brevet pour un système d'essieux pivotant autour d'un axe vertical à l'aide de gommes de caoutchouc : les skateurs auront reconnu le principe du *truck*, sans lequel la plupart des figures du skateboard seraient impraticables. 1907 : première démonstration de surf à Santa Monica, Los Angeles. Fin des années 1930 : la mode est à la trottinette. Contrairement aux patins à roulettes, ce jouet-là n'est pas bon marché. On voit donc apparaître dans les rues des trottinettes de fortune, bricolées par les gamins :

> Ces *scooter skates* sont constitués d'un patin à roulettes coupé en deux dont chacune des parties est clouée aux extrémités d'un morceau de bois, le plus souvent un chevron d'environ 5 x 10 cm [...]. Le guidon, une simple barre horizontale, est fixé sur une cagette de bois dur qui sert de potence. Le *scooter skate* se répand rapidement tout autour des États-Unis. Les enfants se débarrassent ensuite de la cagette pour ne garder que la planche et ses roulettes (*JSV*, p. 14).

Le skateboard est ainsi né – une première fois – à la faveur d'un double détournement.

1959 : la marque Roller Derby commercialise ses *sidewalk surfboards*. À la différence des skates d'aujourd'hui, ces « planches à surfer les trottoirs » se présentent comme des mini-surfs en chêne massif. Leurs roues, d'abord métalliques, seront bientôt remplacées par des *clay wheels*, « étrange alliage d'argile, de plastique, de papier et d'écorce de noix broyée, le tout lié grâce à un polymère » (*JSV*, p. 15). Ce n'est qu'en 1972 qu'apparaîtra la roue en uréthane, à la fois plus souple et plus résistante, dont on peut dire qu'elle marque la naissance du skateboard moderne.

L'évolution organologique de l'outil ne constitue pourtant qu'une ligne parmi d'autres. La chronologie lacunaire nous incite à suivre, parallèlement, la mutation et la diffusion parfois extrêmement rapide de ses usages. Dans *The Devil's Toy*, son documentaire de 1966, Claude Jutra décrit la pratique du skateboard (« rouli-roulant », en québecois) comme « une maladie qui se propage d'une ville à l'autre » (*JSV*, p. 19). On y voit des hordes d'enfants, à peine adolescents, dévaler les

rues des lotissements ou envahir les parkings de supermarchés, au grand dam des riverains et des policiers. Le film donne également un aperçu de l'état de la pratique au milieu des années 1960 : peu de figures, et des références qui semblent plus proches du ski que du surf (virages, slaloms, arrêts en dérapage contrôlé, etc.). C'est la conquête de nouveaux terrains qui précipitera la pratique du skateboard vers son devenir contemporain.

1969 : une poignée de jeunes skateurs commencent à investir les cours des écoles construites à flanc de collines dans les environs de Santa Monica. Les plans inclinés offrent un équivalent solide des vagues et des rouleaux. « Sur l'asphalte, ils transcrivent les mouvements du surf et en empruntent le vocabulaire » (*JSV*, p. 21-22). Cet exercice de transposition du surf vers le skate effectue un déplacement capital dans le rapport des skateurs à l'espace urbain. Jusque-là, la pratique du skate s'insérait dans un environnement préexistant et familier : il s'agissait simplement de se l'approprier, en y inventant de nouveaux modes de circulation. Ainsi le réseau sans fin des trottoirs de la *suburbia*, dans les banlieues de Los Angeles, fournissait aux skateurs des autoroutes prêtes à l'emploi. Le désir de circulation frénétique si bien illustré par le film de Jutra s'accompagnait de la création d'enclaves spatiales liées à l'investissement ou au détournement d'espaces fonctionnels et planifiés – parkings, plazzas, esplanades de centres commerciaux.

Mais chercher des vagues dans le béton, en rejouant de manière très littérale les gestes du surf, c'est déjà tout autre chose. Il ne s'agit plus seulement de gagner, avec la vitesse, de nouvelles libertés de déplacement, ni simplement de se transporter ailleurs, dans des endroits réservés à d'autres usages ; il y va d'une transposition active, à la fois métaphorique et effective, des opérations qui caractérisent une pratique. À propos des Z-boys, Zarka écrit : « Sur les plans inclinés des cours d'écoles, ils inventent le "Bert", un virage pris très bas avec une main posée au sol qui leur sert de pivot » (*JSV*, p. 26-27). Chercher la vague, ce n'est pas d'abord identifier des formes qui y ressemblent pour l'œil, c'est insérer son mouvement dans les courbes d'un sol « en dur » de manière à y gagner une liberté et une puissance comparables à celles procurées par le surf.

En réinventant sa surface et ses gestes dans ce rapport d'analogie concrète, le skateur transforme du même coup sa propre relation à l'outil. Il n'est plus simplement le pilote d'un véhicule à roulettes : il fait corps avec lui d'une manière tout à fait nouvelle. Accroupi à quelques dizaines de centimètres du sol, il explore le terrain, il se livre à une espèce de microcartographie de la surface ondulante, à la manière d'un détecteur de métal ou d'un scanner (« *a scanning device* », écrit Iain Borden [14]). Avec ce « *low center of gravity style* », l'espace se donne moins comme un territoire à traverser ou à occuper que comme un volume à parcourir sur toutes ses faces. Comme l'explique Stacy Peralta : « Auparavant, la plupart des types se contentaient de skater *au-dessus du sol* ; nous nous sommes mis à *travailler la surface* ».

L'invention de la roue en uréthane, à la fois plus solide et plus adhérente, est évidemment pour beaucoup dans le développement de cette nouvelle perception de l'espace. Mais deux ou trois autres jalons achèvent de faire basculer la pratique du skate. Comme le rappelle Zarka, il y a d'abord l'introduction d'une modification morphologique assez discrète, mais en réalité décisive : le *kicktail*. L'arrière de la planche (*tail*), légèrement incliné de manière à servir de levier, permet au skateur de prendre des virages en pivotant sur les roues arrière (*kickturns*). Or ce mouvement, précise Zarka, ne doit plus rien au surf : il faut y voir le « premier signe d'émancipation du skateboard ».

Le hasard des circonstances climatiques a voulu qu'en 1976 un été particulièrement sec conduise les autorités municipales à interdire provisoirement l'usage des piscines privées. Il n'en fallait pas plus pour que les jeunes skateurs du quartier de Dogtown investissent les piscines vides des villas de Beverly Hills, en l'absence de leurs propriétaires. Les surfeurs reconvertis au skateboard ont immédiatement perçu l'avantage que présentaient ces structures cimentées en forme de bol, aux parois parfaitement courbes. En trouvant l'élan nécessaire pour se projeter jusqu'aux bords, ils relevaient un nouveau défi : la conquête de la verticalité. Les mouvements de balancier auxquels les contraignaient ces surfaces aux dimensions relativement réduites appelaient de

14. I. Borden, *op. cit.*, p. 31.

nouvelles compositions de vitesse, jouant de tous les effets de la force centrifuge. La surface concave donnait naturellement lieu à de nouvelles expériences sensorielles : attention accrue aux textures, aux aspérités, aux zones de transition. C'est d'ailleurs un détail, une singularité morphologique, qui s'est avéré décisif dans l'usage intensif des piscines. En roulant sur la portion verticale de la courbe (« *vert* »), le skate entre en contact avec la double rangée de faïence (« *blue tiling* ») qui borde la margelle (« *lips* ») ; s'il dispose d'un élan suffisant, il peut même passer au-dessus de la margelle (« *off the lips* »), le temps d'effectuer un demi-tour. « Quand les *trucks* seront devenus plus larges, les "*off the lips*" deviendront des "*grinds*" (*to grind* : racler) où le *truck* arrière racle la margelle » (*JSV*, p. 24).

Ce nouveau dispositif monté à la verticale, sur les bords de la piscine, autorise bien évidemment toutes sortes de variations sur le thème du *kick turn* : Tony Alva deviendra rapidement le maître incontesté du *frontside air*, figure qui consiste à faire pivoter la planche à 180° au point de plus basse vitesse, en tâchant de faire durer le plus longtemps possible le moment de suspens. Le corps du skateur émerge alors de la piscine pour se retrouver quasiment à l'horizontale, à quelques dizaines de centimètres du sol, comme en apesanteur ; au passage, le skateur habile peut décoller ses pieds de la planche pour ne plus la tenir que d'une main, durant quelques secondes, avant de rétablir le contact et de reprendre son élan dans le sens opposé [15]. Les vidéos de skate exhaussent les virtualités expressives de ce moment de grâce en usant et en abusant des effets de ralenti. Il n'est pas exagéré de dire que s'invente là l'essentiel de ce que les générations successives raffineront et transposeront, d'abord dans le cadre de skateparks « ready-made » (*pipes*, *ditches*, équipements de drainage, etc.) ou spécialement conçus pour reproduire et prolonger ces premières expérimentations spontanées, puis dans l'usage intensif des trottoirs, bancs, rampes d'escaliers, bornes d'incendie et autres éléments de mobilier urbain livrés à l'imagination exploratrice des skateurs.

15. Quelque temps plus tard, Alan Gelfand, surnommé « Ollie », parviendra à sauter au-dessus de la margelle sans avoir à tenir la planche par la main : c'est la planche qui semble alors se coller d'elle-même aux pieds du skateur en accompagnant son mouvement. Aux yeux de Zarka, l'« *ollie pop* » est, « sans aucun doute, la figure majeure de l'histoire du skate » (*JSV*, p. 33).

L'art du raccord : le skateboard contemporain

Plusieurs choses nous frappent dans cette genèse du skateboard moderne – si l'on accepte de considérer que le skateboard proprement contemporain naît dans les années 1980 avec la vogue du « street [16] ». Tout d'abord, et en dépit de la connotation aquatique encore véhiculée par l'usage des piscines et les noms qui désignent les skateparks [17], la conquête de nouvelles surfaces donne lieu à une expérience autonome qui ne doit plus grand chose, en pratique, aux mouvements du surf. Il ne s'agit plus seulement de glisser le long d'une surface courbe pour gagner en vitesse, mais d'insister sur le micro-espace constitué par la ligne de jonction entre les carreaux et le rebord, autrement dit de travailler une zone de raccord.

Être « *on the edge* », c'est concentrer de manière à la fois symbolique et très concrète l'essence de l'acte du skate, dont Raphaël Zarka, en reprenant ingénieusement les catégories de Caillois, montre bien qu'il est un mixte de maîtrise et de perte de contrôle, de virtuosité et de vertige : *agon* et *ilynx*, « prouesse » et « panique voluptueuse », c'est la « conjonction interdite » qui donne son titre à l'essai. Ce caractère paradoxal de la pratique du skateboard se comprend mieux si l'on revient, comme y invite Zarka, au principe de son dispositif, soit une relation ternaire « corps-outil-espace ». Cette relation apparaît en toute clarté, par une espèce de passage à la limite, lorsqu'on s'intéresse à un usage radical du skate, le style « *flat* », entièrement conçu pour des surfaces planes :

16. *JSV*, p. 42 *sq.* L'invention du « street » doit beaucoup à l'adaptation au sol de l'*ollie pop* (« *flat ground ollie* ») par Rodney Mullen : cette figure conduit naturellement les skateurs à susciter sur leur parcours toutes sortes d'obstacles à franchir.

17. « Les noms de beaucoup de skateparks se réfèrent à l'origine aquatique du skate : Concrete Wave, Paved Wave, Solid Surf. Pipeline [à Upland, dans la vallée de San Bernardino] est un double hommage à l'océan et au béton, aux formes des vagues autant qu'à celles de l'industrie » (*JSV*, p. 32).

> Une planche de skate n'est pas simplement un véhicule, c'est aussi un outil de jonglage. En tant que véhicule, il permet une relation particulière du corps à l'espace environnant où le skateur choisit ses obstacles. C'est le tronc commun à la majorité des sports de glisse. Mais dans une pratique disons « réflexive » du skateboard, l'outil skate devient son propre et unique obstacle : le skateur se fait jongleur et impose à son outil toute une série de figures plus ou moins complexes impliquant surtout divers types de girations. Seule importe ici la relation du corps à l'outil, l'espace n'est utilisé qu'à son degré zéro, comme une étendue lisse et plane (*CI*, p. 19-20).

Cette version pure du skateboard met en lumière l'essentiel, à savoir la possibilité de désolidariser le corps de l'outil-véhicule, possibilité radicalement interdite à la plupart des sports de glisse, et notamment aux « riders », dont les roulettes sont pour ainsi dire vissées à leurs pieds. Il est essentiel au skateboard de pouvoir laisser le véhicule jouir d'un « mouvement indépendant du corps » (*CI*, p. 20). Ce jeu, au sens mécanique, est au principe du « street » et de ses variantes maniéristes. Rodney Mullen en offre une éclatante démonstration lorsqu'il introduit, en 1982, trois déclinaisons importantes du *ollie* traditionnel en combinant le saut avec un mouvement de la pointe du pied (*kick flip*) ou du talon (*heel flip*), qui a pour effet de faire tourner la planche sur elle-même autour d'un axe longitudinal (*JSV*, p. 43). Le skateboard peut désormais conjuguer les effets de trois « machines à vertige » : la balançoire, le tourniquet et le toboggan. De la glissade à la glisse, c'est tout le monde de la « prouesse enfantine » qui se trouve codifié et structuré, plutôt que réglé, de sorte que le skateur oscille constamment « entre la maîtrise de soi et le débordement » (*CI*, p. 22).

En quel sens cependant ces prouesses modifient-elles substantiellement le rapport à l'espace ? Et qu'est-ce qui permet de dire qu'elles constituent des performances de l'espace urbain, plutôt que des performances urbaines ? Le style développé dans le creux des piscines exprimait une conquête de la verticalité à partir de la courbe. Le développement du « street » à partir des années 1980 marque une conquête de l'orthogonalité à partir du plat. Les « streeters » apprennent à « rouler sur les murs en partant directement du sol sans l'aide d'une courbe (les "*wall rides*") » (*JSV*, p. 44). Mais ne nous

hâtons pas d'y voir un lissage ou une fluidification générale des formes anguleuses de l'espace urbain. En vérité, c'est tout le contraire : le skateur cherche les angles, et les crée au besoin en dessinant ses trajectoires obliques ; il ne cesse de jouer de la déhiscence, des écarts et des dénivelés (*gaps*). Du même coup, le type de totalisation spatiale auquel donne lieu sa pratique s'accorde mal avec l'idée d'une suture ou d'un recollement continu des non-lieux urbains. Comme le marcheur selon de Certeau, le skateur suscite d'abord du discontinu. Parce qu'il cherche avant tout des prises, autant que des passes, le montage auquel donne lieu sa perception « moléculaire » ou « texturologique » de l'espace relève d'une « articulation conjonctive et disjonctive des places [18] ». C'est un art de l'ellipse, qui ne densifie qu'à force de couper, de sélectionner, de fragmenter. Le skateur marche « à cloche-pied », comme l'enfant ; en roulant il ne cesse de sauter, de perdre l'équilibre et de le rétablir en se servant comme il peut des prises et des appuis que lui offre son environnement. Les analyses que de Certeau consacre à la marche prennent ici un relief singulier : « L'espace ainsi traité et tourné par les pratiques se transforme en singularités grossies et en îlots séparés. Par ces boursouflures, amenuisements et fragmentations, travail rhétorique, se crée un phrasé spatial de type anthologique (composé de citations juxtaposées) et elliptique (fait de trous, de lapsus et d'allusions) [19]. » À l'espace fonctionnalisé, « cohérent et totalisateur, "lié" et simultané », les « figures cheminatoires » substituent une structure bricolée, faite de fragments et de trous [20]. De même pour le skateur, chaque « *spot* », chaque lieu favori, est à la fois une île et un espace criblé – lisse à force d'être cassé, troué, coudé en tous sens. « *A sea of shapeless angles* [21]... »

Envisagée à partir du genre de production d'espace qu'elle rend possible, l'expérience du skatebaord nous éloigne donc nettement de la plupart des sports auxquels on est

18. M. de Certeau, *op. cit.*, p. 150. Voir I. Borden, *op. cit.*, p. 192 *sq.*, pour des conclusions similaires inspirées par Henri Lefebvre.
19. M. de Certeau, *op. cit.*, p. 153.
20. *Ibid.*, p. 154.
21. E. Beckinger, cité par I. Borden, *op. cit.*, p. 186.

spontanément porté à la comparer. Un passage célèbre de *L'Être et le néant* nous offre ici une belle contre-épreuve. Sartre y explique de quelle manière le skieur qui dévale la pente cherche à « posséder » le champ de neige, et du même coup à lui redonner une « unité et une continuité qu'il avait perdues », de telle sorte qu'il retrouve la qualité d'un « tissu conjonctif[22] ». Peu importe pour notre propos qu'il s'agisse là d'une vision singulièrement réductrice et datée de la pratique du ski. L'important est que le mode d'organisation spatiale du skateboard puisse s'en déduire trait pour trait, par une inversion de toutes les caractéristiques phénoménologiques de ce « rapport d'appropriation spécial » que Sartre désigne comme « *glissement*[23] », et où il voit, avec la « vitesse », un opérateur d'unification synthétique analogue à la conscience elle-même. Tout d'abord, le type d'attention que requiert le skate (chercher les prises) est très largement focal, plutôt que global ou marginal. Contrairement à la neige étale de Sartre, les matériaux sur lesquels roule la planche sont hétérogènes et variés ; ils s'organisent moins selon une « synthèse en profondeur », par une sorte d'« action *à distance*[24] », que par des connexions locales, des raccords effectués de proche en proche – « à la main » (pour ne pas dire « au pied »). Enfin, l'espace est moins possédé, approprié, que manipulé, recomposé – simultanément traversé et contourné.

Un usage sans appropriation

Le skateur n'a décidément rien d'un surfeur des villes, et ce n'est que par métaphore qu'on peut dire qu'il se love dans les interstices de l'espace urbain pour extraire la courbe et le mouvant des structures bétonnées. Le problème d'une telle conception est qu'elle est trop unilatéralement affirmative. La glisse est du côté du vertige ; elle fait perdre de vue l'*agon*. Or le skateur ne cesse de susciter des obstacles sur son chemin, pour mieux les tourner : il cherche le handicap. Le skateur est sorti de l'eau : il préfère les piscines vides. S'il aime tant l'espace des villes, c'est pour son caractère texturé, fortement

22. J.-P. Sartre, *L'Être et le néant*, Paris, Gallimard, 1943, p. 671.
23. *Ibid.*, p. 672.
24. *Ibid.*, p. 673.

articulé, disjonctif. Angles, recoins, jointures : dans ce système de parois et de trous, il trouve partout ses prises.

Ce faisant, donne-t-il « sens » à l'espace urbain ? Retrouve-t-il sa continuité ou son unité, comme le souhaiteraient les tenants du discours de la réappropriation créative de la ville par ses usagers ? Certainement pas. Cette idée sympathique s'accorde bien avec une certaine phénoménologie de la glisse. Mais s'il ne savait pas disposer ses points d'appui au sein des configurations les plus improbables, s'il ne savait pas interrompre et ponctuer un mouvement, le skateur ne parviendrait pas à jouer sur les coutures de l'espace urbain pour y gagner de nouvelles puissances : il ferait de la trottinette.

Répétons-le une dernière fois, le skateboard n'est pas un sport de glisse ; c'est un art des raccords brusques et des conjonctions interdites. Il doit au moins autant au principe du levier et à la conception énergétique du mouvement qu'à l'insertion dans une onde ou un flux préexistant, où Deleuze voyait la caractéristique des « nouveaux sports » (surf, planche à voile, deltaplane, etc.)[25]. Voilà le genre de pensées auxquelles conduit le skate. Si le travail de Raphaël Zarka ne nous a pas aidé à en faire, il aura du moins permis de dévaler un peu plus hardiment cette pente spéculative.

Élie DURING

25. G. Deleuze, *Pourparlers*, Paris, Éd. de Minuit, 1991, p. 165. Voir *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Paris, Éd. de Minuit, 1992, p. 70. Sur le surf et la pensée, voir G. de Soultrait, *L'Entente du mouvement*, Guéthary, Vent de Terre/Surf session, 1995 ; *Pour un concept d'intégrité fondée sur la mobilité*, Guétary, Vent de Terre, 2000.