

LA

Raphaël Zarka

CONJONC
TION

INTER
DITE

NOTES SUR
LE SKATEBOARD

ROGER CAILLOIS

**LES JEUX
ET LES HOMMES**

(Le masque et le vertige)

nrf

GALLIMARD

RAPHAËL ZARKA

LA
CONJONC
TION
INTER
DITE

SUIVI DE

**LA QUESTION
EST DE SAVOIR
QUI SERA
LE MAITRE**

ÉDITIONS B42
PARIS

© Éditions B42 & Raphaël Zarka 2011

B42–132 E01

ISBN: 978-2-490077-32-8

Dépôt légal, mai 2020

Éditions B42
80, rue du Faubourg-Saint-Denis
75010 Paris - France
info@editions-b42.com
www.editions-b42.com

L'auteur tient à remercier tout particulièrement :
Mathieu Kleyebe Abonnenc, *Trouble* et François Piron.

Conception graphique : deValence
Relecture : Anna Hess

7

PRÉFACE

11

**LA
CONJONCTION
INTERDITE**

41

**LA QUESTION
EST DE SAVOIR
QUI SERA LE MAÎTRE**

PRÉFACE

Le skateboard est une obsession tenace chez ceux qui ont commencé à le pratiquer dans les toutes premières années de leur adolescence. Aujourd'hui, dans les galeries et les musées, dans les plus grandes manifestations de l'art contemporain, les formes issues de la « culture skate » se multiplient. Et ce que certains pourront voir comme un simple phénomène de mode n'est autre que la conséquence d'une évolution logique : les petits skateurs qui infestaient, il y a vingt ans déjà, les places publiques, ceux qui construisaient des mini-rampes dans le jardin de leurs parents, sont aujourd'hui en âge d'exposer à la Documenta.

Le skateboard a façonné le regard de ceux qui le pratiquent. Il a, malgré lui, permis de réévaluer des espaces et des matériaux ordinairement laissés pour compte. Qui, mis à part un artiste tel qu'Edward Rusha, pourrait s'intéresser à un parking vide ?

Je n'ai pas tout de suite réalisé pourquoi certaines œuvres d'art, tels les hermétiques empilements de planches d'Imi Knoebel, me plaisaient au premier coup d'œil. Cette familiarité paradoxale n'était due qu'à la valeur que le skateboard m'avait fait accorder à une belle planche

de contreplaqué, qu'à la potentialité d'une pile de contreplaqué appuyée contre un mur. Dans la rue, les palissades que l'on construit pendant la réfection d'une façade ou de la devanture d'un magasin, font toujours mon bonheur. Je les aime parce qu'elles me rappellent la surface lisse d'un skatepark neuf. À l'inverse, je n'ai aucune sympathie pour le vieux contreplaqué à la surface chargée d'échardes, gonflé, humide et mou.

Le texte qui suit est en quelque sorte une introduction à la pratique du skateboard. Certains artistes regardent le skateboard sous l'angle du minimalisme, de la performance, ou des arts populaires, l'important c'est que tout cela résonne. J'ai choisi l'angle « Roger Caillois ». Mais quels rapports entre Roger Caillois et le skateboard ? Si ce n'était qu'un ouvrage, *Les Jeux et les Hommes* (1958), ce serait insuffisant. Car après tout, le livre n'est pas des plus récents. Il y a même quelque chose de suranné dans ses tableaux, ses cases et ses catégories. Quand je prends Caillois comme point de départ d'une prétendue étude sur le skateboard, j'ai en tête le parcours littéraire d'un homme plus qu'un ouvrage. Je pense au Caillois des *pierres* et des *méduses*, à celui qui transforme la base scientifique de ses recherches en littérature. Le Caillois traducteur-découvreur de Borges.

Mon but était simple, écrire sur le skateboard, m'approprier par l'écriture une activité qui, d'une manière quasi obsessionnelle, a occupé toute mon adolescence : faire de l'ordre, tenter de communiquer aux autres, surtout à ceux qui n'y connaissent rien, le pourquoi d'un tel engouement.

En attendant des textes aux élucubrations plus prononcées, à la biographie plus étalée ou aux descriptions

plus factuelles, voilà timidement ce que j'ai pu faire : tresser quelques notes sur le skateboard à une lecture de Caillois. Petit hommage à un auteur qui induit aussi une manière de faire, celle de la *diagonale*. Un essai à lire comme un récit en attente, comme l'introduction d'une initiation.

LA CONJONCTION INTERDITE

INCURSION

Les jeux sont innombrables et de multiples espèces : jeux de société, d'adresse, de hasard, jeux de plein air, de patience, de construction, etc. Malgré cette diversité presque infinie et avec une remarquable constance, le mot jeu appelle les mêmes idées d'aisance, de risque ou d'habileté. Surtout, il entraîne inmanquablement une atmosphère de délassement ou de divertissement. Il repose et il amuse. Il évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquence pour la vie réelle. Il s'oppose au sérieux de celle-ci et se voit ainsi qualifié de frivole. Il s'oppose d'autre part au travail comme le temps perdu au temps bien employé. En effet, le jeu ne produit rien : ni biens ni œuvres. Il est essentiellement stérile. À chaque nouvelle partie, et joueraient-ils toute leur vie, les joueurs se retrouvent à zéro et dans les mêmes conditions qu'au premier début.

ROGER CAILLOIS

Roger Caillois classe le jeu en quatre grandes catégories : la compétition (*agôn*), la chance (*alea*), le simulacre (*mimicry*)

et le vertige (*ilinx*). Les manières de jouer se situent selon lui entre deux pôles antagonistes : la pulsion originaire (*paidia*) et la règle toute-puissante (*ludus*). Dans un second temps, il couple les catégories du jeu. Sur les six conjonctions possibles, deux lui paraissent fondamentales, deux seraient contingentes et deux antinomiques. Que l'une des deux « conjonctions interdites » caractérise le mieux le skateboard (et plus généralement les sports dits de glisse) semble indiquer que les jeux et les manières de jouer, tout comme les pratiques artistiques d'ailleurs, se sont considérablement étendus et complexifiés au cours de ces cinquante dernières années.

LE JEU COMME ACTIVITÉ

Le jeu est défini par Caillois comme une activité à la fois libre, séparée, incertaine, improductive, réglée ou fictive (les deux derniers termes étant presque exclusifs l'un de l'autre). C'est avant tout un divertissement, celui qui joue est forcément libre de jouer ou pas. Un jeu obligatoire n'est plus vécu comme jeu, en ce sens vivre n'est pas jouer. Le jeu est une activité séparée, c'est-à-dire « circonscrite dans des limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance¹ » (p. 43). Que l'on se mesure aux autres ou à soi-même, l'issue du jeu reste toujours incertaine ; jouer c'est s'en remettre au hasard. Le jeu est improductif, il diffère ainsi de l'activité professionnelle. Le joueur rémunéré (sportif, acteur ou autre) ne joue plus, il travaille ; ce qui ne change pas pour autant la nature du jeu. Réglé, le jeu est

¹ Tous les numéros de pages entre parenthèses renvoient à l'ouvrage de Roger Caillois : *Les Jeux et les Hommes*,

le masque et le vertige, coll. « Folio essais », n°184, Paris, Gallimard, 1958.

soumis à « des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent momentanément une législation nouvelle, qui seule compte » (p. 43). Fictif, il peut s'accompagner de la conscience d'une réalité parallèle à la vie courante, voire d'une irréalité totale.

Bien qu'il existe aujourd'hui de nombreux espaces divers prévus à son effet, le skateboard est avant tout une pratique urbaine. Plus précisément c'est une pratique « de l'urbain », dans le sens où le terrain est véritablement la ville, ou du moins un montage parmi la diversité de ses matières et de ses formes. À l'inverse, la danse hip-hop (un exemple de jeu urbain parmi d'autres) ne fait que décroquer l'espace réservé à l'entraînement du danseur ainsi qu'à la représentation de la danse. Elle se limite à une parcelle infime de l'espace des villes. Ses adeptes recherchent dans l'espace public les surfaces, les revêtements les plus lisses (le marbre, le granite...), avec ou sans passage, couvert ou chauffé selon la saison. Bien qu'il délaisse de nombreux aspects de la ville, le skateur se limite rarement à une surface. Il utilise autant le mobilier urbain (bancs, poubelles, bornes d'incendie...) que l'architecture (surfaces planes ou courbes, marches, margelles...). Il vit et pratique la ville différemment du passant ou même du flâneur. Le skate repousse toujours plus loin les frontières du praticable, il dynamise et déstabilise les formes et les objets faits pour le repos ou le confort (les bancs, les marches, les rampes d'escaliers...). Ce n'est pas un jeu qui se répand au-delà du terrain (comme le foot de rue par exemple) ni une activité dont on a inséré le terrain au cœur de la ville (terrain de basket sous le métro).

Au départ, le skateboard est une réponse à l'une des principales questions que pose l'espace urbain aux plus jeunes : comment jouer dans la ville ? L'origine du skateboard est la rencontre entre une trottinette bricolée et une planche de surf. Tel qu'il se pratique aujourd'hui, le skate émerge dans des quartiers populaires de Los Angeles, autour d'une petite plage encerclée de béton à Santa Monica. Cette plage, en marge de Malibu, est en quelque sorte le point de rencontre entre deux mondes, deux immensités, l'océan et la ville. Le skateboard, que l'on avait baptisé alors *sidewalk surfboard* (la planche à surfer les trottoirs), est l'alternative à une journée sans vague. Ces jeunes surfeurs considèrent la ville comme un nouvel élément, un terrain de jeu naturel d'une extraordinaire complexité. Le skateboard est un jeu de découverte et d'adaptation, son terrain d'origine, c'est le « hors-piste urbain² ». En 1978, un sociologue parlait à raison de « skate sauvage³ », car il en est du skate comme du camping, les terrains aménagés ne sont venus cadrer la pratique qu'après coup. D'ailleurs la création des « skateparks », et plus souvent des pistes de skate⁴, n'est pas toujours perçue de la même manière par l'ensemble des pratiquants. Certains vivent l'émergence des terrains « artificiels » comme la réponse à une attente et à un besoin réel, d'autres, au contraire,

2 C'est l'expression utilisée comme titre de l'ouvrage d'Yves Pedrazzini, *Rollers et Skaters : sociologie du hors-piste urbain*, coll. « Changement », Paris, L'Harmattan, 2001. Cette idée du hors-piste urbain était déjà présente dans les études des sociologues Marc Touché et Claire Calogirou.

3 Jacques Caroux, « Le skate sauvage », *Esprit*, Paris, octobre 1978.

4 Je fais ainsi la différence entre des espaces grands et complexes en bois ou en béton (skateparks), et ceux plus courants qui se limitent à une aire bitumée, souvent assez réduite, où sont déposés de petites rampes et quelques modules, ces espaces sont souvent pensés par les municipalités comme des jardins pour enfants tardifs.

n'y voient qu'une manière détournée d'interdire toujours plus sévèrement la pratique du skateboard dans l'espace public. Et si peu sont ceux qui boycottent complètement les pistes, la majorité des skateurs les utilisent comme le moteur d'une pratique connexe mais moins importante que celle du skateboard en ville.

Les espaces du jeu sont, classiquement, séparés des espaces de la vie. Il n'y a que les enfants qui jouent dans l'espace de la vie même. Ils le transforment fictivement ou le détournent en inventant des règles arbitraires. Chez l'adulte, le gouffre entre le monde du jeu et celui de la vie est bien réel. La vie de l'adulte responsable est une suite d'événements auxquels il faut faire face ou qu'il faut prendre la peine d'éviter, que cela plaise ou non. Le jeu, lui, est le royaume du libre arbitre par excellence. Pour que le jeu continue d'être un jeu, on doit pouvoir choisir à tout moment entre jouer et ne pas (ou ne plus) jouer. Le joueur, lui, choisit son propre obstacle, un obstacle à sa mesure ; « La réalité, écrit Caillois, n'a pas ces délicatesses. »

Mélanger le plaisir du jeu au sérieux de la vie est une chose indécente. « Le jeu est une activité de luxe et qui suppose des loisirs. Qui a faim ne joue pas » (p. 25). On veut bien jouer, mais si tout le monde joue autour, et si ce monde est séparé de celui de ceux qui ne jouent pas. Aussi, certaines salles de sport tentent de légitimer le jeu par le luxe : « J'ai le droit de jouer parce que je peux me payer mon abonnement, je peux me permettre de « jouer » ici car ce lieu n'est pas fait pour l'oisif. » C'est la bonne conscience de ceux qui jouent et montrent en jouant qu'ils ont mérité leur détente pour avoir payé leur tribu de sérieux et de travail (et leur cotisation

et leur équipement flambant neuf) à la société. À l'inverse, jouer dans le monde de ceux qui travaillent, c'est s'exposer à des jugements du type : « Il y en a qui s'amuse pendant qu'on travaille. » Dans ces conditions, le joueur des rues ne saurait être qu'un nanti (un bourgeois, ou fils de bourgeois, déguisé), ou un oisif, qui se laisse porter par la société qu'il critique d'une manière tacite par son oisiveté. Ces deux cas de figure, bien que caricaturaux ne sont pas toujours faux, et il ne faut pas sous-estimer l'esprit de contestation qui accompagne une activité qui se développe parallèlement à la musique punk. Mais chez le jeune adulte⁵ skateur (amateur), la place publique, la rue est un terrain aussi légitime qu'un autre (il est dans la rue comme au stade) et le skate un passe-temps tout aussi séparé de sa vie active professionnelle que n'importe quel autre hobby. Le skate est donc pour lui spatialement inclus dans la vie mais temporellement toujours séparé.

Dans un documentaire de 1977 sur le skate au Trocadéro deux enfants expliquent à la caméra : « Le skate, on en fait quand on veut. . . Et n'importe où. . . On l'a toujours sous la main, et si on s'embête chez soi, on va en faire un peu sur les trottoirs. Tandis qu'un autre sport, on doit se rendre tel jour au club mais c'est une contrainte à la fin⁶. » Un an plus tard, dans la revue *Esprit*, Jacques Caroux écrit : « À l'évidence, le succès du skate souligne, en même temps qu'il essaie d'y remédier, les difficultés de pratiquer le sport

⁵ Quand j'écris « jeune adulte », je ne pense plus aux adolescents, mais bien à deux générations de skateurs entre vingt et quarante ans. L'écart entre l'âge des plus jeunes et des plus vieux skateurs se creuse à mesure que le skate vieillit.

⁶ *Le Jardin des planches*, 1977, documentaire de Monique Barrières, 6 min 15 s, 35 mm couleur, images Paul Bonis, production Téléma.

dans nos villes, surtout les grandes⁷. » En prenant comme terrain de jeu l'espace de la vie même, le skate abolit cette idée d'un espace exclusivement consacré au jeu. Il relativise également l'idée du jeu circonscrit dans des limites de temps précises et prédéterminées. Il ne faut pas oublier que le skate est avant tout un véhicule : on peut aller faire ses courses, aller au collège ou à l'université en skateboard. Et ces voyages sont autant de zones indéterminées entre le temps de la vie et celui du jeu ; cette indétermination dure le temps de décider si l'on préfère l'école buissonnière (ou bétonnière...) au collège, la glissade à la baguette.

Le skateboard partage son terrain de jeu avec ceux qui ne jouent pas, c'est là véritablement sa première grande caractéristique. Il n'est pas sans incidence sur notre quotidien, et cette perméabilité lui est souvent reprochée. Le skate laisse des traces de peinture, il érode et casse même parfois les rebords de pierre et de béton. Il est indéniable que le skate est un accélérateur d'entropie. La seule chose à comprendre, c'est que le skate n'est quasi jamais un acte de micro-terrorisme. On ne casse pas pour enrager le riverain, on ne fait pas du bruit pour exaspérer le passant. Le bruit, les traces, sont les résultats d'une pratique qui n'avait pas prévu d'en arriver là ; la condition du plaisir du skateur. Un plaisir bien difficile à partager, j'en conviens, qui consiste finalement à tester et à jouer de la résistance des matériaux. Un skateboard est composé de bois (la planche) de polyuréthane (les roues) et d'acier (les trucks, à savoir les axes

7 Jacques Caroux, « Le skate sauvage », *Esprit*, Paris, octobre 1978.

autour desquels tournent les roues). Selon les figures, le skateur glisse ou fait frotter le bois, le plastique ou le métal sur des supports en bois (un banc) en pierre (un autre banc, une marche. . .) ou en métal (une rampe d'escalier, une barrière Vauban. . .). Il combine, examine et tente de maîtriser ces différents types de frottements, de glissements. Il s'agit de comprendre les matériaux et les formes en les soumettant à une expérience physique inédite⁸.

Les skateurs modifient parfois substantiellement les lieux et les objets qu'ils s'approprient. Sur la place d'Assas à Nîmes, conçue par Martial Raysse, on pouvait voir notamment des bancs de pierre trop usés que les skateurs avaient modifiés et restaurés à leur manière en y adaptant des arêtes métalliques. À Lyon, sur une place publique, des skateurs avaient installé une nouvelle rampe d'escalier adaptée à leurs besoins : plate et légèrement plus basse que les autres. Mais plus que les skateurs, ce sont les municipalités qui modifient certains espaces pour les rendre « inskatables ». Montpellier est sur ce point une ville exemplaire : sur toutes les arêtes et les bordures utilisables par les skateurs, en marbre ou en béton, on a taillé des encoches tous les 50 centimètres⁹. Des barrières, à première vue inutiles, ont été installées devant certains dénivelés pour couper la possibilité

8 Cela n'est pas sans rappeler tout un pan de la sculpture des années 1960/1970 où les artistes tentaient le même genre d'expériences avec leurs outils et leurs matériaux : que l'on pense seulement aux œuvres praticables de Carl André ou à la liste des manières de faire une sculpture de Richard Serra. Il s'agissait alors de produire une sculpture, ou une installation, dont le ressort principal était l'expérience physique de l'artiste et/ou du spectateur.

9 C'est notamment le cas d'Antigone, le quartier résidentiel conçu par Ricardo Bofill. Je serais bien curieux d'avoir le point de vue de l'architecte sur la question, que préfère-t-il, les encoches ou les traces de skate ? Depuis quelques années les dispositifs antiskate sont devenus des objets courants du paysage urbain.

d'un saut ou la prise d'élan. On ne pourra pas reprocher à la municipalité montpelliéraine de méconnaître une activité qu'elle a su si bien éradiquer.

Finalement, pour jouer dans la rue, les adolescents et les jeunes adultes skateurs ont presque recours aux mêmes techniques que les enfants. Ils inventent de nouvelles règles et de nouveaux enjeux qui contribuent à redéterminer la manière que nous avons de pratiquer les espaces que nous habitons au quotidien.

LES CATÉGORIES, LA PULSION ET LA RÈGLE

Des quatre catégories de Caillois, deux seulement (*agôn* et *ilinx*) servent à caractériser la pratique du skateboard. Le skate ne fait évidemment pas partie des jeux de hasard¹⁰ (*alea*). Le facteur chance n'est cependant pas tout à fait absent puisque le skateur s'approprie un terrain conçu pour un autre usage. Son plaisir est le plus souvent le fruit d'un architecte ou d'un urbaniste inconscient d'avoir fait des heureux. Comme toutes les activités sportives, le skateboard est un spectacle potentiel. Ce n'est pas pour autant qu'il relève de la *mimicry*, cette catégorie du jeu qui suppose la fiction, le masque et le décor¹¹. Bien sûr on aurait

10 L'*alea* (en latin, le jeu de dés) est la catégorie qui regroupe les jeux de hasard : « à l'inverse de l'*agôn*, l'*alea* nie le travail, la patience, l'habileté, la qualification, il élimine la valeur professionnelle, la régularité, l'entraînement [. . .], il est disgrâce totale ou faveur absolue » (p. 57). Si l'esprit de l'*agôn* était lié au libre arbitre, le joueur de l'*alea* est entièrement passif et ne s'en remet qu'au destin.

11 La catégorie de la *mimicry* repose « sur le fait que le sujet joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même » (p. 61). Le monde de la *mimicry* est celui du masque et du décor, du jeu et de la scène, celui de la représentation et de l'illusion qui « se donne pour un temps comme un réel plus réel que le réel » (p. 67).

pu choisir d'étudier les « costumes » du skateur et ses poses. Le skateboard est une activité esthétique à plusieurs niveaux. Le skateur exigeant ne travaille pas seulement la réussite de la manœuvre mais également son style, la beauté du geste. L'esthétique du mouvement est couplée à l'esthétique du skateur lui-même ; manière d'être et manière de faire sont intimement liées ; non sans excès cela va sans dire.

L'*agôn* (qui signifie en grec la guerre, le combat) est la catégorie du jeu qui représente l'esprit de compétition. Elle suppose l'effort, l'assiduité, la volonté de vaincre, la discipline, la persévérance. Dès lors « l'*agôn* se présente comme la forme pure du mérite personnel » (p. 53). Caillois précise que l'esprit de l'*agôn* se retrouve hors du jeu, ou à la limite du jeu, dans le duel ou le tournoi par exemple. Mais la compétition n'est pas toujours de l'ordre du duel, et Caillois remarque la différence entre « les sports de compétition proprement dits » et « les sports de prouesses », parmi lesquels il classe l'alpinisme et la chasse aussi bien que les mots croisés ou certains problèmes d'échecs.

Qu'ils renvoient au monde de l'enfance ou aux acrobaties de la haute voltige, les jeux rassemblés sous la bannière de l'*ilinx* (nom grec pour « tourbillon d'eau », son dérivé, *ilingos* décrit le vertige) sont liés à la poursuite du vertige et du frisson. Ces jeux « consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une sorte de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie » (p. 68). Le tourniquet, le manège, le toboggan, la balançoire, ainsi que dévaler une pente ou

crier à tue-tête, tous ces jeux sont à ranger dans la catégorie de l'*ilinx*. Passée l'enfance, les hommes peuvent rechercher ces types de sensations dans diverses activités liées à la vitesse. Caillois donne pour exemple le ski ou la moto, mais aussi les parcs d'attractions et leurs « machines à vertige ». Dans les jeux de l'*ilinx*, nous voyons s'effectuer le passage de la peur à la jouissance.

À l'intérieur de ces catégories, Caillois distingue les pôles antagonistes entre lesquels se situent toutes les manières de jouer. D'un côté la *paidia*, le jeu comme « pulsion » dans tout ce qu'il peut avoir d'anarchique et d'exubérant, le jeu comme pur divertissement, turbulence, improvisation. De l'autre le *ludus*, qui vient plier la nature anarchique de la *paidia* « à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes » (p. 48). La *paidia* est le moteur indispensable et originel du jeu. Le *ludus* fixe les règles, il cadre et complexifie le jeu en codifiant à grands coups d'arbitraire la pulsion initiale. Il rend le jeu plus difficile, en multiplie les facettes en instaurant des contraintes ; car le jeu a d'autant plus de valeur que les obstacles et les difficultés sont grands et nombreux. Le *ludus* suppose l'effort, la patience, l'adresse et l'ingéniosité. Il est « comme le complément et comme l'éducation de la *paidia*, qu'il discipline et qu'il enrichit » (p. 80). Son développement, celui de la règle, établit un ordre stable, une « législation tacite dans un univers sans loi » (p. 14). Ainsi le jeu est un moyen de faire face à l'arbitraire du monde, d'éprouver un sentiment de contrôle temporaire, d'inventer un sens à une réalité qui nous échappe. Jouer c'est aussi créer un monde à sa mesure.

Le skateboard fait d'abord partie de l'*agôn*, même s'il tend à s'en écarter tout comme les disciplines dites « de prouesses », « où les champions, sans s'affronter directement, ne cessent de participer à un immense concours diffus et incessant¹² » (p. 55). Comme dans toute activité de prouesse, le joueur est en premier lieu son propre adversaire. Par essence, le skateboard est un jeu individuel, une activité solitaire. Pourtant le but de l'apprentissage en solitaire est indéniablement l'activité de groupe car le skate repose en grande partie sur cette compétition tacite qu'est l'émulation.

Les difficultés que se propose de résoudre un skateur sont doubles. Elles impliquent aussi bien son rapport à la diversité des espaces qu'au skate seul. 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. Ici, seule importe la relation du corps à l'outil, l'espace n'est utilisé qu'à son degré zéro, comme une étendue lisse et plane¹³. Le skate procède d'une relation ternaire corps-outil-espace :

1. Relation corps-espace par l'intermédiaire du skate (en tant que véhicule) : l'obstacle c'est l'espace (un élément

¹² Parmi elles, Caillois mentionne aussi bien les échecs que l'alpinisme.

de l'espace). Exemple : sauter une borne ou des marches, glisser sur un banc ou une rampe d'escalier.

2. Relation corps-skate (en tant qu'outil) par l'intermédiaire de l'espace (à son degré zéro) : l'obstacle c'est le skate. Exemple : le skate tourne sur lui-même à 360°.

3. Mixage des deux premiers schémas, une relation du corps à l'espace impliquant le skate utilisé à la fois comme véhicule et comme outil : l'obstacle est double, c'est l'espace + le skate. Exemple : sauter un obstacle pendant que le skate tourne sur lui-même à 360°.

La spécificité du skateboard est très simple, il permet la désolidarisation du couple corps-véhicule que les autres sports de glisse ne permettent pas ou très peu. Cela donne la possibilité au véhicule d'avoir un mouvement indépendant du corps. Comme chez le jongleur, la réussite d'une manœuvre tient à la bonne synchronisation des mouvements du corps et de l'outil¹⁴ (de l'outil-véhicule dans le cas du skateur).

Le skate n'est, sans aucun doute, pas étranger aux sensations du vertige, à la griserie de la vitesse, comme à un certain goût du risque. Cependant il structure et cadre le vertige ; le « vertige » du skateur n'est pas celui de la perte totale des repères qui nous raccrochent au réel. Si le skate entre dans la catégorie de l'*ilinx*, il ne faut pas oublier de

13 Cette pratique essentiellement réflexive, c'est ce que l'on appelait dans les années 1970 et 1980 le *freestyle*, la pratique du skate la plus proche de la danse et du jonglage. Du *freestyle* qui disparaît en tant que discipline au début des années 1990, naît tout un pan du skate urbain qu'on appelle le *flat*... le skate des surfaces planes.

Le *flat* est plus dynamique que le *freestyle* qui avait une tendance au sur-place, le *flat* s'est également débarrassé des attitudes et des figures renvoyant trop explicitement à la gymnastique.

14 Une figure réussie respecte ce schéma : amorce « solidaire », figure « désolidarisation », réception « resolidarisation ».

préciser que c'est avec un *ludus* maximal, donc aux côtés des acrobaties et de la haute voltige qui, selon Caillois, ne sont que les prolongements des premiers jeux de l'enfance structurés jusqu'au raffinement, jusqu'à l'extrême, par le *ludus*. Dans la même colonne *ilinx* de son tableau récapitulatif (voir en annexe), Caillois situe au plus près du pôle *paidia* les jeux d'enfants comme la glissade, le tournis, le cri ou la course folle. À l'autre extrémité, il place le ski, l'alpinisme et la haute voltige.

Cette gradation de la « glissade » à la « glisse » nous permet de repenser le skateboard sous le jour nouveau des premiers jeux d'enfants. Je ne pense pas sur-interpréter en présentant le skateboard comme l'amalgame des goûts et des « prouesses vertigineuses » de l'enfant : la fascination pour la roue, les roulettes (la voiture à pédales), le plaisir de la vitesse (le toboggan, et la balançoire¹⁵), les sauts en hauteur, en longueur et à degrés¹⁶ (et le désir d'apesanteur en général), les rotations rapides¹⁷, et bien sûr la glissade sur la rampe d'escalier qui reste l'une des (ré)inventions les plus spectaculaires du skateboard¹⁸. Le skateboard est donc le monde de la prouesse enfantine codifiée, structurée de manière à toujours laisser libre cours à une certaine

15 La structure de l'un et le mouvement pendulaire de l'autre ne manquent pas de rappeler la forme et l'usage des rampes de skate (aussi appelées *half-pipes*).

16 Je me souviens avoir joué sur les marches d'un escalier, sauté jusqu'au sol de la première, de la deuxième, de la troisième, etc., tout seul pour m'éprouver mais plus encore en duel avec un ou plusieurs amis pour tester nos capacités et surtout notre courage.

17 Que l'on pense aux rotations multipliées du *freestyleurs* au cours des années 1970 et 1980 ainsi qu'aux figures de rampes dont les noms correspondent aux degrés de la rotation : du 360 (un tour complet) au 900 (2 tours et demi) en passant par le célèbre 540 McTwist (un tour et demi vrillé).

18 Les premières glissades sur rampes d'escaliers (les *handrails*) datent de 1987. Elles sont généralement attribuées à deux des pionniers du *street* (le skate de rue) : Natas Kaupas et Mark Gonzales.

« anarchie » enfantine. Et je ne suis pas loin de penser que le skateboard, par la complexité de ses manœuvres et la possibilité d'intégrer l'espace urbain qui nous entoure, donne à l'adolescent la possibilité de mettre en œuvre l'affirmation de sa personnalité dans un contexte et à un âge où il a souvent le sentiment que tout échappe à son contrôle. C'est un outil qui permet d'assouvir, sous une forme concrète, un besoin de désordre, voire de destruction, qui s'accompagne cependant de la création d'un nouvel ordre des choses plus personnel. Caillois dit de la glissade et des autres jeux d'enfant du même type, que le vertige qu'ils proposent « s'apparie volontiers avec le goût normalement réprimé du désordre et de la destruction » (p. 70). La pratique du skateboard, surtout à l'adolescence, me semble osciller constamment entre la maîtrise de soi et le débordement.

Le skateboard est une activité plus codifiée que réglée. Il est même possible de considérer la quasi-totalité des sports de glisse comme une critique plus ou moins explicite de la règle. Le skate est avant tout un jeu individuel où l'apprentissage de gestes (qui se combinent) permet d'augmenter le potentiel du terrain. Bien sûr, peu de skateurs inventent de nouvelles figures, mais il est donné à tout le monde de découvrir un nouveau terrain, un nouvel obstacle et d'y adapter son répertoire de figures tout en cherchant à l'étendre davantage. L'affirmation de la personnalité et la reconnaissance personnelle ne se mesurent pas seulement à la difficulté de la manœuvre.

Le choix du terrain est aussi expression ; skater¹⁹, c'est aussi voir, savoir regarder et s'adapter.

LA CONJONCTION INTERDITE : AGÔN-ILINX

La théorie des conjonctions entre catégories du jeu marque un tournant dans l'ouvrage de Caillois. C'est à partir de là que l'auteur tente le passage d'une sociologie du jeu à une sociologie à partir du jeu. Sur les conjonctions possibles, compétition-chance (*agôn-alea*), compétition-simulacre (*agôn-mimicry*), compétition-vertige (*agôn-ilinx*), chance-simulacre (*alea-mimicry*), chance-vertige (*alea-ilinx*), simulacre-vertige (*mimicry-ilinx*), deux lui paraissent essentielles, deux autres seulement viables et enfin, deux incompatibles. Caillois ne tient pas compte des compositions ternaires qui, selon lui, sont le plus souvent des juxtapositions occasionnelles (p. 146).

Arrivé à ce point de ma première lecture des *Jeux et des Hommes*, il ne faisait pour moi aucun doute que le skateboard, et avec lui la majorité des sports de glisse, correspondait à la conjonction *agôn-ilinx*, la compétition associée au vertige. Pourtant, une page plus loin, Caillois range précisément ce binôme parmi les deux conjonctions interdites. La raison en est simple et logique : « La paralysie qu'il provoque (le vertige), la fureur aveugle qu'il développe [...], constituent la négation stricte de l'effort contrôlé » (p. 147).

Si le système de Caillois dans son ensemble ne sert pas réellement à décrire le skateboard en tant qu'activité

19 Certains sociologues ont choisi de conserver l'orthographe « skater » pour qualifier celui qui pratique le skateboard, j'ai choisi de le franciser en « skateur »,

pour bien faire la distinction avec un anglicisme fort utile : « skater », verbe décrivant l'activité du skateur.

spécifique, il me paraît mériter néanmoins de s'y arrêter rapidement avant d'aller plus loin dans l'étude de cette conjonction interdite.

Le second couple incompatible est celui qui réunit la chance au simulacre (*alea-mimicry*) : « L'*alea* suppose un abandon plein et entier au bon plaisir de la chance, démission contradictoire avec le déguisement ou le subterfuge. Sinon, on entre dans le domaine de la magie : il s'agit de forcer le destin » (p. 148). Les conjonctions contingentes sont la chance couplée au vertige (*alea-ilinx*), qui correspond au « vertige du joueur », ainsi que la paire compétition-simulacre (*agôn-mimicry*), étant entendu que toute compétition est un spectacle.

Les conjonctions fondamentales sont enfin compétition-chance (*agôn-alea*) et simulacre-vertige (*mimicry-ilinx*). Chance et compétition représentent les deux aspects complémentaires d'une même attitude vis-à-vis du monde. Cette attitude est celle de la règle où tout est défini à l'avance ; pour Caillois, ce couple est caractéristique de la civilisation. Chance et compétition « créent des sociétés à code fixe, abstrait, cohérent » (p. 248). La société de cette conjonction fondamentale est selon l'expression de l'auteur, celle du « mérite et de la naissance ». Pour balancer le hasard de la naissance (ou pour donner l'illusion plus forte de l'égalité de la règle), nos sociétés ont eu l'idée du jeu de hasard, de la loterie. Mais du côté du mérite comme du côté de la chance il y a beaucoup d'appelés pour peu d'élus, l'homme a recours à la « délégation » ou pour parler en terme psychanalytique, à la « projection ». L'homme du commun vit ce qu'il considère comme extraordinaire par le biais de la star, du chanteur, du sportif, ou de l'acteur de cinéma.

Le monde correspondant à la deuxième conjonction fondamentale, *mimicry* et *ilinx*, est celui du masque et de la transe, des pratiques telles que le shamanisme et le vaudou. Elles sont liées à la sphère du sacré où l'on remarque une « connivence de l'extase et du simulacre » (p. 184). Cette conjonction définit dans le système de Roger Caillois les cultures dites primitives.

Il est utile de rappeler que *Les Jeux et les Hommes* est publié au milieu des années 50 et que Caillois révisé et complète l'ouvrage dix ans plus tard. S'il lui est possible d'inclure le ski à son étude (et encore sans penser les tenants et les aboutissants de cette pratique), le contexte de la France des années 1950 ne lui permet pas de penser au surf qui émerge au même moment aux États-Unis (et qui débarque en France un peu plus tard via Biarritz). À partir du milieu des années 1960, la première vague du skateboard atteint la France bien diminuée²⁰. Il faudra encore attendre une bonne dizaine d'années pour que certains, dont Jacques Caroux (et de manière isolée²¹), puissent entrevoir les nouveaux enjeux d'une telle pratique. Pour trouver chez Caillois les prémices d'une théorie des sports extrêmes²², il faut en venir au chapitre IX, « résurgences dans le monde moderne ». Notre monde civilisé serait donc caractérisé par la conjonction *agôn-alea*. Mais comme

20 Voir à ce sujet un documentaire de 1966, *Le Surf au Trocadéro*, Jean Barral, 5 min 51 s, noir et blanc, 16 mm, produit par l'ORTF, série *Dim dam dom*, produite par Daisy de Galard. Le terme surf, pour désigner la planche à roulettes est calqué sur l'expression américaine « *sidewalk surfboard* ».

21 Je n'ai jamais vu d'autre article de l'auteur sur le sujet, et celui-ci fait partie d'un numéro de la revue *Esprit* consacré aux recherches de Michel de Certeau sur la culture de l'ordinaire. L'article de Caroux fait partie d'un recueil de trois textes d'auteurs différents, qui abordent le retour à la ville après l'utopie hippie par l'intermédiaire de la musique rock (punk et new wave) et du skateboard. Je reparlerai

le retour du refoulé est un processus inévitable, nous assisterions, dans le monde moderne, à la résurgence de la *mimicry* et de l'*ilinx*. Je laisse de côté la *mimicry* pour ne m'intéresser qu'à l'*ilinx*. Caillois explique que le retour du vertige se fait principalement par les voies de la fête foraine (disons aujourd'hui le parc d'attractions ou parc à thèmes) et par les acrobaties de la haute voltige dans les cirques (rajoutons à cela, même si, sous cette forme, ils ne sont plus trop d'actualité, les spectacles des cascadeurs). Il faut alors revenir sur ce sentiment de vertige, tenter de le décrire un peu plus avant, revenir sur certaines caractéristiques de la catégorie autonome de l'*ilinx* par l'intermédiaire de la fête foraine et du cirque.

Dans les fêtes foraines, l'adolescent et l'adulte cherchent à retrouver une sensation de vertige originel, celui qui les emmène au plus près des expériences de leurs jeux d'enfants (donc au plus près de la *paidia*, de la perte de contrôle totale). Pour adapter le tourniquet, la balançoire, le toboggan à la taille adulte, et permettre un jeu où l'adulte responsable puisse se décharger de toute responsabilité, la société industrielle a construit d'énormes « machines à vertige ». « Pour donner à cette sorte de sensations (vertiges) l'intensité et la brutalité capables d'étourdir les organismes adultes, on a dû inventer des machineries

sans doute dans un prochain texte des parallèles entre le développement du skate et celui de la musique punk, voire du skate des débuts comme « sport punk ».

22 Tels qu'ils ont pu être analysés notamment par David Le Breton dans certains articles puis dans des ouvrages dont la notion de risque est le dénominateur commun : *Passions du risque*, Paris, Éditions Métailié, 1991,

ou plus récemment *Conduites à risque*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Quadrige », 2002.

puissantes. Il ne faut donc pas s'étonner qu'on ait dû souvent attendre l'âge industriel pour voir le vertige devenir véritablement une catégorie du jeu (p. 73). » Les manèges vertigineux en tous genres marquent le retour à l'enfance, on y est secoué, remué, retourné, lancé à grande vitesse puis freiné brusquement, en un mot : assisté. Il s'agit d'un vertige de consommation, où, comme le dit joliment Caillois, l'individu devient « le jouet du jouet ». La relation du sujet au jouet s'inverse, mais ce n'est pas le seul retournement remarqué par l'auteur. Le deuxième retournement s'effectue par l'intermédiaire d'un principe fondamental des sociétés civilisées, la « délégation » et son corrélatif, « la projection » : « On fait payer aux spectateurs leur privilège de considérer tranquillement du haut d'une galerie les affres des victimes consentantes ou surprises, exposées à des forces redoutables ou à d'étranges caprices²³ (p. 74). » C'est le phénomène du vertige par procuration de ceux qui regardent les manèges.

Il nous faut maintenant compter sur cette dualité qui permet d'établir une échelle de sécurité dans l'expérience du frisson :

- le spectacle du vertige de l'autre,
- le vertige assisté,
- le vertige contrôlé.

23 Caillois continue : « Il serait téméraire de tirer des conclusions trop précises au sujet de cette curieuse et cruelle répartition des rôles. Celle-ci n'est pas caractéristique d'une sorte de jeu : elle se retrouve dans la boxe, le catch

et dans les combats de gladiateurs. » Caillois, qui ne veut pas tirer « des conclusions trop précises » de ce phénomène, n'en tire aucune ; il ne reviendra pas sur la question.

Le vertige contrôlé, c'est celui des acrobates et des cascadeurs, mais aussi des skateurs et des adeptes de sports extrêmes. Ce vertige contrôlé, surtout dans le monde du spectacle établi comme tel (mais nous verrons que les sports de glisse ne peuvent être abordés aujourd'hui que sous l'angle du spectacle), n'a de sens qu'en rapport avec la première catégorie, celle qui regroupe toutes expériences de frissons par personne interposée. Devant le spectacle du vertige assisté, le risque véritable est trop maigre pour que le processus de projection fonctionne sans une sorte de frénésie collective, elle aussi organisée (par la densité visuelle et sonore de ces espaces séparés que sont les fêtes foraines).

L'acrobate joue avec le vide. En dominant sa peur, il s'en fait un allié. Il travaille jusqu'à nous donner le sentiment que le vide n'existe plus pour lui. Mais ce vide qui n'existe plus pour lui, doit exister pour le spectateur, c'est la condition du vertige par procuration. Si le spectateur s'habitue aux gestes souples de l'acrobate, ce dernier simule la chute pour régénérer le processus de projection. Le cirque, comme la fête foraine, est un lieu séparé du quotidien. Les acrobates utilisent tout un tas d'accessoires : mats, trapèzes, filins, filets. . . De temps à autre, le funambule peut tendre un fil entre deux immeubles ; il fait un pas dans notre quotidien.

Le cascadeur joue le jeu de l'acrobate à l'âge industriel. Ses motos, ses voitures, etc., sont plus proches de notre quotidien que les trapèzes et les filins. Mais c'est encore un homme de spectacle qui utilise un décorum censé le rapprocher de l'image populaire des super-héros de Comics (les demi-dieux modernes). Ce faisant, le cascadeur

marque la distance qui le sépare du public (le commun des mortels). Il a simplement troqué l'attirail classique de l'acrobate contre certains attributs, éphémères parfois, de la modernité ; l'homme-canon aura pour un temps fait concurrence à l'intemporel dresseur de fauves.

En 1995, la chaîne câblée ESPN organise les premiers *X-Games*, une grande compétition sportive regroupant le skate, le roller et le BMX sur un skatepark géant spécialement construit pour l'occasion. Ce programme télévisé, destiné à la plus large audience, met en avant l'aspect le plus « dramatique » du skateboard. Indéniablement, l'image contemporaine du skate véhiculée par ces fameux *X-Games* est calquée sur celle des *stuntartists*, les cascadeurs américains²⁴, qui, entre-temps avaient délaissé leurs strass et paillettes pour donner l'illusion du vécu dans les spectacles cinématographiques d'Hollywood. Mais le véritable royaume du skateur-cascadeur de l'ordinaire n'est pas le skatepark ou la rampe de ces Jeux olympiques

24 Même si l'image du skateur-cascadeur est loin d'être revendiquée par tous les skateurs professionnels, et si beaucoup sont ceux qui boycottent encore les *X-Games*, certains (comme Duane Peters, Danny Way ou Jamie Thomas) ne taisent pas leur passion pour le célèbre cascadeur Evel Knievel, qui, en moto, sautait par-dessus trente-six voitures. Depuis le milieu des années 1990, on a pu voir les photos et les films de skateurs (Jeremy Wray, Tony Hawk, Daewon Song...) sautant d'un immeuble à un autre. Danny Way détient le record du monde de saut en longueur sur une piste assez semblable à celle qu'utilisait Evel Knievel pour ses propres records. À la fin des années 1970, Duane Peters et Kent

Senatore font le tour complet d'un cylindre (ou plus précisément d'une capsule). Trente ans plus tard, Tony Hawk, Bob Burnquist, entre autres, renouvellent l'expérience avec le *Loop*, une piste en bois en forme de boucle. Depuis quelques années déjà, les rampes d'escaliers (*handrails*) occupent la majeure partie des vidéos de skate. Les glissades sont de plus en plus complexes, les *handrails* de plus en plus longs. Les risques physiques sont accrus, et les chutes de plus en plus spectaculaires. Il n'est pas rare que ces vidéos documentent diverses fractures et blessures sérieuses.

de l'extrême, c'est la rue : l'espace ordinaire promu terrain de jeu extrême. Il me semble, et le cinéma a tendance à le confirmer, qu'une cascade a plus d'effet si elle entre dans notre quotidien. L'exotisme de la cascade ou l'exploit « exotique » peut faire rêver, mais il reste loin de nous (donc loin de la possibilité d'une identification).

Contrairement au skieur ou au surfeur, le skateur ne se fait pas le relais du mythe d'un ailleurs, d'un possible retour à la nature implicite à la quasi-totalité des sports de glisse. S'il y a communion, et pourquoi pas après tout, c'est avec l'asphalte et le béton d'un nouveau paysage souvent décrié²⁵. Nul doute que les cascades urbaines touchent plus directement tous les adolescents des villes. Elles posent de manière accessible la question du rapport à l'espace, la question de soi en tant qu'élément du corps social. Le goût du risque chez les skateurs saute aux yeux de manière autant plus forte qu'il s'inscrit dans un quotidien sécuritaire. Ils contribuent à forger le nouveau mythe du cascadeur ordinaire. Si, dans le cas du skateboard, le processus de projection fonctionne aussi bien, c'est que celui qui regarde connaît les obstacles et se reconnaît, physiquement et vestimentairement dans son modèle de projection.

25 Il faudrait écrire un texte à part entière sur cette question de la réévaluation du paysage urbain. Cette petite histoire engloberait celle des *Z-Boys* (ces adolescents – en partie – inventeurs du skate moderne et dont le documentaire de Stacy Peralta et Craig Stecyk, *Dogtown and Z-Boys*, retrace l'histoire), celle de la contre-culture punk et le concept d'artialisation mis en place par Alain Roger. On pourrait imaginer un détour par l'idée du paysage sublime : montagne, océan, désert ; montrer comment la glisse s'est appropriée les deux

premiers laissant le désert aux sports mécaniques du Paris-Dakar. Sur ce modèle, il s'agirait de montrer que la grande ville est un nouveau paysage sublime qui effraie et fascine à la fois et comment certaines pratiques tentent de « communier », ou au moins d'approprier, par l'action et le détournement, ce Léviathan. L'idée serait de proposer le continuum béton-goudron comme cinquième élément, avec pour icône le camion-benne en bois sculpté de l'artiste belge Wim Delvoye.

Dans une pratique où le corps n'est pas protégé par une carcasse métallique, la dextérité du joueur est aussi sa carrosserie. À mon avis, le skateur ne profite du frisson que rétrospectivement, quand la position inconfortable (qu'il a recherchée) a été dépassée. Il ne peut jouir du vertige que par la maîtrise du frisson. Caillois dirait certainement qu'il l'annule, je ne pense pas. Au contraire, chaque frisson « annulé » est en même temps la gageure d'un autre à venir, plus vertigineux encore. C'est le but du *ludus* que de complexifier la pratique tout en jouant sur la gradation du vertige. Prenons un exemple simple dont beaucoup de skateurs ont fait l'expérience : on apprend à sauter trois marches, simplement d'abord (premier frisson), quand le premier frisson est passé, on complexifie, on saute en exécutant une rotation à 180°, puis en faisant tourner la planche sur elle-même, etc., chaque nouvelle difficulté est l'occasion d'un nouveau frisson. Enfin, quand on a épuisé son répertoire de figures, on passe à la quatrième marche.

Il est certain que cette idée de vertige se combine avec notre société spectaculaire, au développement des médias, à la prolifération des moyens d'enregistrement visuels (principalement la caméra mini DV). Tout donne le sentiment de pouvoir être enregistré, vu, montré, d'où la progressive extinction du geste gratuit, en pure perte. Beaucoup de skateurs, professionnels ou amateurs, ne tentent plus rien sans l'œil d'une de ces caméras numériques. Même si les compétitions de skate (les *contests*) existent, le véritable mode de compétition est la vidéo. Les *contests* sont majoritairement organisés sur des terrains artificiels. Comme toutes les disciplines à prédominances esthétiques

(la gymnastique, les agrès, le patinage artistique), le jugement est surtout qualitatif. Les compétitions quantitatives de types vitesse, slalom, saut en hauteur, etc., sont aujourd'hui plutôt rares. Quand ces épreuves persistent (*high air contest*, ou *ollie contests*), c'est le plus souvent en marge de la compétition qualitative où sont jugés l'enchaînement des figures, le style, l'occupation de l'espace. . . Beaucoup de skateurs, notamment ceux qui pensent que la rue est le seul terrain envisageable, refusent de participer aux contests. La technologie leur donne une nouvelle forme d'*agôn*, plus indirecte encore. Dans la vidéo de skate, l'esthétique est poussée à son paroxysme, tout concorde pour donner une tonalité particulière à chaque skateur. La *video part* montre une sorte de *best of* du skateur, les figures et les lieux sont enchaînés les uns après les autres, sans respecter aucune unité temporelle ou spatiale, sans autre code que celui du rythme et de l'esthétique. La narration est nulle. Dans quelques rares cas, elle est intermittente des séquences de chaque skateur²⁶. La musique est censée faire écho au style du skateur : son apparence (de la coupe de cheveux aux vêtements), les différents terrains qu'il se choisit (ou ceux qu'il affectionne particulièrement), son répertoire de figures et la manière dont il les exécute et les enchaîne. La manière de filmer et de monter peut faire partie intégrante d'une esthétique (soignée, punk ou low-fi) et donner son identité à une marque de skate²⁷.

26 Voir par exemple les vidéos *The Search for Animal Chin*, Powell-Peralta, 1987, *Streets on Fire*, Santa Cruz, 1989, *Video Days*, Blind, 1991, *Mouse, Girl*, 1996...

27 Il faut préciser que ces vidéos de skate sont initialement produites par des marques de skates (planches, chaussures, mode. . .) qui toutes possèdent un *team* (littéralement une équipe, mais on

Le sentiment de frisson du skateur ne me paraît plus séparable de la conscience qu'il a d'être vu, donc de faire frissonner. Dominer le vertige c'est alors aussi le transmettre aux autres, ceux qui sont là physiquement, mais également ceux susceptibles de visionner un enregistrement vidéo. Ce mécanisme de transmission du vertige est une nouvelle forme de compétition sous-jacente.

EXCURSION

Caillois n'avait pas prévu la sécularisation des acrobaties du chapiteau. Il n'avait pas anticipé l'acrobatie comme l'un des futurs du jeu de rue. Le retour de l'*ilinx* dans la civilisation, c'est-à-dire dans une société de la règle, du code fixe et de la cohérence (caractérisée par le couple *agon-alea*), implique la résurgence d'un élément primitif.

Cet élément « primitif » c'est une certaine forme de rite initiatique que David Le Breton, dans ses études des sports extrêmes et des pratiques à risque qualifie de « rite ordalique ». L'ordalie est un « rite judiciaire inscrit dans un système culturel qui en appelle à Dieu ou aux dieux pour régler les affaires des hommes²⁸ », il s'agit de confronter un être à la mort pour savoir s'il mérite de vivre. Mais l'ordalie contemporaine est pour Le Breton une figure de l'inconscient

préférer : « groupe d'individus ») et parfois une esthétique qui leur est propre. La première véritable vidéo de skate date de 1984 (*The Bones Brigade Video Show* de la marque Powell-Peralta). Depuis une dizaine d'années sont apparus les magazines vidéo (*411*, *ON*, *Puzzle*, *Transworld*, *Thrasher*...). Plus récemment, des sites comme *Youtube* ou *Dailymotion* se font le relais de ces séquences vidéo, la principale nouveauté étant que les skateurs amateurs, ceux qui

n'apparaissent pas dans les vidéos officielles (qu'ils n'aient pas le niveau suffisant où qu'ils n'aient pas encore été repérés par les *team managers*) ont enfin trouvé avec Internet une visibilité relative, en tous cas un véritable réseau de diffusion.

individuel, elle devient « une sollicitation intime, un rite oraculaire à valeur strictement personnelle²⁹ ». En prenant le risque de mourir ou de se blesser, tout en se donnant les possibilités de s'en sortir, l'individu se prouve la valeur de son existence. « Les passions modernes pour le risque s'enracinent dans un contexte de crise du sens, de mise à mal des identités individuelles et collectives³⁰. » À défaut de limites culturelles, les adeptes du risque-vertige recherchent des limites physiques dans des pratiques où « le réel tend à remplacer le symbolique³¹ ».

Ces activités se sont multipliées à la fin des années 70, parallèlement à l'essor de la musique punk, c'est-à-dire en réaction contre le rêve hippie. À l'opposé d'une pensée du retour à la nature, du rêve et de la transcendance, le punk c'est la ville, le concret, l'immanence. Le poids du quotidien devient le sujet et la matière même de cette musique. De la même façon, le skate est une reconquête de l'espace urbain. Dans une architecture conçue non plus pour le citoyen mais pour le consommateur, c'est-à-dire dans des villes où la notion d'espace public est remplacée par celle d'espace commercial, les skateurs tentent de renouer avec l'usage de la ville ; le skateur peut alors être considéré comme un producteur d'espace public³² au sein de l'espace commercial.

Les objets du quotidien urbain sont fonctionnels et hautement programmés. Ils sont tous vecteurs d'un message ; ils parlent une langue autoritaire, unilatérale,

28 David Le Breton, *Conduites à risque*, *op. cit.*, p.110.

29 *Ibid.*

30 David Le Breton, « Le fil de rasoir » dans *Exposé n°2, Pertes d'inscription*, Orléans, 1995, p. 117.

31 *Ibid.*, p. 118.

32 Voir à ce sujet l'essai d'un ex-skateur professionnel, Ocean Howell, *The Poetics of Security: Skateboarding, Urban Design, and the New Public Space*, 2001 (disponible sur Internet).

qui nous conditionne et avec laquelle nous ne pouvons pas communiquer³³. La ville est imprégnée d'idées, de culture, de mémoire, d'échanges financiers, d'informations et d'idéologies. Spontanément, les skateurs suspendent le pouvoir implicite mais présent dans chaque bâtiment, espace, objet du mobilier urbain, ils renvoient la ville à son essence, un jeu de matériaux mis en formes³⁴. « Un tableau, écrivait Maurice Denis, avant d'être un cheval de bataille, une femme nue ou une quelconque anecdote, est essentiellement une surface plane recouverte de couleurs en un certain ordre agencé », intuitivement, et par l'action, c'est une idée du même ordre qu'exprime le skate.

Dans une réalité souvent lourde et poisseuse, le skateur pourrait être la figure de la légèreté au sens où l'entendait Italo Calvino³⁵. Persée contemporain, le skateur insère entre lui et le monde-méduse, l'épaisseur de sept fines couches d'érable montées sur roulettes. La planche de skate, qui permet de glisser sur la surface des choses, est à la fois chaussures ailées et bouclier-miroir. Autre parabole de Calvino, une nouvelle du *Décameron* où Boccace met en scène le poète Guido Cavalcanti qui d'un bond, en prenant appui sur un tombeau, échappe à des compagnons belliqueux. Le skateur c'est aussi Cavalcanti.

Une fuite? Peut-être après tout, mais qu'importe la fuite, si le skateboard et l'imagerie qu'il génère sont une manière de réévaluer l'espace urbain, le continuum béton-goudron.

33 Voir le livre très complet de Iain Borden, *Skateboarding, Space and the City*, Oxford, Berg, 2001, p. 191.

34 Iain Borden, *op. cit.*, p. 213.

35 Italo Calvino, *Leçons américaines, aide-mémoire pour le prochain millénaire*, Paris, Gallimard, 1989.

Quand les parents montrent le sable, l'enfant regarde le béton. Vivre le loisir de la plage est une habitude qui n'a pas toujours été naturelle. Vivre le béton comme un loisir est une gageure. Faire d'ici un ailleurs, faire de l'espace quotidien une aire de jeu et de plaisir, c'est la véritable activité du skateur. Mais on ne se débarrasse pas si facilement de « l'ailleurs géographique », et rien n'empêchera jamais un skateur, sur sa petite place municipale, de rêver à Bercy, aux marches du Macba (Barcelone), ou au Pier 7 de San Francisco. Après tout, en vacances à La Grande-Motte, il n'est pas interdit de rêver aux plages du Costa Rica.

ROGER CAILLOIS, TABLEAU DE RÉPARTITION DES JEUX

	AGÔN (compétition)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulacre)	ILINX (vertige)
<p>PAIDIA</p> <p>vacarme agitation fou rire</p> <p>cerf-volant solitaire réussites mots croisés</p> <p>LUDUS</p>	<p>courses, luttes, etc. } non } réglés</p> <p>athlétisme</p> <p>boxe billard escrime dames football échecs</p> <p>compétitions sportives en général</p>	<p>comptines pile ou face</p> <p>pari roulette</p> <p>loteries simples composées ou à report</p>	<p>imitations enfantines jeux d'illusions poupées, panoplies masque travesti</p> <p>théâtre arts du spectacle en général</p>	<p>« roumis » enfantins manège balançoire valse</p> <p>volador attractions foraines ski alpinisme volitiges</p>

NB : Dans chaque colonne, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

**LA QUESTION
EST DE SAVOIR
QUI SERA LE MAÎTRE**

Il y a quelques mois de cela, à la galerie RLBQ à Marseille, j'ai découvert une sculpture de Francesco Finizio constituée d'un petit tas de planches de skate ayant servi à alimenter un feu de camp (*Silver Surfers*, 2005). Elle m'a fait réaliser une fois encore le caractère anachronique, voire archaïque, d'une planche de skate : sept fines couches d'érable laminées collées.

Sur les conseils de son père menuisier, Willi Winkels, un jeune skateur canadien, conçoit en 1976 les premières planches de skate en érable laminé collé. Les planches en chêne massif, matières plastiques, fibre de verre, aluminium et autres alliages sont vite remplacées par ce nouveau procédé. Depuis les choses n'ont guère changé. Quelques inconditionnels du progrès à outrance ne nous ont pas épargnés de menues trouvailles, mais jusqu'à preuve du contraire, rien de mieux que le bois.

Au milieu des années 1950, dans l'un des essais qui composent son fameux recueil, *Mythologies*, Roland Barthes se plaignait de la disparition des jeux de construction

en bois au profit de jouets figuratifs en métaux et matières plastiques (de la petite voiture à la poupée en passant par la dinette et les revolvers en tout genre). Bien que malmenée par l'apparition du Lego, l'analyse de Barthes reste toujours viable et pourrait très bien servir à qualifier les relations qu'entretient un skateur avec les formes qui l'entourent. Le jouet que fustige Barthes « signifie toujours quelque chose, et ce quelque chose est toujours entièrement socialisé, constitué par les mythes ou les techniques de la vie moderne adulte¹ ». Selon lui, ces jouets préparent l'enfant à accepter d'emblée le monde et les valeurs de l'adulte, de la guerre aux devoirs ménagers. Mais ce que Barthes leur reproche par-dessus tout, c'est de constituer l'enfant en propriétaire-usager plutôt qu'en créateur : « Devant cet univers d'objets fidèles et compliqués, l'enfant [...] n'invente pas le monde, il l'utilise : on lui prépare des gestes sans aventures, sans étonnement et sans joie. On fait de lui un pantouflard qui n'a même pas à inventer les ressorts de la causalité adulte ; on les lui fournit tout prêts : il n'a qu'à se servir, on ne lui donne jamais rien à parcourir. » Le jeu de construction en bois, et plus tard le Lego (dans sa version la plus abstraite), impliquent de la part de l'enfant une activité démiurgique, des décisions concernant la forme, le sens et l'usage d'éléments qui *a priori* n'en ont aucun.

Les objets et les espaces du quotidien n'échappent pas à ce schéma, ils sont pensés pour un usage spécifique et induisent nos gestes et nos mouvements. Comme les lois,

¹ Roland Barthes, « Jouets », *Mythologies*, coll. « Points », Paris, Seuil, 1957, p. 58-60.

l'urbanisme et ses codes sont au départ la tentative d'organiser la ville de manière à parvenir à résoudre un véritable problème : comment vivre ensemble en bonne intelligence et en toute égalité ? Pourtant l'architecture et l'urbanisme apparaissent bien plus souvent au service de la répression (aussi légère soit-elle) que de la liberté. La notion d'espace commercial tend à remplacer systématiquement celle d'espace public. Dans une architecture conçue non plus pour le citoyen mais pour le consommateur, le skateur pose la question de l'usage que nous faisons de la ville. Comme le fait bien remarquer Iain Borden dans son livre *Skateboarding, Space and the City*, les objets du quotidien urbain sont fonctionnels et hautement programmés². Ils sont tous vecteurs d'un message. Ils parlent une langue autoritaire, unilatérale, qui conditionne et avec laquelle il est impossible de communiquer. Spontanément, l'activité des skateurs tend à suspendre le pouvoir implicite présent dans chaque bâtiment, espace, objet du mobilier urbain ; les skateurs renvoient la ville à son essence, un jeu de matériaux mis en formes. En se détachant de l'utilisation standard, en dépossédant l'architecture de sa signification, le skate apparaît comme un moyen de s'approprier la ville, ou, pour utiliser le vocabulaire de Barthes, comme une manière d'exister en « créateur » plutôt qu'en simple « usager ».

Dans *De l'autre côté du miroir*, Gros Coco (Humpty Dumpty dans la version originale) dit à Alice :

« Quand, moi, j'emploie un mot, [...] il veut dire exactement

² Iain Borden, *Skateboarding, Space and the City*, Oxford, Berg, 2001, voir notamment

les deux derniers chapitres, « Urban Composition » et « Performing the City ».

ce qu'il me plaît qu'il veuille dire... ni plus ni moins.

- La question (répond Alice) est de savoir si vous pouvez obliger les mots à vouloir dire des choses différentes.
- La question est de savoir qui sera le maître, un point c'est tout³. »

Les skateurs inventent de nouveaux usages à certaines parcelles du tissu urbain. À la manière de Gros Coco, ils choisissent de renommer les trottoirs (*curbs*), les rampes d'escalier (*handrails*), etc. Pour un skateur français, ces mots sont bien plus que du simple anglais, ils désignent de nouveaux objets, une réalité parallèle où les raisons d'être du trottoir ou de la rampe d'escalier sont tout autre. Par l'action, les skateurs modifient le sens, aussi bien que l'histoire, des espaces qu'ils s'approprient. Le vocabulaire rend maître de la signification des choses et vient s'ajouter à la modification par l'usage. Les mots cristallisent cette modification : un *handrail*, c'est une rampe d'escalier en tant qu'elle est utilisable par un skateur.

Ocean Howell soutient dans son remarquable essai *The Poetics of Security*, que les skateurs remédient à la logique des espaces commerciaux et sont ainsi producteurs d'espaces publics⁴. À mon avis, le skateboard, qui pose très bien la question de la redéfinition de l'espace public, n'y répond pas pour autant. Les skateurs ne sont pas producteurs d'espace public dans le sens qu'ils n'ouvrent pas les possibilités de l'espace à d'autres pratiques. Le skate

³ Lewis Carroll, *De l'autre côté du miroir* (1872), coll. « Folio », Paris, Gallimard, 1994, p. 274-275.

⁴ Ocean Howell, *The Poetics of Security: Skateboarding, Urban Design, and the New Public Space*, 2001 (disponible sur Internet).

procède plus souvent par annexion que partage d'espaces. Ce ne sont d'ailleurs pas tant les skateurs qui ne supportent pas les autres, mais les autres qui trouvent le plus souvent (et c'est tout à fait légitime) le voisinage des skateurs plutôt pénible et envahissant. Le skate apporte des solutions individuelles, pas collectives ; non, le skate n'est pas un acte citoyen. C'est par le jeu, la recherche du plaisir (avec tout ce qu'elle implique d'égoïsme), que les skateurs court-circuitent l'usage préétabli de certains espaces.

En 1978, Jacques Caroux remarquait avec perspicacité « qu'à l'évidence, le succès du skate souligne, en même temps qu'il essaie d'y remédier, les difficultés de pratiquer le sport dans nos villes, surtout les grandes⁵ ». Alors que traditionnellement le jeu est une activité séparée, circonscrite à un espace et un temps particulier (Caillois), le skateboard est une pratique hors-piste ; qui partage les espaces de ceux qui ne jouent pas, et c'est bien ce qu'on lui reproche le plus souvent. Par endroits, les dégradations causées sont indéniables. Il faut pourtant bien se garder de penser le skate comme une forme de vandalisme. C'est une activité où le plaisir passe avant toute forme de revendication, et l'esthétique avant toute forme d'agression ; les effets sonores, les traces et les dommages n'ont jamais été moteurs mais simples conséquences.

Sur le modèle du surf, la grande ville côtière a généré cette pratique. Aujourd'hui, les municipalités la considère

⁵ Jacques Caroux, « Le skate sauvage », *Esprit*, Paris, octobre 1978.

globalement comme une maladie de l'architecture⁶.

La question du skateboard doit à mon avis continuer de se poser en termes contradictoires : d'un côté, comment intégrer légalement cette pratique au cœur de la ville ? de l'autre, comment préserver son côté sauvage ? c'est-à-dire ce qui reste au skate d'esprit contestataire.

Une chose est certaine, le vandalisme des skateurs est aussi sous-jacent et indirect que leur critique de l'espace public. Je ne vois pas pourquoi la formule qui vaut pour l'art depuis Duchamp ne s'appliquerait pas à la vie quotidienne : le skate est avant tout ce qu'en fait celui qui l'observe.

⁶ Sur ce point voir encore le texte d'Ocean Howell.