

Le skateur comme designer **Des possibilités d'expériences modernes dans les nappes urbaines et de l'exemplarité de la pratique du skateboard**

Tiphaine Kazi-Tani

Volume 8, 2014

Les arts : révéler, critiquer et transformer les rapports entre individus, environnement et ville

The Arts: Reveal, Critique and Transform the Relations between Individuals, the Environment and the City

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1027738ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1027738ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Réseau Villes Régions Monde

ISSN

1916-4645 (digital)

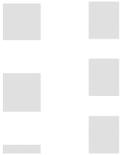
[Explore this journal](#)

Cite this article

Kazi-Tani, T. (2014). Le skateur comme designer : des possibilités d'expériences modernes dans les nappes urbaines et de l'exemplarité de la pratique du skateboard. *Environnement urbain / Urban Environment*, 8, 65–78.
<https://doi.org/10.7202/1027738ar>

Article abstract

Born from the multiplication of large-scale urban planning projects and the implantation of various modernist architectural works in California, skateboarding has been authenticating the spaces in which we're moving and living, adjoining « the implicit power in each building, space, object or piece of urban furniture; skaters reduce the city to its essence : a game-like collection of materials put into form. » (Zarka [2007] 2010, 65). Deconstructing and recomposing the performative grammar of urban architecture on a sensitive mode, skateboarding is an exemple of the «possibilities for life» within urban sprawls.



LE SKATEUR COMME DESIGNER

Des possibilités d'expériences modernes dans les nappes urbaines et de l'exemplarité de la pratique du skateboard

Tiphaine KAZI-TANI

❶ RÉSUMÉ

Apparaissant à la faveur de mouvements massifs d'urbanisation à grande échelle et de la multiplication d'expériences architecturales moderniste en Californie, la pratique du skateboard authentifie les espaces dans lesquels nous évoluons, suspendant « le pouvoir implicite mais présent dans chaque bâtiment, espace, objet du mobilier urbain, [renvoyant] la ville à son essence, un jeu de matériaux mis en formes » (Zarka [2007] 2011, 43). Dans la mesure où il déconstruit et recompose sur un mode essentiellement sensible la grammaire performative de l'architecture urbaine, le skateboard est un exemple des « possibilités de vie » dans les nappes urbaines.

MOTS-CLÉS ■ Skateboard, architecture, esthétique, design, modernité



❷ ABSTRACT

Born from the multiplication of large-scale urban planning projects and the implantation of various modernist architectural works in California, skateboarding has been authenticating the spaces in which we're moving and living, adjourning « the implicit power in each building, space, object or piece of urban furniture; skaters reduce the city to its essence : a game-like collection of materials put into form. » (Zarka [2007] 2010, 65). Deconstructing and recomposing the performative grammar of urban architecture on a sensitive mode, skateboarding is an exemple of the «possibilities for life» within urban sprawls.

KEYWORDS ■ Skateboarding, architecture, aesthetics, design, modernity

INTRODUCTION

Dans sa série ready-made, *Riding Modern Art* (2007¹), le plasticien Raphaël Zarka donnait à observer la relation à la fois dynamique, critique et naturalisante qu'entretenaient skateurs et sculpture publique. C'est en prolongement de cette observation que souhaite se positionner cet article, en proposant, grâce à l'articulation de données historiques, techniques, anthropologiques, etc. concernant l'émergence de la pratique du skateboard, une herméneutique des formes urbanistiques qui ont constitué et demeurent, pour le moment, les structures types du développement et de l'aménagement urbains des villes devenues « génériques » (Koolhaas [2006] (2011)) (Koolhaas, 1995) ou encore « franchisées » (Mangin 2004).

Par ailleurs, et notamment à la suite de la pensée de Pierre-Damien Huyghe, qui considère qu'une des tâches du design et des designers est de dévoiler les inventions de la puissance techno-industrielle, non pas de « créer le monde », mais d'en « découvrir l'inventivité foncière » (Huyghe 2008), nous tenterons, en ce sens, de pointer dans la pratique du skateboard ce qui relève d'une conduite de design des dispositifs architecturaux qui structurent et organisent la ville en tant que milieu.

I. LE SKATEBOARD : AGENTS ET MILIEUX

I.1 Jouet, véhicule, outil, instrument?

Il est assez peu aisé de définir clairement le skateboard en tant qu'objet, plus difficile dans un premier temps, que de l'appréhender en tant que pratique. Historiquement, le skateboard tient autant du jouet que du véhicule, mais, nous le verrons, il s'émancipe rapidement de ces deux catégories pour s'enrichir de nouvelles potentialités : outil, instrument, accessoire, sans pour autant jamais n'être parfaitement et totalement l'un ou l'autre.

Le skateboard est un dérivé de la trottinette (vocalisé attesté à partir de 1902 et désignant un « jouet d'enfant, planchette montée sur deux roues, munie d'une tige de direction orientant la roue avant »)², bénéficiant, dans les années 30 d'un

engouement semblable aux patins à roulettes (roller skate) mis au point par James Plimpton en 1863. Mais la trottinette, équipée de « roues à rayon plus sophistiquées », est un jouet plus coûteux que les patins, bon marché (Zarka 2009, 13-14) :

Pour pallier le manque, les enfants commencent à bricoler des trottinettes de fortune qu'ils appellent les scooters skates. Ces scooters skates sont constituées d'un patin 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 (que les Américains, qui mesurent en pieds, appellent un two by four). Le guidon, une simple barre horizontale, est fixé sur une cagette de bois dur qui sert de potence. [...] Les enfants se débarrassent ensuite de la cagette pour ne garder que la planche et ses roulettes. C'est ainsi que sont inventés les premiers skateboards, littéralement « planches à patiner ».

Il ne fait guère de doute que la démarche décrite et nommée par Zarka ([2007] 2011) se rapporte à la notion de « bricolage » élaborée par Claude Lévi-Strauss ([1960] 1990, 27) : « son univers instrumental est clos, et la règle de son enjeu est de toujours s'arranger avec les “moyens du bord”, c'est-à-dire un ensemble à chaque instant fini d'outils et de matériaux, hétéroclites au surplus ». Une telle démarche persiste au cours de l'histoire technique du skateboard, qui, en tant que sous-culture voire contre-culture³ n'établit – avant son absorption par l'industrie de production des biens culturels – que peu de contacts, au demeurant souvent fortuits (Zarka, [2007] 2011 et 2009), avec l'ingénierie à proprement parler. Le skateboard a toujours été affaire de bricolage, d'ajustements, de jeu. Pour autant, ces conduites n'excluent pas une certaine technicité, une efficacité de la compréhension des enjeux techniques, conduites techniques individuantes qui reproduisent les agencements et les textures urbaines en tant que milieu et en tant qu'espace. Mais pour un temps, revenons au skateboard en tant que device⁴.

¹ Nous référons ici à une série de reproductions photographiques, parue en 2007 dans divers magazines.

² « Trottinette », in Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales : lexicographie, Nancy, CNRS Nancy Université, 2005, [en ligne], <http://www.cnrtl.fr/definition/trottinette> (page consultée le 12 février 2014).

³ Le rapport tendu voire conflictuel du skate avec l'espace public, et même sa capacité à révéler l'essence ségrégative, privative et franchisée d'espaces prétendument publics (Howell 2001) peuvent éventuellement prétendre à l'élire, dans certaines limites, au titre de contre-culture.

⁴ Aucun terme convaincant en français n'embrasse, à ce stade, les multiples facettes du skateboard en tant qu'objet : jouet, véhicule, équipement sportif, accessoire de jonglage, instrument lorsqu'il étend le schéma corporel, outil lorsqu'il propose une médiation technique dans un milieu. De plus, l'emprunt à l'anglais nous permet d'exclure le concept d'appareil (apparatus) qui ne s'applique pas ici.

Il est historiquement admis que le skateboard se pense d'abord comme un moyen de transport enfantin (Borden 2001) et un jeu dérivé du surf, alternative à une « journée sans vague » (Zarka, 2009); les premières démonstrations de surf ont lieu sur la plage californienne de Santa Monica (Los Angeles), en 1907, après que cette pratique aristocratique traditionnelle (he'e nalu, littéralement « glisser sur une vague ») eût été observée à Hawaï par James Cook dès la fin du XVIII^e siècle puis plus largement documentée par les missionnaires anglais au XIX^e siècle. Le surf connaît une popularité grandissante, notamment grâce à un fameux article de Jack London (« Riding the South Surf », 1907) et à partir des années 30, les premières planches de série sont disponibles sur le marché américain. C'est également aux abords des petites plages populaires de Santa Monica, en marge des plages plus huppées de Malibu, qu'apparaissent les premiers sidewalk surfers dès la fin des années 50 (Zarka 2009, 11-13) :

1959: [...] bien que de plus en plus populaire, le sidewalk surfboard est encore considéré comme un jouet. Certains surfers commencent cependant à y voir l'alternative à une journée sans vague et découpent leurs propres skateboards en forme de mini surfs dans du chêne massif.

Toutefois, l'émancipation du skateboard en tant que pratique de l'urbain à part entière prend encore une vingtaine d'années. Jusqu'au début des années 80, le skate en tant que pratique sportive ne s'envisage que selon deux modes : le freestyle, démonstration d'acrobaties et de jonglages variés (« équilibres sur les mains, tours sur soi, équilibres sur les roues arrière ou avant... » (Zarka 2009, 25) et un style fluide et rapide directement inspiré du surf et qui trouve son territoire d'expression favori dans les éléments bâtis qui offrent de fortes pentes (piscines, canaux de drainage, canalisations géantes, etc.), véritables vagues de béton. Le centre de gravité est bas, et les figures consistent en des transpositions de techniques de surf qui visent elles-mêmes à conserver une bonne vitesse et une trajectoire continue; parmi elles le *bottom turn* (virage en bas de vague qui suit immédiatement le départ du surfeur dans le creux de la vague et qui va lui permettre de suivre la vague dans le curl, sa zone la plus puissante et rapide), le *cut back* ou *re-entry* (chicane serrée qui permet de venir taper la lèvre de la vague puis de pivoter afin de revenir dans le curl), l'*off the lip* (ce nom désignera d'ailleurs la même figure

en skate, dans la pratique du vert⁵), ou encore le *roller* (le surfer franchit une zone de déferlement pour rejoindre une zone courante en surfant le dessus du rouleau, ce qui préfigure le *boardslide* et le *grind* en skate, où le bois de la planche ou les essieux glissent sur l'arête d'un élément). C'est l'adaptation par Rodney Mullen (1982) du *ollie pop*⁶ aux surfaces horizontales qui donnera naissance à une manière de skater totalement inédite et détachée du surf.

1.2 Urbanisme et architecture modernes : une matrice

L'apparition du skateboard en Californie à la fin des années 50 n'est pas que le fruit de l'ennui des jeunes surfeurs. On a, certes, d'un côté, le modelage d'une nouvelle classe, les teenagers, qui, comme l'a parfaitement expliqué Dan Graham, résultait des « changements économiques qui affectaient l'Amérique » (1999, 31) :

Les enfants n'étaient pas appelés à constituer une force de travail immédiatement après l'école, ils étaient plus utiles en tant que nouvelle classe de loisirs et de consommation à éduquer, jusqu'à devenir, dans la mesure où l'économie de la production de masse et des lignes d'assemblage automatisées devaient perdurer, des consommateurs idéaux.

Mais de l'autre, le territoire, ses infrastructures et ses zones d'intensification (les villes), voient aussi poindre des modifications qui ne sont pas sans rapport avec ce qui deviendra « l'écologie du skateboard ».

Bien sûr, les enjeux de la réorganisation du territoire à partir des années 50 en France (Mangin 2004) sont différents aux États-Unis, encore différents à Los Angeles, et en Californie plus généralement, berceau du skateboard. Comme l'affirme (Banham [1971] 2008, 11) :

[...] à Los Angeles, le design, l'architecture et l'urbanisme parlent tous la langue du mouvement. La mobilité l'emporte ici sur la monumentalité à un degré tel [...] que cette

⁵ Vert riding, littéralement « chevaucher la verticale », c'est-à-dire l'exécution de figures souvent très aériennes, où le skateur, à pleine vitesse, est propulsé par une rampe en demi-cylindre (*half pipe*) ou par une construction en forme de bol (simple ou multilobé : le *bow*), directement inspiré des piscines que « ridaient » les pionniers californiens.

⁶ Ou plus communément *ollie*, d'après le surnom de son « inventeur », Alan « Ollie » Gelfand; c'est un saut avec la planche, sans maintenir la planche avec la main, figure fondatrice du street, et donc du skate moderne, puisqu'elle permet de franchir des obstacles, et donc de relier entre eux deux points disjoints.

ville ne sera jamais bien comprise de ceux qui ne peuvent évoluer à leur aise dans sa texture urbaine diffuse, ni se couler dans le flux de cette vie sans précédent. Aussi, comme les générations d'intellectuels anglais se mettaient à l'italien pour lire Dante dans le texte, c'est pour pouvoir lire Los Angeles dans le texte que j'ai appris à conduire.

On retrouve un tel constat d'évidence, de naturalisme même de la mobilité et du flux dans les agglomérations californiennes chez Iain Borden (2001, 29; notre traduction) :

Les skateurs de Los Angeles ont tout d'abord compris l'espace comme un phénomène préexistant, se déplaçant au long des trottoirs de la ville et de ses alentours, à la manière dont les automobilistes locaux dépendaient de leur côté du réseau autoroutier.

L'histoire de la Californie est intimement une histoire de la mobilité moderne. C'est face au Pacifique que s'achève la conquête de l'Ouest dans les années 1870, et les premiers tracés de voiries de ce qui n'est alors qu'une petite municipalité (moins de 6000 habitants en 1870 contre près de 150 000 à San Francisco la même année), suivent puis supplantent les installations ferroviaires de la Pacific Electric Railroad Company. Le tracé orthogonal classique du Land Ordinance de 1785 permet le développement rapide le long des voies de chemin de fer, mais « à l'intérieur de la grille initiale, les centres-ville américains se forment par différenciations progressives », tandis que « l'essor des trains et des tramways, via la concurrence entre compagnies privées [...] permet une première vague d'étalement ou urban sprawl » (Mangin 2004, 200-201). L'ordonnancement historique du territoire ne résiste pas très longtemps à la mutation accélérée d'un pays colonisé en à peine quatre siècles, et dont l'histoire se confond par pans entiers avec l'histoire de la révolution industrielle puis de la consommation de masse. D'autres grilles infrastructurelles se superposent à la grille du Land Ordinance, au fur et à mesure que se développent des secteurs spécialisés, l'organisation fondamentale du territoire s'érode (2004, 204) :

- la voiture précède et induit l'amélioration du réseau routier (1930-1955), car, contrairement à l'Europe, la voiture se développe d'abord comme véhicule utilitaire de campagne (pick-up truck), avant de s'introduire en ville;

- le redéploiement du commerce devance le réseau autoroutier;
- l'association des deux généralise rapidement le middle landscape de maisons individuelles (1965-1990);
- le réseau autoroutier crée finalement de nouvelles concentrations (super malls, 1980) et de nouvelles centralités (edge cities de bureaux, 1980);
- le gigantesque étalement des classes moyennes consécutif accélère la dégradation des centres et leur ghettoïsation, avant un phénomène partiel de reconquête par les upper middle classes (1985-2000).

De plus, « sous l'effet du phénomène d'héliotropisme, les villes de l'Ouest et du sud se sont développées progressivement à partir des années 60 », et en Californie, particulièrement, « de grandes villes sont forgées de toute pièce, à partir de vocation particulière d'une activité spécifique » (Mangin 2004, 204). Si le phénomène n'est pas en soi extravagant (la révolution industrielle en Europe voit également se développer des villes spécialisées), les possibilités techniques d'éclosion rapide de ces villes sont, elles, sans précédent. Des villes entières surgissent du désert, grâce aux techniques spectaculaires d'arasement, à la réduction de l'usage des fondations (et par conséquent, réduction des coûts et de la durée du chantier) grâce à la conception de structures autoportuses fabriquées en série (Mangin 2004, 212; Banham [1971] 2008, 78-91), et à l'utilisation de matériaux légers (bois et composites, tôle, zinc bitumé, résines, etc.). Par conséquent, des infrastructures gigantesques se déploient pour fournir non seulement eau et énergie à des régions au climat aride (est de la Californie, Nevada, Arizona, etc.) : captation des eaux, drainage⁷, mais aussi parkings géants et immenses zones viabilisées. Dans les collines de Los Angeles, notamment, le terrassement rapide voit apparaître les banks, littéralement des talus, qui désignent ici les finitions en plan incliné des bords des immenses chapes de béton ou d'asphalte, comme à Paul Revere Junior High School, ou plus haut dans les collines, la Kenter Canyon Elementary School. Évoquons aussi les infinis rubans de bitume des grappes résidentielles organisées en boucles fermées qui se greffent sur les réseaux routiers, qui s'égrainent dans les bordures des autoroutes, au fur et à mesure

⁸ Citons par exemple la canalisation géante de Mount Baldy, les canaux de drainage des eaux de pluie de Yuvis Dam à San Jose, les rebus de canalisation du vaste plan d'aménagement Central Arizona Project, le chantier de la centrale nucléaire d'Ameron à Palo Alto : autant de spots légendaires pour les skateurs du monde entier.

où prospère l'étalement urbain : architecture continue de trottoirs (curbs) et de « dingbats » (Banham [1971] 2008, 152) :

Il s'agit en général d'un immeuble d'appartements à deux étages qui se développe sur toute la profondeur de la parcelle, construit en bois et entièrement enduit. Ses matériaux étaient ceux-là mêmes que Rudolph Schindler et d'autres avaient utilisés pour construire ce qui constitue les premières manifestations de l'architecture moderne à Los Angeles, le dingbat à l'état brut présente souvent les caractéristiques du modernisme du début – à l'arrière en particulier, c'est-à-dire hors de vue du public, là où il n'y a plus que des formes orthogonales et des surfaces lisses, de fins poteaux d'acier et des balcons très simples en forme de boîte, ainsi que de grands porte-à-faux sous lesquels on peut loger quatre ou cinq voitures.

De tels développements structurels et résidentiels qui débordent la planification au profit de l'intensification constituent de fait une « nature seconde » (Lefebvre [1974] 2000) propice au développement du skateboard. Le skateboard trouve son essence, d'abord mobile et continue, puis sensible et conjonctive, au cœur même de la matérialité de l'urbanisme moderniste, puis post-moderniste⁸.

« Mobile et continu », lorsque le skate émerge pour ainsi dire de l'eau comme version urbaine du surf, recherchant (car ses limitations techniques mêmes l'y contraignent⁹) la courbe continue du surf. C'est ainsi qu'il devient aussi un moyen de déplacement non seulement autonome, mais également inscrit dans la texture de la ville, se fondant naturellement en elle, là où le zonage prescrit par l'utilisation optimale et automobile des grands réseaux

⁹ Ne souhaitant pas discuter ici la pertinence de ce terme, et constatant que même d'un point de vue formaliste, il ne sied pas à d'autres expérimentations architecturales – l'architecture d'apparat plus récente, et nous utilisons ici le terme d'apparat pour qualifier une architecture de représentation, serait-elle la représentation d'un pouvoir politique, social, culturel ou économique, public ou privé – nous privilégierons tout au long de cet article les termes « moderniste » pour qualifier des méthodes, des formes et des agencements hérités des principes énoncés par le CIAM et la Charte d'Athènes ou se développant en interrogeant ces principes – et « contemporain » pour englober très généralement les réalisations de moins de quarante ans, c'est-à-dire travaillées par l'explosion de l'architecture commerciale et par une somme de travaux théoriques dont ceux de Venturi/Scott-Brown, Tschumi, Koolhaas.

¹⁰ Les clay wheels notamment, roues dures et glissantes en composite minéral qui équipent les skateboards jusqu'au milieu des années 70.

viaires en limitent sa connaissance, voire empêche ou plutôt travestit les possibilités d'une sorte d'« individuation urbaine » (Mangin 2004, 208) :

À titre d'exemple, Los Angeles se structure selon un maillage orthogonal régulier de voies de desserte résidentielles de proximité (avec croisements dotés de stop), d'avenues commerciales (avec ligne centrale commune de tourne-à-gauche et carrefours à feu) et d'autoroutes (échangeurs en dénivelé avec les avenues à tous les miles environ). Le système permet des déplacements relativement rapides dans l'ensemble de l'agglomération et d'un centre à l'autre. Mais il prive aussi les trajets domicile-travail-domicile-loisirs de toute visibilité sur les quartiers traversés. Une vie entière peut s'écouler à Los Angeles simplement en surplombant South Central, sans jamais parcourir ni ses avenues ni ses rues.

« Conjonctif et sensible », lorsque, grâce aux roues en uréthane qui se substituent aux clay wheels et à l'adaptation aux surfaces horizontales de l'ollie, il s'émancipe de conditions techniques restreignantes jusqu'à lors son essaimage à toutes les formes qui contenaient pourtant virtuellement sa pratique. L'uréthane permet de conquérir des surfaces moins parfaitement lisses que les maçonneries des piscines conquises par le skateboard pionnier des années 70 et, bien sûr, les maçonneries des skateparks déterminées par un usage exclusif et donc plutôt fermé. Pour le dire autrement, l'uréthane permet de conquérir les surfaces « naturelles » et poreuses (littéralement, mais aussi en terme de pratiques) de la ville (par opposition aux surfaces artificiellement lisses des piscines puis des skateparks, c'est-à-dire produites pour être lisses), et d'en faire une expérience sensible (variation des frottements, vibrations et autres réactions de la planche en fonction des matériaux; expérience sensible, incorporée, du passage de l'un à l'autre) (During, 2009, 83) :

[le corps du skateur] appareillé, attentif aux micropropriétés des sols et revêtements, sensible aux moindres accidents ou modulations de la chaussée, a développé une espèce de perception « moléculaire » de la texture des villes.

Le ollie permet dorénavant de connecter des éléments d'apparences hétérogènes, mais cohésifs en terme de possibilités d'expérience. Cette migration, qui donne naissance au style street, aujourd'hui dominant dans la pratique du skate, ouvre évidemment des perspectives infinies au skate moderne, encore une fois, en donnant la possibilité à cette pratique de réaliser ce que son rapport au « continuum béton-

goudron » (Zarka, [2007] 2011) contenait en puissance. L'anecdote historique veut que le street soit née sur le parking qui bordait le skatepark Skate City, à Whittier, dans le comté de Los Angeles (Zarka, 2009, 40) :

1981 : [...] un groupe de skateurs sans argent tente de resquiller l'entrée de Skate City à Whittier. Le gérant s'en aperçoit et les fiche dehors. John Lucero (un skateur de l'équipe Variflex), Richard Armejo et le reste du groupe se dirigent alors vers le parking du skatepark et, par provocation, commencent à skater les trottoirs comme la margelle des bowls; ils adaptent les "grinds", les "rockslides" et même les "inverts". Le lendemain, Lucero et Armejo reviennent se planter là, devant l'entrée du park. Le nombre de skateurs à désertter Skate City pour se joindre à eux est chaque jour plus important. Ce sont les débuts du streetstyle, le renouveau du skate de rues.

Le skate découvre dans les formes inventées de l'architecture moderniste, du style international et du brutalisme, du redéveloppement urbain, de l'architecture commerciale et d'apparat, un milieu d'expérimentation sensible. La diversité des matériaux, de leurs mises en forme et de leurs agencements, devient le support de production d'un commentaire critique agi de la porosité et des qualités esthétiques de ces dispositifs. Le skateboard fait avec le béton précontraint, projeté, moulé, l'asphalte, la résine, le marbre, les bois composites, l'acier, les modules de série – et il ne pourrait rien faire autrement – on pourrait dire qu'il en écrit même de très pertinentes pages d'une histoire agie des techniques de construction et de planification modernes. Il donne corps par la pratique, parfois même par l'usage, c'est-à-dire en les usant, aux théories et aux manifestes de Le Corbusier, réinterprétant valeur d'estime et valeur d'usage des constructions de génie civil, mais également en validant les recherches de Claude Parent sur la fonction oblique, confondant dans le temps de sa pratique circulation et habitabilité, expérience du corps et découverte des lieux (Parent 2004,33) :

La motricité sur rampe redonne bien la liberté [...] cette sensation de la découverte, du dévoilement du support [...]. Tout un univers esthétique nouveau se dégagera de la prise de connaissance du parcours [...]. On peut déjà comprendre que l'on obtient par la pratique de l'élévation sur les pentes une modification constante de l'espace, donc une lecture changeante du lieu.

Les skateurs saisissent intuitivement qu' « un lieu à habiter, cela s'écoute, se regarde, se touche, cela s'investit et s'enlève à l'assaut comme une ancienne place forte » (Parent 2004, 47). Ils valident les notions de clôture praticable et de circulation habitable, théorisées par le même Parent. Avec lui, ils découvrent que (2004, 45-47) :

la quête sans fin de la civilisation du confort entraîne un gaspillage de l'investissement, exalte les idées cloisonnées de l'hygiène, de la technique, de l'économie au détriment de l'homme, et les juxtapose, les additionne pour réaliser le nirvana le plus neutralisé qui se puisse rêver [...]. Or, nous le savons, cette neutralité, ce vide, cette absence, cette non-agression permanente et volontaire constitue le cadre idéal du développement de la maladie mentale. Au contraire, l'homme dans son milieu de vie, pour survivre, doit être mis en action, dynamisé [...]; le lieu ne doit pas, selon ce qu'on lui demande en ce moment, laisser cet homme en tranquillité, mais au contraire lui poser des questions, lui tendre des problèmes à résoudre, lui jeter des incitations, lui provoquer des impulsions, le faire vivre, le forcer au dialogue, le projeter dans l'inconfort psychologique.

2. INDIVIDUS/ESPACES : SUBJECTIVITÉS EN CRISE

2.1 Discipline(s) et conduite(s)

Selon Foucault (Foucault 1993, 159-199), la naissance d'une anatomie politique, à partir de la deuxième moitié du XVIII^e, disjoint capacité et puissance du corps : en mettant en place des « méthodes de contrôle minutieux des opérations du corps », qui visent à accroître les « utilités » du corps tout en assurant un contrôle permanent sur les processus de l'activité plutôt que sur son résultat immédiat, l'appareil politique transforme le potentiel du corps (sa puissance et sa puissance de devenir) en économie de l'organisation et de l'utile, produisant docilité et obéissance. Pour Foucault, au sein d'une telle économie du corps, l'individu est d'autant plus obéissant qu'il est utile : « la discipline majore les forces du corps (en termes économiques d'utilité) et diminue ces mêmes forces (en termes politiques d'obéissance). » (1993, 162). Il s'agit bien ici du préambule à l'établissement de processus disciplinant théorisés par Foucault.

Or, le corps du skateur, c'est le corps qui déconstruit son « dressage » initial. La puissance du skateur s'exerce, dans le temps de la production de sa pratique, par-delà la logique économique de l'appareil biopolitique; puissant, agissant et performatif, pour autant, le corps du skateur échappe au discours utilitariste qui administre les corps dans la ville, et les corps dans les sociétés de contrôle de manière générale : sa micromécanique n'est plus procédée et tendue vers l'obéissance, « la solidarité d'un fonctionnement » et le respect d'opérations et d'agencements fonctionnels qui quadrillent l'espace urbain – bien qu'il se soumette à une autre forme de discipline ascétique qui vise à « [augmenter] la maîtrise de chacun sur son propre corps » (Foucault 1993, 162-163). Au contraire, le skateur en sa pratique réactiverait « les effets des répartitions indécises, [...] [la] circulation diffuse [des individus], leur coagulation inutilisable et dangereuse » (1993, 168) et se soustrayant pour un temps aux logiques généralisées de l'économie disciplinaire du corps, il redeviendrait indocile, et déjouerait les arrangements spatiaux, les répartitions programmées, les stratégies de contrôle de l'espace analytique de la « ville-concept » (De Certeau 1990).

Nous attirons toutefois l'attention ici sur la tension conceptuelle que pose la popularisation du terme « discipline » par Michel Foucault : étymologiquement, la disciplina latine désigne l'« action d'apprendre, de s'instruire », un « enseignement », mais aussi une « doctrine », une « méthode » de « formation »; elle dérive de disco, « apprendre » (Gaffiot 1934, 535-536). Lorsque Foucault introduit ce vocable pour désigner le passage d'un mode d'administration des corps, basé sur la punition, à un autre basé sur l'utilitarisme et l'obéissance, obtenu par une doctrine du perfectionnement et de l'économie, il parle de « disciplines » (1993, 161) et nous soulignons ce pluriel. Il semble que ce sont bien des méthodes que désigne Foucault : multiples, hétérogènes, mais articulées. Elles visent à inscrire un processus avant de solliciter un résultat. Elles sont affaire de distribution, de répartition, de disposition, littéralement l'arrangement distinct d'éléments : « placer en séparant », comme l'indique le latin *dispono* (Gaffiot 1934, 541).

2.2 Le skateur comme designer

Néanmoins, ce terme de discipline, tout comme cette attitude visant à établir des réseaux de relations, nous les retrouvons dans plusieurs approches de la conduite qu'on pourrait qualifier de « design ». Chez Moholy-Nagy (Moholy-Nagy 2007, 269-306), la

« synthèse cohérente et significative » d'« éléments constitutifs d'une technique » en « éléments constructifs d'un réseau de relations complexes » produit la « nouvelle qualité qui a pour nom "design" » : le design agit sur la « disposition ». Ailleurs, chez le designer Dieter Rams (1989) comme dans les propos de Bernard Stiegler recueillis par Catherine Geel (2004), on revendique le design comme conduite, d'une « discipline » qui n'est pourtant pas celle de l'appareil disciplinaire : dénonçant d'un côté ce que nommait Moholy-Nagy un « "styling" superficiel » (2007), Rams exhorte les designers à un choix fondamental (1989 :112) :

La plupart du design aujourd'hui n'est que sensation en vogue, et les vifs changements de la mode ringardisent rapidement les produits. Le choix est raisonnable : simplicité disciplinée ou expressivité forcée, oppressante et stupéfiante. Pour moi, il n'y a qu'une option : la discipline.

tandis que Stiegler discerne dans une « fidélité à l'objet » qu'il nomme « discipline » la distinction fondamentale entre « pratique » (ouverte, poreuse) et « usage » (fermé, programmé et/ou limité), et de là, les contours des possibilités de vie humaine, en tant que celle-ci se manifesterait au monde dans ses médiations techniques individuantes et socialisantes (Geel 2004, 81) :

L'objet, qui posait des questions de pratiques, devient de plus en plus un objet qui pose des questions d'usage. [...] Or, un objet que l'on pratique ouvre un champ de savoir-faire par lequel le praticien est lui-même transformé : ses savoir-faire, eux-mêmes ouverts de manière indéterminée et singulière, explorent des possibles et s'inscrivent dans une sorte de discipline ou de fidélité à l'objet [...].

Plus loin dans cet entretien, Bernard Stiegler évoque l'existence d'un « objet utile » qui s'opposerait à l'« objet vain », pour lui le « gadget », or, c'est un tel discours de majoration de l'utilité que Foucault identifie comme un des leviers de la société disciplinaire. Qu'en conclure? Probablement pas que Bernard Stiegler ignore les concepts foucauldien. Que le design, fut-il une conduite éthique et morale bien avant d'être une façon de donner des formes aux produits industriels, serait l'irréductible rejeton des dispositifs de l'économie et du pouvoir sur la vie? Et que, pour en revenir à notre objet, ce que nous apercevons dans la pratique du skateboard comme possibilité de déjouer les dispositifs de discipline serait à son tour une conduite contenue essentiellement dans ces dispositifs?

Ce détour par des définitions de « conduite design » nous aide à mettre en lumière deux éléments d'importance. D'une part, une certaine analogie, peut-être des qualités de conduite très proches qui traverseraient certaines pratiques du design comme certaines pratiques du skateboard – compréhension et maîtrise d'un milieu technique, recherche de formes « indivisibles » issues de la mise en relation d'un ensemble d'éléments disjoints, « esprit d'ingéniosité et d'inventivité ». En ce sens, le skateboard « désignerait » les espaces contemporains, mais aussi le bois, le métal et l'uréthane, capable de nous « [renvoyer] à l'essence des produits et des institutions » (Moholy-Nagy 2007, 278).

D'autre part, une difficulté incontournable du travail de Foucault qui, pourtant, ouvre un champ fructueux : là où il repère les jeux et les marges des dispositifs de pouvoir, notamment dans sa fameuse proposition sur les « espaces autres », il ne semble pas pour autant pas indiquer d'issues, mais plutôt des angles morts dans le temps, l'espace et le discours, ou plutôt des strates événementielles qui se superposent aux dispositifs qui fixent normes et usages, à la manière de ces instruments optiques qui donnent au monde un nouvel aspect. C'est-à-dire que les situations ou encore les événements critiques sont tout entier contenu dans l'espace informé par l'appareil légitimiste : Foucault relève, par exemple, l'importance de la clôture dans l'exercice de la discipline, tout comme il souligne sa manifestation au fondement de l'hétérotopie (Foucault 1993; 2009). Ce que la clôture dispose dans l'espace de la discipline, elle l'isole dans l'hétérotopie. À noter d'ailleurs que, chez Foucault, l'hétérotopie n'est clairement pas du côté de l'utopie sociale ou politique, tout d'abord parce qu'elle prend consistance, mais aussi parce qu'elle ne souffre aucune prédétermination morale qui la placerait d'emblée du côté du bien-être commun : la prison, la caserne, l'asile sont, pour l'historien, des hétérotopies. L'hétérotopie tire l'espace disposé de la norme (2009, 24) :

On vit, on meurt, on aime dans un espace quadrillé, découpé, bariolé, avec des zones claires et des zones sombres, [...]. Il y a les régions de passage, les rues, les trains, les métros; il y a les régions ouvertes de la halte transitoire [...] et puis il y a les régions fermées du repos et du chez-soi. Or, parmi tous ces lieux qui se distinguent les uns des autres, il y en a qui sont absolument différents : des lieux qui s'opposent à tous les autres, qui sont destinés en quelque sorte à les effacer, à les neutraliser ou à les purifier. Ce sont en quelque sorte des contre-espaces. Ces contre-espaces, ces utopies localisées, les enfants les connaissent

parfaitement. Bien sûr, c'est le fond du jardin [...] ou encore, c'est – le jeudi après-midi – le grand lit des parents. C'est sur ce grand lit qu'on découvre l'océan, puisqu'on peut y nager entre les couvertures; et puis ce grand lit, c'est aussi le ciel, puisqu'on peut bondir sur les ressorts; c'est la forêt, puisqu'on s'y cache; c'est la nuit, puisqu'on y devient fantôme entre les draps; c'est le plaisir, enfin, puisque, à la rentrée des parents, on va être puni.

À la foi de la description du « grand lit » hétérotopique, c'est peut-être bien un espace autre, profondément distrait, que produit le skateur dans le temps de sa performance de l'espace, ce temps lui-même possédant, semble-t-il, des caractères hétérochroniques. Par exemple, séquence cocasse parmi toutes celles que comptent l'étrange film de Pontus Alv, *The Strongest of the Strange* (2005), mais qui en dit long sur la conscience actée d'une hétérochronie du skate, celle d'un puissant grind sur le garde-fou d'une bouche de métro, que le skateur tente plusieurs fois, ne parvenant pas à le « replaquer » convenablement. Une voiture de police arrive et on voit alors clairement se démarquer deux performances du temps totalement séparées dans le même espace : le policier qui descend de sa voiture et approche du spot en prenant son temps, un temps de l'autorité, ne représentant pas la rapidité d'intervention, mais son caractère inéluctable, tandis que le skateur tente encore deux fois de réussir la figure parfaite. Bien plus qu'une provocation à l'égard des forces de l'ordre, il nous semble plutôt percevoir la parfaite conscience d'une temporalité totalement tirillée, dans lequel s'ouvre une brèche, se manifeste un jeu, et à l'intérieur de ce jeu, l'expression d'une conduite.

Le skateur vit la conscience d'une double subjectivité dans le lieu qu'il investit et qu'il produit en tant qu'espace : la sienne, et celle du lieu investi. Comme le souligne O. Howell (2001, notre traduction), « débattre avec la police, des agents de sécurité, et des citoyens concernés sur ce qu'est l'espace public, sur ce qu'il devrait être, est un rite de passage pour les skateurs ». Le lieu et ses usage(r)s ne neutralisent pas la subjectivité fonctionnaliste, propre à un lieu, d'un skateur, mais le temps de sa pratique du skate produit une nouvelle subjectivité qui distrait sa subjectivité première, que nous avons qualifié de subjectivité fonctionnaliste (celle qui fait de lui – ou pas – un usager du lieu qu'il pratique en tant que skateur). Autrement dit, une puissance individuante dans sa pratique met en tension dynamique ces multiples subjectivités; pour paraphraser Henri Lefebvre, dans son activité, le skateur produit pour un

temps la cohésion sans cohérence (Lefebvre 2000, 48) de sa conscience tiraillée, un état du sujet qui éprouve, certes, mais excède les conditions originelles de l'espace dans lequel il se manifeste. Le skate donne forme à deux époques du corps (au sens philosophique de l'épochê grecque, un arrêt des croyances qui nous rend à une pure conscience du moi) et à deux époques du lieu; comme l'observe de Certeau dans la pratique de la marche, la pratique du skate « s'organise en relation entre le lieu d'où [elle] sort (une origine) et le non-lieu qu'[elle] produit (une manière de "passer") » (De Certeau 1990, 155).

Toutefois, le recours littéral au concept d'hétérotopie pose problème : on l'a vu, chez Foucault, en 1967, les espaces autres sont des espaces clos, et c'est même une de leurs conditions essentielles de manifestation. Or, si le skate enclot sa pratique, comme l'illustre la pratique du street et le démontre Raphaël Zarka (Zarka [2011, 37), pour autant le skateboard dans sa forme la plus pure de pratique de l'urbain ne se localise pas en ces régions limites, tout simplement parce que la limite disparaît dans les espaces contemporains : espaces du contrôle, ils sont rapides, circulants et continus (Deleuze 1990, 229 et suivantes), là où les espaces fermés de la discipline étaient discontinus et disposés. Proposons d'ailleurs à titre de piste d'exploration que cette cinquième condition d'apparition de l'hétérotopie pourrait bien redonner un grand intérêt à cette forme spatiale au sein des sociétés de contrôle. Si l'hétérotopie est forclosée et disposée, c'est aussi qu'elle s'articule aux dispositifs des sociétés disciplinaires – dont l'avènement des sociétés de contrôle signe le déclin; or, au sein des espaces de contrôle, dont la fluidité, la continuité et la vitesse ne sont pas sans rappeler certaines caractéristiques du junkspace théorisé par Rem Koolhaas (2011) la résurgence d'espaces clos, capables d' « effacer », « neutraliser », « purifier » les lieux de l'exercice de la norme et du pouvoir serait-elle à interpréter comme l'apparition d'autant de « zones d'autonomie temporaire » (Bey 1997)?

Ce que pourrait faire apparaître le skateboard, à ces conditions, serait soit l'essence « distraite » des espaces contemporains, soit que ces espaces urbains contemporains sont essentiellement produits pour être poreux. Pour le dire autrement, tiraillés en tant que lieux anthropologiques qui disparaîtraient avec la modernité (Augé 1992), ces espaces, qui passeraient pour des lieux, porteraient en eux leur propre impossibilité à être à la fois fermée et viable/vivable. Il faudrait alors y entendre une déclaration « à mots couverts » que ce qui passe pour un système n'en est pas un, et que les nappes urbaines, malgré leur

apparence et les discours qui les produisent univoques et « hautement programmé[s] » (Zarka 2011, 36) produisent également les écarts nécessaires au jeu qui vont les rendre praticables : viables et vivables. Ou bien, que la tendance essentielle de ces espaces urbains contemporains est la multiplicité de leur propre subjectivité, quand bien même leur porosité serait recherchée « naïvement » par stratégie en vue d'adapter le maillage des dispositifs de contrôle, s'appuyant eux-mêmes sur l'explosion des subjectivités (Agamben 2007, 32 et suivantes); ces espaces seraient alors soumis à la tension permanente et au jeu entre rationalisation, mythification, production, et singularité, ruse, consommation (De Certeau 1990, XXXVII et suivantes) : de tels espaces seraient effectivement les espaces des sociétés de contrôle, « ouverts et sans durée directement assignable, et avec eux, des formes ultra-rapides et souples de contrôle à l'air libre » (Zarifian 2001).

Pour le reformuler une dernière fois, est-ce que la qualité essentielle des nappes urbaines contemporaines serait fondamentalement et simultanément une manifestation de porosité et de compacité, une capacité souple et fluide à la déterritorialisation/ reterritorialisation, à l'entrée et à la fuite de sa propre consistance?

3. CHERCHER DE NOUVELLES ARMES

3.1 Qui sera le maître?

Le skateboard se confronte sans cesse à la condition contemporaine de la subjectivité des espaces comme des individus : multiple, tiraillée; en fait, il embrasse cette condition, dans la droite ligne de l'ironie rock approchée par Dan Graham (1999), en pleine conscience de sa tension, entre flirt symbolique et physique avec la marge (de la normalité morale, de l'administration politique de l'espace, de l'expérience sensible des espaces) et intégration « par la bande » aux industries de biens culturels, et comme le rock avant lui, le registre du commentaire produit par le skate est également celui de l'ironie. Les discours de la « réalité parallèle » dans les écrits consacrés au skate, sont saisissants et éclairants : « réalité parallèle » (Zarka, 2011, 44), « réalité alternative » et « haine [...] pour les réalités établies » (Borden, 2001 : 155 et sq.; traduction de l'auteur), etc. On pourrait se demander jusqu'à quel point ce sentiment de former les contours d'une réalité parallèle n'est pas également la haute conscience du tiraillement du sujet, traduite en des motifs plus descriptifs, plus terre à terre, plus en adéquation avec les ancrages culturels, performatifs,

immanents du skateboard et de la teen culture, de manière plus générale.

Le skateboard utilise sa propre matérialité pour revendiquer et questionner son propre statut (à la fois commentaire contestataire et créatif des espaces urbains contemporains, et importante niche de l'industrie de production des biens culturels), mettre en abîme sa récupération et retourner à ses adeptes le miroir de leur propre condition d'existence sensible et intelligible. Comme l'avance Iain Borden (2001, 152, notre traduction) « [...] face aux options normatives offertes par la société, les skateurs sont prompts à demander "est-ce que j'existe, au moins?", question à laquelle leur propre réponse est qu'ils existent dans leur allégeance au skateboard. ».

L'ironie revendiquée de la culture skate naît de la conscience que son existence même est contenue dans la manifestation spatiale de ségrégations sociales, économiques, voire ethniques aux Etats-Unis. La condition ironique du skate se manifeste dans sa conscience d'être un rejeton du réaménagement spatial moderniste disciplinaire et post-disciplinaire, dans sa conscience de ne devoir son existence qu'à l'explosion de formes et d'aménagements qui ont privilégié le zonage de la circulation et de la consommation aux dépens de l'habitabilité, et comme l'adolescent conscient que le rock est une forme commerciale (Graham 1999), le skateur est conscient que ce qui procède de l'existence de sa pratique, procède également de l'appauvrissement de la qualité de vie dans les territoires qu'il investit :

San Diego craint [sic], en effet, mais aussi LA, San Francisco, San Jo [sic], Phoenix, Cincinnati, Tulsa, Mobile, NY, Stockholm, Berlin, Canberra, Independence, MO, etc. (ajoutez le nom de votre ville ici) – vous voyez le tableau? (Craig Stecyk, cité dans Borden, 2001, 207, notre traduction)

Les skateurs vivent la double conscience d'être aliénés en tant qu'habitants par les structures mêmes qui deviennent le support de leur poétique de l'espace, dans le temps de leur pratique du skate. Ce tiraillement ouvre historiquement la voie vers deux attitudes opposées et complémentaires dans la pratique du skateboard résumées en deux antennes typiques des années 80, face et avers, pour ainsi dire, de la même médaille : « Skate & Destroy » et « Skate & Create ». Si « Skate & Create » tend vers une appropriation positive, voire artistique, de l'autre côté, comme le propose Borden, « malgré sa physicalité revendiquée, le "Destroy" de "Skate & Destroy" est principalement conceptuel, et le skateboard ne tente d'aucune façon de modifier substantiellement la forme

de la ville » (2001, 211, notre traduction). D'ailleurs, comme le remarque laconiquement Raphaël Zarka dans le documentaire de Thomas Lallier (2010), quand l'arrête d'un banc est complètement détruite, non seulement on ne peut plus s'asseoir, mais on ne peut plus le skater non plus! C'est-à-dire qu'il nous semble davantage reconnaître dans ce « cri de guerre », quelque chose qui tendrait plutôt vers l'assertion situationniste « Ne travaillez jamais » : une espèce d'aporie existentielle face à notre condition tiraillée, conscience d'une aliénation et des conduites qui nous permettrait de nous y soustraire tout en y échappant pas; « ce qui avait un air de liberté ne pouvait être au plus que de la liberté provisoire » (Marcus 1998, 203). Ce commentaire ironique de la condition tiraillée de consciences en proie à la division trouve son écho dans la description linguistique des espaces et des formes de l'urbain par le langage du skate. Raphaël Zarka pointe l'intérêt des anglicismes utilisés par les skateurs pour désigner les agencements praticables (2011, 37) :

[...] [les skateurs] 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 autres. [...] un handrail, c'est une rampe d'escalier en tant qu'elle est utilisable par un skateur.

Ainsi, pour les skateurs, ces mots « creusent des réserves de significations cachées et familières » (De Certeau, 1990, 156); ils « créent du non-lieu dans les lieux; ils les muent en passage ». Agis par la pratique du skate, certains espaces, « en tant qu'[ils] sont utilisables par un skateur », acquièrent une nouvelle subjectivité, marquée par l'ouverture à une praticabilité excédant son programme, voire ses usages. Plus rarement, les skateurs agissent sur les formes architecturées pour en exploiter les capacités qu'elles contenaient en puissance (Zarka 2011, 16) :

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 arrêtes 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.

Mieux, en intervenant sur la scène du théâtre des opérations de surproduction sémantique du monde, « [saturant] de significations les lieux et les y [réduisant] au point de les rendre irrespirables » (De Certeau, 1990, 159), en renommant, non pas arbitrairement, mais dans toute l'exigence morale et technique de sa pratique¹⁰, le skate se frotte à un instrument de la pratique du pouvoir qui s'opère dans le champ symbolique : la toponymie; voici par exemple la description, produite par un skateur à destination de skateurs d'un haut lieu historique, culturel, architectural et touristique parisien, l'esplanade du Palais de Tokyo, érigé à l'occasion de l'Exposition Internationale des Arts et Techniques de 1937 (Agoride 2014):

En haut, un gros set de 12 marches débouche sur une grande place carrée encadrée par 3 marches sur 3 côtés et d'un gros curb sur un côté, où tout le monde a l'habitude de s'asseoir. Descendez les escaliers (longés par un énorme curb où seuls les excellents skaters pourront faire des tricks) et vous vous retrouvez devant 2 nouveaux spots de part et d'autres d'un grand bassin (exploitable vide) avec des sets de 3 marches, des curbs et le « 3 plat 3 » (3 marches-espace-3 marches). Si celui-ci ne vous suffit pas, déportez-vous sur le côté gauche et découvrez l'énorme « 3 plat 4 », de quoi vous mettre la pression. Un petit peu plus loin sur le côté gauche il y a encore un petit spot avec des marches à sauter et à grinder. Et encore, je ne vous ai pas tout dit : il y a d'autres bricoles. Attention : il y a beaucoup de monde le week-end. [...] Tout est en marbre, ça roule parfaitement et il y a de quoi se faire plaisir pour tous les niveaux.

Michel de Certeau le rappelle, « tout pouvoir est toponymique et instaure son ordre de lieux en nommant » (1990, 190); ainsi, le skate, dans l'ombre des discours et des récits des institutions légitimés, mord sur le pouvoir qui désigne et dénomme, s'approprie en secret ce pouvoir, prend possession des espaces qu'il investit, et recartographie un territoire parallèle, dans une forme d'administration déviante et illicite (Lewis Carroll, cité dans Zarka 2011,37) :

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

¹⁰ Pour le skateur francophone, toutes les rampes d'escalier ne deviennent pas des handrails et tous les bowls ne sont pas pour autant des piscines : l'attendu et le potentiel praticables de certaines installations d'aménagement urbain sont le déclencheur irréductible et inévitable de ce nouveau baptême qui fait d'un lieu un spot.

“- Quand, moi, j'emploie un mot, [...] il veut dire exactement 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 tout”.

3.2 Le skateboard : montage tactique

Parce que le skateboard tente d'apporter une réponse à la question « comment jouer dans la ville », il pose inévitablement la question des espaces et de leur administration, par la fonction et par les pratiques. Or, s'il existe des espaces dédiés, restreints pour ainsi dire à la pratique du skate – les skateparks – sa manifestation est néanmoins essentiellement urbaine : d'une part, le skateboard est intriqué dans la ville en tant qu'il serait avant tout une « manière de faire », « pratique de l'espace » et « tactique » et en ce sens, le skate (De Certeau, 1990, XLVI)

ne peut pas compter sur un propre, ni donc sur une frontière qui distingue l'autre comme une totalité visible. La tactique n'a pour lieu que celui de l'autre. Elle s'y insinue, fragmentairement, sans le saisir en son entier, sans pouvoir le tenir à distance. Elle ne dispose pas de base où capitaliser ses avantages, préparer ses expansions et assurer une indépendance par rapport aux circonstances.

D'autre part, il est la recherche d'un montage de ses textures (Zarka, 2011), d'opportunités de mises en relations dynamiques de matériaux et d'agencements dans le but d'atteindre une certaine qualité d'expérience esthétique et sensible : le skateboard est réellement, dynamiquement une instance de tissage urbain. Non pas au sens traditionnellement employé dans le discours politique et programmatique de la ville, mais au sens le plus « technique » du terme : passant ici et là, dessus, dessous, les skateurs rendent compacts et intenses – territorialisent pour un temps et à certaines conditions – certains réseaux invisibles – pour reprendre la belle expression de Michel de Certeau, « ces praticiens jouent des espaces qui ne se voient pas » (1990, 141), en cela ils tissent des liens entre textures et agencements, laissant parfois des traces de leur passage dans la matière même de la ville. Ce qu'opère le skateboard est autant un montage littéralement inédit, c'est-à-dire non ouvertement énoncé dans le texte/tissu urbain planifié, qu'une matérialisation, ou bien plutôt une intensification des

articulations des dispositifs, la déclamation simultanée du texte et du sous-texte des agencements de l'urbanisme, cependant moins une sorte de « lissage » de la « texturologie » qu'une traversée « quantique » dans les détours des dispositifs.

A la manière du cinéma auquel Zarka emprunte ce vocable, s'il y a montage dans la pratique du skate, et a fortiori montage de « qualités » de l'urbain, c'est que se manifestent ces dites « qualités » sur le mode authentique, et non pas sur le mode rhétorique. La pratique du skate rend perceptible les articulations des dispositifs, leur syntaxe et leur grammaire tout en rendant temporairement compactes des relations poreuses et dynamiques entre les espaces, les corps, les agencements, les textures, les pleins, les vides, le solide, l'éthéré, les formes, l'informe, le texte, le sous-texte; il les rend consistants et dévoile leur constitution : d'un geste, il dit « voilà », dans toute sa performativité. Pour paraphraser Benjamin (Benjamin 2009, 40), on pourrait dire que le skateboard, en tant qu'il « fait obstacle à l'illusion » des espaces pseudo-publics, de la même manière que le théâtre épique « fait obstacle à l'illusion » théâtrale, et en utilisant également un type d'interruption « à l'envers » (ce que During nomme « raccords brusques »), s'émancipe de l'appareil de production architecturale et urbanistique, en performant, en opérant, en agissant, en produisant leurs textures et leurs agencements : en ne « [restituant] pas ces états de choses », mais en « les [découvrant] » (Benjamin 2009, 140). Donc, si le skateur est un producteur d'espace, alors il l'est autant au sens de Lefebvre que de Benjamin; dans la pratique du skate, les dispositifs de l'architecture et de l'urbanisme basculent aux mains des praticiens.

« Le skateboard n'est pas un sport de glisse; c'est un art des raccords brusques et des conjonctions interdites » (During 2009, 93). C'est même cette particularité précise qui l'émancipe définitivement du surf; là où le surf cherche à intégrer, dans la plus parfaite fluidité, le flux d'énergie continu et ondoyant d'une vague, pour les skateurs « 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 [des piscines vidées, ndr], autrement dit de travailler une zone de raccord » (2009, 89). Et si le montage dans le cinéma – à la différence du montage comme technique narratologique des objets « films » produits par l'industrie cinématographique – est un art et une technique de la disjonction conjonctive, du frottement, du discontinu densifiant, de la même manière (2009, 91)

[le skateur] 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". C'est un art de l'ellipse, qui ne densifie qu'à force de couper, de sélectionner, de fragmenter.

Ce vocabulaire de la fragmentation de l'espace urbain est largement emprunté à Michel de Certeau, et vient donner corps avec acuité à l'hypothèse du skateboard comme montage avancé par Zarka. Là où les espaces urbains se font continus, extensifs, neutralisateurs voire mystificateurs des limites jusque-là admises entre ce qui est la ville et ce qui cesse de l'être, les pratiques de l'espace, la marche chez de Certeau et, donc, le skate chez Zarka, relèvent d'une sélection, d'un prélèvement de fragments, du bricolage d'un récit spatial elliptique et criblé de trous (1990, 149) :

[...] si d'un côté, il ne rend effectives que quelques-unes des possibilités fixées par l'ordre bâti (il va seulement ici, mais pas là), de l'autre, il accroît le nombre des possibles (par exemple, en créant des détours ou des raccourcis) et des interdits (par exemple, il s'interdit des chemins tenus pour licites ou obligatoires). Il sélectionne donc. "L'usager de la ville prélève des fragments de l'énoncé pour l'actualiser en secret". Il crée ainsi du discontinu, soit en opérant des tris dans le signifiant de la "langue" spatiale, soit en les décalant par l'usage qu'il en fait.

Tout comme le montage « ouvre des absences dans le continuum » temporel et narratif, la marche, comme le skate « ouvre des absences dans le continuum spatial », ouvertures et vides « habitables », praticables. Interruption du « totalitarisme fonctionnaliste », le skate « remplace les totalités par des fragments », « délie en supprimant le conjonctif et le consécutif », « amplifie le détail et miniaturise l'ensemble », et surtout « défait la continuité et déréalise la vraisemblance » (De Certeau, 1990, 153 et suivantes).

Envisager le skate comme pratique de montage nous paraît ambitieux et pertinent à plus d'un titre; d'abord, parce que le montage nécessite une prise de

décision, un choix, en d'autres termes une conduite; c'est choisir ceci plutôt que cela, privilégier une forme, une articulation, une prise de risque plutôt qu'une autre à un moment donné, sous des conditions précises et elles-mêmes dictées le jeu de la contrainte, de la recherche, de l'expérimentation, de l'allure, de la performance, du défi, etc. Dans un second temps, cet « art du raccord » semble faire écho à certaines manifestations de la condition moderne; on pense évidemment au cinéma, tout d'abord, dont Pierre-Damien Huyghe a avancé, dans ses séminaires notamment, que c'est dans le montage en tant que jeu qu'il s'authentifie, c'est-à-dire qu'il se révèle techniquement en filiation avec la photographie, en délaissant la continuité (chronologique et narrative) au profit de la conjonction (technique et symbolique). Ainsi de la même manière, dans le raccord brusque, mu par la relation ternaire corps-outil-espace, le skate interrompt la continuité programmée et rhétorique des espaces contemporains pour en révéler les possibles conjonctifs, de la même manière que le geste moderne en architecture se produit dans la mise en tension de ce qui s'est modernisé dans le passage d'une manifestation constructive à une autre à deux moments historiques distincts, tension obtenue par la recherche d'un « faire époque » (Riegl, 1984), c'est-à-dire dans l'interruption (davantage une suspension qu'une destruction) d'une continuité mythologique, discursive au profit d'une prise de conscience de ce qu'on pourrait qualifier de « moi architectural modernisé » (en analogie stricte avec la définition philosophique d'époché).

Cette technique de montage qu'est le skate pourrait-elle alors préfigurer une sorte de modernisation performative de l'urbain, revendiquant dans sa production temporelle d'espace, une sorte de pauvreté sémantique, interruption de la rhétorique des espaces contemporains au profit d'une découverte, d'une authentification de leurs qualités? Particulièrement illustrative, la série *Riding Modern Art* (2007) de Raphaël Zarka, qui consiste en la collecte et à la monstration de photographies de skateurs performant des mouvements sur des sculptures modernes et contemporaines monumentales implantées au cœur des villes, bien souvent étendards d'un projet de réaménagement (Zarka, cité dans Lallier, 2010 :

J'avais remarqué depuis, disons, les années 2000 qu'assez fréquemment étaient reproduites des sculptures dans les magazines de skate. Ce qui m'intéresse particulièrement dans ces images de skateurs sur des œuvres d'art, c'est qu'il me semble qu'on passe à une autre perception de la sculpture et de la forme. Disons que,

d'habitude, pour juger une œuvre d'art, on a soit notre goût – « je l'aime ou je l'aime pas », soit on la trouve intéressante ou pas. Les skateurs, eux, ajoutent un jugement « mécanique » on va dire, un jugement par l'expérience, par la forme, par l'usage. Évidemment, elles ne sont pas du tout faites pour ça; et pourtant toutes ces choses qui étaient suggérées par la sculpture, elles, les rendent visibles. Donc tu as une certaine compréhension, même si c'est une compréhension intuitive, de ce qu'est la sculpture moderne.

CONCLUSION

Comme le soulignent Daring avec Zarka, mais également Jacques Caroux, le skateboard s'inscrit dans la liste des tentatives probablement avortées de « récupération », de détournement ludique de la ville » (1978, 34). Avortées, car incapables d'une autonomie propre dans un dispositif disciplinaire, un peu à la manière de la dérive situationniste qui n'existe qu'en contrepoint de l'urbanisme fonctionnalisant hérité d'Hausmann et prolongé par le modernisme, ou encore l'hétérotopie foucauldienne, essentiellement contenue dans l'appareil d'administration et de discipline des individus et des territoires, et comme chez de Certeau, où la tactique est une manière de faire avec les stratégies. Le skateboard, de la même manière, n'est pas tant une pratique visant à son autonomie, à sa soustraction des dispositifs urbains, mais une pratique qui se superpose, qui s'inscrit dans le dispositif, qui joue avec, qui en joue, qui fait du jeu : « procédure –multiforme, résistante, rusée et têtue– qui échappe à la discipline sans être pour autant en dehors du champ où elle s'exerce » (De Certeau 1990, 146). Si le skate semble, pour Zarka et Daring, échouer en tant que production d'espace, voire performance d'espace public, il « fait avec » les espaces dits publics, et plus généralement avec certains espaces contemporains répondant à certains critères de textures et d'agencements; il fait également avec le discours de ces dispositifs spatiaux. Pour reprendre le terme ambitieux de De Certeau, il les « consomme ». C'est-à-dire que le skate « [échappe] sans le quitter » (De Certeau, 1990, XXXVIII) à l'espace dans lequel il se territorialise. La subversion d'un espace et de ses discours a lieu non par le vandalisme (même si le skate érode certains espaces en conséquence) ou par la colonisation (même si Zarka parle volontiers d'annexion (2011, 38): il semble important de préciser que le terme « annexion » décrit avant tout un mouvement, quand la colonisation suggère une prise de position, un enracinement], mais par sa « manière de [l']utiliser à des fins et en fonction de références étrangères au système qu'[il] ne [peut]

fuir » (De Certeau, 1990, XXXVIII) ou bien comme l'écrivait Jacques Caroux (1978,35), « 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 ».

BIBLIOGRAPHIE

- AGAMBEN, G. 2007. *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Paris: Payot et Rivages.
- AGORIDE. 2014. *Le Dôme*. Consulté le 12 février 2014. <http://www.agoride.com/skate-spots/dome-13638.html>
- AUGÉ, M. 1992. *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Seuil.
- BANHAM, R. [1971] 2008. *Los Angeles*. Marseille: Parenthèses.
- BENJAMIN, W. [1934] 2009. *Essais sur Brecht*. Paris: La Fabrique.
- BEY, H. 1997. *TAZ, Zone d'Autonomie Temporaire*. Paris: L'Éclat.
- BORDEN, I. 2001. *Skateboarding, Space and the City. Architecture and the Body*. Oxford: Berg.
- CAROUX, J. 1978. « Figures urbaines du quotidien : le skate sauvage. » *Esprit* 10 (Octobre): 33-35.
- DE CERTEAU, M. 1990. *L'invention du quotidien, tome I. Arts de faire*. Paris: Gallimard.
- DELEUZE, G. 1990. *Pourparlers*. Paris: Éditions de Minuit.
- DURING, E. 2009. « Le Skateboard fait penser. » *Critique* Tome LVX (740-741): 77-93.
- FOUCAULT, M. [1967] 2009. *Le corps utopique, suivi de Les hétérotopies*. Fécamp: Nouvelles Éditions Lignes.
- . [1976] 1993. *Surveiller et punir*. Paris: Gallimard.
- GAFFIOT, G. 1934. *Dictionnaire Latin-Français*. Paris: Hachette.
- GEEL, C. 2004. « Quand s'usent les usages, une pratique de la responsabilité, entretien avec Bernard Stiegler. » *Azimuts* 24 (Hiver): 79-94.
- GRAHAM, D. 1999. *Rock/Music*. Dijon: Les Presses du Réel.
- HOWELL, O. 2001. *The Poetics of Security. Skateboarding, Urban Design and the New Public Space*. Consulté le 12 février 2014. http://urbanpolicy.net/wp-content/uploads/2013/02/Howell_2001_Poetics-of-Security_NoPix.pdf.
- HUYGHE, P-D. 2008. *Design et modernité*. Consulté le 12 février 2014. <http://www.ensba-lyon.fr/conferences/fiche.php?a=08&id=297>.
- KOOLHAAS, R. [2006] (2011). *Junkspace*. Paris: Payot et Rivages.
- KOOLHAAS, R. (1995). « *The Generic City* » In Koolhaas, R. et al., *SMLXL*, New-York, Monacelli Press : 1238-1264.
- LALLIER, T. 2010. *Skateboard Stories*. France.
- LEFEBVRE, H. [1974] 2000. *La production de l'espace*, 4ème Édition. Paris: Anthropos.
- LEVI-STRAUSS, C. [1960] 1990. *La pensée sauvage*, Édition révisée. Paris: Plon.
- MANGIN, D. 2004. *La ville franchisée. Formes et structures de la ville contemporaine*. Paris: La Villette.
- MARCUS, G. [1989] 1998. *Lipstick Traces: une histoire secrète du XX^e siècle*. Paris: Allia.
- MOHOLY-NAGY, L. [1974] 2007. *Peinture, photographie, film*. Paris: Gallimard.
- PARENT, C. [1970] 2004. *Vivre à l'oblique [fac-similé de l'édition de 1970]*. Paris: Jean-Michel Place.
- RAMS, D. 1989. « Omit the Unimportant. » In *Design Discourse: History, Theory, Criticism*, sous la dir. de V. MARGOLIN, 111-113. Chicago: University of Cgicago Press.
- RIEGL, A. [1903]1984. *Le culte moderne des monuments, son essence et sa genèse*. Paris, Le Seuil.
- ZARIFIAN, P. 2001. *Des sociétés disciplinaires aux sociétés de contrôle*. Consulté le 12 février 2014. <http://philippe.zarifian.pagesperso-orange.fr/page111.htm>
- ZARKA, R. 2009. *Une journée sans vague. Chronique lacunaire du skateboard 1789-2009*. Paris: B42.
- . [2007] 2010. « The Question Is Which Is To Be The Master. » *Palais/Magazine* 11 (Printemps): 62-67.
- . [2007] 2011. *La conjonction interdite. Notes sur le skateboard*. Paris: F7.