



Faire (de) la planche en ville

Milos Xiradakis

DANS **SPIRALE - LA GRANDE AVENTURE DE BÉBÉ** 2013/4 N° 68 , PAGES 17 À 23
ÉDITIONS **ÉRÈS**

ISSN 1278-4699

ISBN 9782749239729

DOI 10.3917/spi.068.0017

Date de mise en ligne : 28/11/2013

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://shs.cairn.info/revue-spirale-2013-4-page-17?lang=fr>



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...
Scannez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



Distribution électronique Cairn.info pour érès.

Vous avez l'autorisation de reproduire cet article dans les limites des conditions d'utilisation de Cairn.info ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Détails et conditions sur cairn.info/copyright.

Sauf dispositions légales contraires, les usages numériques à des fins pédagogiques des présentes ressources sont soumises à l'autorisation de l'Éditeur ou, le cas échéant, de l'organisme de gestion collective habilité à cet effet. Il en est ainsi notamment en France avec le CFC qui est l'organisme agréé en la matière.

Faire (de) la planche en ville

Milos Xiradakis
architecte, skateur

milos.xiradakis@gmail.com



*« Vos enfants ne sont pas vos enfants.
Ils sont les fils et les filles de l'appel
de la Vie à elle-même.
Ils viennent à travers vous mais non de vous.
Et bien qu'ils soient avec vous
ils ne vous appartiennent pas.
Vous pouvez leur donner votre amour
mais non point vos pensées,
Car ils ont leurs propres pensées.
Vous pouvez accueillir leurs cœurs
mais pas leurs âmes,
Car leurs âmes habitent la maison de demain,
que vous ne pouvez visiter,
pas même dans vos rêves.
Vous pouvez vous efforcer d'être comme eux,
mais ne tentez pas de les faire comme vous.
Car la vie ne va pas en arrière,
ni ne s'attarde avec hier.
Vous êtes les arcs par qui vos enfants,
comme des flèches vivantes, sont projetés.
Que votre tension par la main de l'archer
soit pour la joie. »
Kahlil Gibran'*

On pourra trouver saugrenu de publier un article sur le skateboard dans une revue dédiée à la petite enfance. C'est plutôt une activité d'adolescents, voire de jeunes adultes. Je ne peux donner tort à cette idée ; le skateboard concerne effectivement encore peu les jeunes enfants. On peut imaginer, cependant, qu'il s'appuie sur des expériences anciennes, celles de sa toute petite enfance. Comme on va le voir, parler du skateboard peut être un biais intéressant pour aborder la question du rapport que les jeunes entretiennent avec la ville (j'entends alors par « jeunes » non-adultes, ce qui intègre tous les enfants, mais aussi les adultes *non confirmés* ou *jeunes adultes*), mais aussi du nécessaire appui sur lui-même pour aller plus avant.

Des bras de ses parents, peut-être spectateur de ces acrobaties, il paraît que le bébé éprouve et découvre le portage physique et psychique des adultes qui l'entourent. Il peut en expérimenter

le caractère mouvant et imprévisible mais aussi la fiabilité, la solidité ou la fragilité, le sentiment du vide, de l'absence, du vertige, de la peur de tomber, de n'être plus rattrapé, de glisser, de tomber encore et encore.

Il apprend à « se tenir », lui aussi dans des bras, sur des épaules, à s'ajuster, mais aussi à s'accorder au terrain familial qui lui est proposé, à composer, à s'adapter, à inventer, s'appuyer pour s'élancer vers son autonomie.

Il découvre comment se mettre debout ; se tenir, se lâcher, tomber et se ramasser, repartir, se donner de l'élan, être sur ses deux pieds et faire, pendant quelque temps, des expériences, déjà, d'équilibriste. Son expérience des roues est celle de sa poussette et le ronron de son roulement préfigurera peut-être celui de son futur skate. Il a aussi tenté de sauter sur ses deux pieds, puis d'un seul pied, puis de courir.

Une foule de détails devrait être donnée pour que l'image d'une pratique comme le skateboard puisse prendre corps dans l'imagination du non-initié, mais le temps nous manquerait. Plutôt que de diluer mon propos dans des explications factuelles, j'ai essayé, autant que possible, de rendre compte de l'expérience que le skateboard propose. C'est-à-dire de restituer les mécanismes à l'œuvre dans la psyché de celui qui vit cette expérience, les appétits dont elle procède, et la manière dont elle sédimente en lui pour, finalement, participer à la construction de sa personnalité.

Arbitre libre

Le skateboard, abrégé le plus souvent en « skate » par ceux qui le pratiquent et se donnent le nom de *skateur*, tient sa spécificité parmi les autres sports d'être à la fois un jeu du déplacement et un jeu de jonglage : en utilisant son skate comme un véhicule, le skateur, à la suite du surfeur, tire de lui une jouissance de la trajectoire et du déplacement du corps dans l'espace. En l'utilisant comme un outil de jonglage, le skateur vise cette fois une jouissance du geste et cherche à réaliser des jongleries avec ses pieds qui, dans son jargon, prennent les noms de *tricks*. En se saisissant du skate à la fois comme d'un véhicule et d'un outil de jonglage, le skateur ajoute le frisson aux jouissances du geste et du déplacement. À chaque trick, il s'offre dans la même seconde le luxe de se mettre en péril... Puis de se sauver. Par cette ruse qu'il tourne contre lui-même, il se garantit une présence pleine et entière dans l'instant. Confronté au risque de se blesser il est totalement focalisé sur son activité, plus rien d'autre n'existe pour lui.

Comme ses cousins que sont le surf, le roller et la plupart des jeux regroupés sous l'étiquette des « sports de glisse », le skate n'est pas réellement un sport, le sport étant une « activité physique, le plus souvent de plein air et nécessitant généralement un entraînement, qui s'exerce sous forme de jeu ou de compétition,

suivant des règles déterminées² ». Le skateboard ne s'apparente à un sport que dans le cadre de compétitions qui vont en définir les règles (une limite de temps pour réaliser le maximum de figures, un obstacle à passer...). Sa pratique la plus courante, originelle pourrait-on dire, n'induit pas le décompte de points ou le respect de règles. Lorsqu'il skate, le skateur lambda n'a d'autre dessein que de prendre du plaisir dans la réalisation de figures, ou d'enchaînements de figures, au gré de ses trajectoires. Il pourra organiser des jeux dans le jeu (courses, défi d'équilibre, duel de figure) ou simplement utiliser son skate comme véhicule de promenade, mais le cœur de son activité consistera essentiellement à s'essayer à réaliser des tricks et à les enchaîner selon son bon vouloir. En cela, le skateur se rapproche plus du danseur que du sportif, l'objet de sa pratique est de composer des mouvements.

Enfin, pour mieux saisir la singularité de ce faux sport qui tient de la danse, il convient de dire quelque chose de son terrain. Spécificité supplémentaire, le skateboard n'en a pas à proprement parler, ou plutôt, son terrain s'étend à toute surface suffisamment lisse pour que le skate puisse y rouler. Cela admis, précisons que le skateur aguerri ne se contente pas d'un sol mais recherche des plans inclinés, des emmarchements, du mobilier urbain et tout ce sur quoi il va pouvoir projeter sa pratique. Un banc, par exemple, pourra à la fois lui servir d'obstacle, de support pour glisser ou simplement de support sur lequel rouler en équilibre sur deux roues. De par la liberté qu'elle offre, la pratique du skate

permet donc au skateur d'entretenir avec son terrain un rapport dynamique : chaque élément qui l'environne prend pour lui la forme d'une proposition à laquelle il peut choisir de réagir en fonction de ses capacités. Ainsi, même si ce n'est pas un objectif directement poursuivi par le skateur, il ne cesse en quelque sorte d'accroître son terrain à mesure qu'il perfectionne sa technique. Par là même, il augmente sa capacité de jouissance en élargissant l'éventail des sensations qu'il goûte.

En détournant les objets qui composent l'environnement urbain, en allant jusqu'à les renommer et à en faire les points de repère dans une géographie recomposée, le skateur se crée sa propre ville.

Mais pour bien comprendre la particularité de l'expérience que le skateboard propose, il convient de s'arrêter sur la notion de trick. Le trick, c'est donc la pirouette, la figure ou la jonglerie du skateur, il regroupe l'ensemble des sauts, des glissades et autres dérapages que le skateboard permet. Sans tricks le skateboard ne serait qu'un véhicule ; avec les tricks, il devient un jouet, et *faire des tricks* est le but du jeu. Le trick est donc une fin en soi, il ne sert à rien. Cet état de fait, en apparence anodin, différencie immédiatement le skateboard de la majorité des autres jeux : il dégage le geste du skateur de l'objectif de rentabilité. Il ne s'agit plus d'agir en fonction d'un but qui dépasse le geste (faire un score, faire un temps, gagner une partie) mais d'agir simplement pour profiter de la sensation du geste.

Sur le plan de l'expérience, cette gratuité du geste a une incidence déterminante : elle introduit du libre arbitre à l'intérieur de la pratique. À chaque moment de son activité, le skateur doit faire un choix qui n'est prédéterminé par aucun enjeu : libre à lui de faire un *flip*³, un *powerslide*⁴ ou un *wheeling*⁵, de s'orienter dans telle ou telle direction, de choisir un obstacle ou pas... Il n'est guidé que par son appétit de sensations. Cette liberté qu'offre le skateboard fait donc du skateur un *chercheur de sensations*, l'objet de sa pratique n'étant pas mis à distance par un enjeu qui la dépasse, il est au plus près du principe même du jeu, qui est par définition une « activité désintéressée, destinée à faire passer agréablement le temps à celui qui s'y livre⁶ ». Conscient que le bénéfice qu'il retire de son activité réside dans chaque instant, dans chaque geste, le skateur est par essence un *goûteur de moment*.

Au sein d'une foule pressée, paraissant soumise aux mécaniques du groupe et entièrement dévouée à la consommation, les skateurs éprouvent d'autant mieux leur plaisir de flâner et de jouer.

Bien sûr, le skateboard n'est pas la seule activité à proposer une jouissance du geste pour le geste. La danse, mais aussi le patinage artistique, le surf, le snowboard et encore pléthore d'activités, proposent, elles aussi, cette sorte de jouissance. Mais chacune de ces activités

paraît d'une certaine manière limitée dans la liberté qu'elle offre. La danse et le patinage, par exemple, sont en un sens contraints par leurs visées esthétiques (une valeur existant dans le skate mais moins prégnante) ; le surf et le snowboard sont limités par leur terrain (les situations sont moins variées, le sens de la pente ou de la vague impose une direction). En proposant une jouissance du geste pour le geste, et en permettant une liberté quasi totale, le skate et les autres pratiques parfois qualifiées d'urbaines (le roller, la trottinette, le BMX, le parcours) paraissent donc proposer un type de jeu assez inédit.

Pour mieux comprendre comment fonctionne ce type de jeu, une intuition de l'artiste et skateur Raphaël Zarka pourra nous être utile. Dans son essai *La conjonction interdite, note sur le skateboard*, Zarka évoque l'idée que le skate pourrait finalement être considéré comme une forme transformée des jeux anarchiques d'enfants tels qu'on peut les observer dans les cours d'école. C'est-à-dire courir, sauter, s'attraper, hurler, avoir le tournis..., en un mot, éprouver son corps, jouir de soi. Or, comme chacun sait, ces jeux n'ont qu'un temps et sont le propre du jeune enfant. À mesure que celui-ci grandit et acquiert la maîtrise de son corps et l'habitude de ses sensations, celles-ci s'émoussent et il lui faut se tourner vers d'autres formes de jeu. Le skateboard, en remplissant la fonction de supplément donné au corps, d'organe additionnel

permettant plus de vitesse, une facilité de saut et de déplacement, prolonge en quelque sorte la possibilité de cette manière infantile de jouer et maintient la sensation au premier plan du jeu. En ce sens, on peut considérer le skateboard comme un moyen pour le skateur de redonner une nouveauté au réel.

Faire (de) la planche en ville

Bien qu'il soit difficile de dater et de localiser précisément la naissance du skateboard, les différentes versions de sa genèse s'accordent toutes sur le fait que la pratique est apparue en Californie à la fin des années 1950. Même si des « planches à roulettes » ont pu exister antérieurement, et en d'autres lieux, le skateboard tel qu'il se pratique aujourd'hui aurait été inventé par des surfeurs de Los Angeles, désœuvrés par l'absence de vagues. Privés périodiquement de leur terrain de jeu, ils prirent l'habitude de surfer à même le bitume, sur ce qui s'appelait à l'époque des *sidewalks surfboard* (littéralement, des planches de surf pour trottoir). D'abord utilisé comme un palliatif, et d'une manière très semblable au surf, le skateboard s'émancipe de ce mimétisme à mesure que les skateurs améliorent leur technique. Il devient une discipline à part entière à l'apparition des premières figures, rendues possibles par les progressifs changements apportés à la physionomie de l'engin.

Soumis dans leur pratique régulière aux aléas de la mer, les premiers surfeurs-skateurs ont donc d'abord à cœur d'inventer un jeu plus

fiable, et qui présentera le moins de contraintes possible. Au cours de sa rapide évolution, le skateboard ne perdra rien de cette facilité d'usage qui était à son programme. Activité individuelle ne nécessitant pas d'adversaire, il peut se pratiquer seul, à tout moment, et presque en tous lieux. Il n'a donc pas besoin des clubs, horaires, équipes et entraîneurs habituellement attachés aux sports et activités que pratiquent les plus jeunes. Comme le font remarquer deux enfants interviewés pour les besoins d'un documentaire sur le skate datant de 1977 : « 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 sur les trottoirs. Tandis qu'un autre sport, on doit se rendre tel jour au club, mais c'est une contrainte à la fin! » Ainsi, dans des sociétés qui ont eu tendance à institutionnaliser les jeux, et dans un environnement urbain souvent particulièrement contraignant pour l'enfant et l'adolescent, le skateboard a l'avantage de proposer une pratique souple et d'accès facile. C'est d'ailleurs sans doute une des grandes raisons de son succès.

Si, aujourd'hui, la majorité des skateurs n'ont jamais surfé une seule vague, le skate hérite tout de même du surf une partie de son identité, et on peut mieux comprendre le rapport qu'il entretient avec la ville à la lumière du mythe fondateur de son invention par les surfeurs. Revenir sur ce lien filial entre surf et skate permet notamment de mettre en relief la logique d'adaptation et la volonté d'appropriation dont procède le skateboard. Comme Raphaël Zarka en fait l'hypothèse, en passant du milieu marin

au milieu urbain le surf, devenant skate, ne perd pas cette dimension d'apprivoisement d'une force dépassant l'homme, de domestication d'une forme de Léviathan. L'océan et la puissance de ses vagues sont simplement remplacés par une entité elle aussi démesurée et fascinante, la ville, et plus spécifiquement la grande métropole, qui, au moment où le skate apparaît, est de plus en plus vécue comme un monstre tentaculaire, une machine aliénante soumise à des logiques obscures. Dans ce contexte, l'enfant et l'adolescent sont les plus dépossédés, la ville leur échappe dans tous les sens du terme. Ils saisissent difficilement sa mécanique complexe, et semblent en tout point exclus de cet environnement forgé par et pour les adultes. Le skateboard leur permet de reprendre le contrôle de la ville, et même, d'une certaine manière, de devenir les héros de cet univers.

Skater, c'est donc encore une fois redonner une nouveauté au réel, mais à présent en le redéfinissant. En détournant les objets qui composent l'environnement urbain, en allant jusqu'à les renommer et à en faire les points de repère dans une géographie recomposée, le skateur se crée sa propre ville. Non seulement un banc devient pour lui un *curb*, un emmarchement un *gap*, une main courante un *raili*..., mais cet ensemble de lieux privilégiés de sa pratique auxquels il donne le nom de *spots*, forme un réseau au travers duquel il construit une carte mentale et sensorielle de son cadre de vie. Jour après jour, année après année, cette carte s'enrichit de nouvelles conquêtes et de souvenirs, et fait entrer le skateur dans un rapport d'intimité avec la ville. Elle se dévoile progressivement à lui.

Après quelques années de pratique, le skateur est donc dans la ville comme dans son jardin, il prend alors conscience de l'unicité de son rapport avec elle. Dans une cité marchandisée, qui semble avoir perdu sa valeur d'usage pour n'avoir plus qu'une valeur d'échange⁸, il est l'un des rares urbains à avoir une pratique de la ville pour la ville, totalement détachée de l'acte de consommation. C'est une nouvelle raison du succès du skateboard auprès des plus jeunes : ne pouvant consommer avec la même facilité que les adultes, la ville leur est quasiment hermétique ; avec le skateboard ils obtiennent en quelque sorte droit de cité. Cette spécificité de leur situation ajoute à leur délectation. Au sein d'une foule pressée, paraissant soumise aux mécaniques du groupe et entièrement dévouée à la consommation, les skateurs éprouvent d'autant mieux leur plaisir de flâner et de jouer. Non conformistes, ils semblent se féliciter de savoir profiter de choses simples, de savoir jouir de ce qui est déjà là, par le seul pouvoir de leur imagination. Skater, c'est alors aussi le plaisir de se laisser porter par la ville, de faire la planche quand tout le monde nage dans le sens du courant.

À la lumière de cette analyse, on entrevoit finalement que skater permet en quelque sorte d'échapper à l'esprit de sérieux, aux logiques de productivité qui caractérisent la société telle qu'elle se mondialise. Bien sûr, skater n'est pas une revendication ou un acte de résistance, et chaque skateur se fait une conception différente de sa pratique. On peut cependant arguer que le skateboard, sans opposer directement de refus, propose au moins une alternative au principe de passivité de l'individu dont se nourrit « la société

spectaculaire marchande⁹ » (qui n'est pas seulement une *société des médias*, comme on le pense fréquemment, mais une société dans laquelle la tendance est d'assister à la vie plutôt que d'en être l'acteur). Or, comme le remarquait déjà Roland Barthes dans *Mythologies*, l'enfant est loin d'être épargné par cette mise sous tutelle de l'individu, par le biais des jouets, il est au contraire conditionné dès le plus jeune âge à adhérer à la société du spectacle : « Que les jouets français préfigurent littéralement l'univers des fonctions adultes ne peut évidemment que préparer l'enfant à les accepter toutes, en lui constituant l'alibi d'une nature qui a créé de tout temps des soldats, des postiers et des vespas. [...] Seulement, devant cet univers d'objets fidèles et compliqués, l'enfant ne peut se constituer qu'en propriétaire, en usager, jamais en créateur ; il n'invente pas le monde, il l'utilise : on lui prépare des gestes sans aventure, sans étonnement et sans joie. [...] On fait de lui un petit propriétaire 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 parcourir¹⁰. »

À l'inverse de ces jouets décrits par Barthes qui miniaturisent le monde des adultes pour coloniser celui des enfants, le skateboard est un objet d'enfant qui fait irruption dans le monde des adultes et le met en doute. Le skateur, rompu à un exercice de maîtrise de soi inhérent à sa pratique (il s'agit essentiellement de maîtriser à la fois ses gestes et sa peur), amené sans cesse à exercer son libre arbitre et sa créativité, contraint d'évoluer à la fois à la marge, séparé des autres par sa pratique, mais au centre, parmi les autres avec lesquels il partage son terrain de jeu, acquiert une forme de distance

vis-à-vis de la société et une certaine indépendance d'esprit. Témoin d'existences de plus en plus aseptisées et virtuelles, observateur privilégié d'une ville de plus en plus sécurisée et qui semble offrir de moins en moins d'alternatives, il se prouve chaque jour la possibilité de vivre autrement, de décider pour soi, de réinventer le monde de l'intérieur, ou, pour employer une formule chère à Guy Debord, de « repassionner son quotidien ». En ce sens, on pourrait conclure que le skateboard propose au skateur un exercice de conquête : conquête de soi, conquête d'un environnement qui semble interdit, et en dernier lieu, même si elle n'est pas garantie, conquête d'une liberté de comportement, d'un détachement par rapport à la société.

1. Kahlil Gibran, *Le prophète* (1923), tel qu'il est reproduit en introduction dans A.S. Neil, *Libres enfants de Summerhill*, Paris, La découverte, 2004.

2. Centre national de ressources textuelles et lexicales – <http://www.cnrtl.fr>

3. Figure consistant à sauter tout en faisant effectuer une virile à la planche.

4. Dérapage maîtrisé.

5. Figure consistant à tenir en équilibre sur l'un des essieux du skate, appelé *truck*.

6. Centre national de ressources textuelles et lexicales – <http://www.cnrtl.fr>

7. Cf. documentaire de M. Barrières, *Le jardin des planches* (1977), cité dans R. Zarka, *La conjonction interdite, notes sur le skateboard*, Paris, éditions F7, 2007.

8. J'emprunte les termes à H. Lefebvre, *Le droit à la ville*, Paris, Anthropos, 2009.

9. D'après le concept de Guy Debord, *La société du spectacle*, Paris, Folio, 2008.

10. R. Barthes, *Mythologies*, Paris, Le Seuil, 1957.