

Finnegans SK8 | Apprendre à voir les vagues de béton

Quelques fragments sur le skateboard

« First we feel. Then we fall. »
James Joyce, *Finnegans Wake*

« Les devenirs, c'est de la géographie, ce sont des orientations, des directions, des entrées et des sorties. »

Gilles Deleuze

« Comme un derviche qui s'abandonne à la volupté de son vertige. »

Walter Benjamin

Le skate, c'est avant tout l'histoire d'une bande d'enfants, de gamins, d'ados, qui ont su voir ce que personne n'avait su voir avant eux. Leurs noms : Stacy Peralta, Jay Adams, Tony Alva. Des enfants révolutionnaires de Californie qui ressemblent aux garçons sauvages de Burroughs. Ou mieux : des enfants au devenir-révolutionnaire plus forts que tout. Entre autres choses, des enfants plus forts que la gravité – la gravité qui nous cloue les pieds au sol, mais aussi la gravité des parents, celle qui nous fait adhérer aux choses, comme des mouches sur un papier collant déplié pendant l'été dans une cuisine surchauffée.

Des enfants qui savent si bien jouer avec la gravité ont forcément quelque chose de spécial.

Le skate, c'est l'histoire d'enfants qui ont su voir/regarder autrement la ville, qui ont su transformer leur regard d'enfant, leur regard sur la ville, s'approprié autrement des

matériaux (bois, caisses, planches, béton...). Des gamins des rues, des gamins-artistes. « 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 compte¹. » La pratique du skate a pour conséquence (autant que pour point de départ), une façon différente de regarder la ville, les matériaux qui y traînent parfois à l'abandon (cf. tous les objets utilisés dans les vidéos de skate pour proposer de nouvelles figures), mais aussi les matériaux qui composent une planche, le corps lui-même est vu autrement.

Dès le départ, la pratique du skate est identifiée comme une question de regard, un regard directement lié à l'enfance, avec cette citation, hyper connue, de Craig Stecyk dans le deuxième numéro de *Skateboarder*, dès 1975 : « *Two hundred years of American technology has unwittingly created a massive cement playground of unlimited potential, but it was the minds of 11-year-olds that could see that potential.* »

*

Skater : regarder le monde depuis les yeux d'un enfant de onze ans.

C'est aussi cela qui va à l'encontre du capitalisme, refuser le monde des adultes. Combien de skateparks se nomment Dreamland ? Mais le sens est double : regarder le monde depuis les yeux d'un enfant de onze ans pour refuser de le voir comme le voient les adultes et refuser ainsi la dynamique (les mouvements/le corps) capitaliste ; ou alors régresser, toujours, à l'état d'un enfant de onze qui ne peut pas grandir serait la malédiction capitaliste par excellence ? Le mouvement est double. Peralta : enfant mû par un devenir-révolutionnaire devenu entrepreneur, trahissant l'enfant.

*

Skater : apprendre à voir les vagues de béton, pour ne pas mourir du béton. Le béton est une matière qui ne pardonne pas. Il est dur, dangereux. Sans béton, pas de

1. Raphaël Zarka, *La conjonction interdite. Notes sur le skateboard* [2011], Paris, Éditions B42, 2022, p. 7. Je souligne en italique.

2. Craig Stecyk (sous le pseudonyme de John Smythe), *Skateboarder*, n°2 ; c'est la traduction de « minds » par « les yeux » proposée par Raphaël Zarka qui m'a lancé sur la piste de l'importance du regard dans la pratique du skateboard, cf. *Une journée sans vague. Chronologie lacunaire du skateboard* [2009], Paris, Éditions B42, 2022, p. 26 : « Deux cents ans de technologie américaine ont créé, sans qu'on y prenne garde, un immense terrain de jeu en ciment au potentiel illimité. Mais il aura fallu les yeux d'enfants de onze ans pour saisir ce potentiel. »

skateboard. Sans béton, pas de capitalisme. Sortir d'une prison de béton (sortir d'une prison capitaliste) par le skate ? Le skate est-il une déclaration d'amour ou une « déclaration de haine » au béton ? Une révolte contre l'espace en tant qu'enfermement, une révolte contre les potentialités d'enfermement propres à certaines portions de l'espace urbain. Par chaque figure, il s'agit de contre-effectuer le consumérisme, en utilisant comme surface d'action le matériau capitaliste par excellence. C'est peut-être l'une des différences les plus importantes qui existe entre le surf et le skate : de l'eau, élément naturel, on passe au béton, élément de construction. Le béton est fort ancien, mais son usage massif, et surtout l'usage du béton armé, ne se répand qu'avec l'industrialisation³. Ce qui a mené au surf est en réalité une pratique ancienne, attestée dès la fin du XVIII^e siècle à Hawaï⁴ – en tant que pratique sportive occidentale, le surf est donc lié à l'histoire du colonialisme et, par capillarités, même si c'est de manière lointaine, le skateboard aussi. Il n'est donc pas de pratique corporelle qui ne puisse être pensée en dehors de l'histoire et de la politique qui laissent des marques dans/sur les corps. L'histoire du skate est aussi liée à celle de l'industrialisation et du colonialisme : il s'agit par un regard d'enfant de refuser le monde des parents.

Bloc d'enfance

« Un bloc d'enfance est autre chose qu'un souvenir d'enfance⁵. » On ne retrouve qu'une seule occurrence de ce concept dans *Mille plateaux*, quand Deleuze et Guattari parlent de Kafka. Peut-être le développent-ils ailleurs ? Un bloc d'enfance n'est pas un souvenir. C'est un retour par intensité de l'enfance, ou plus exactement de *quelque chose* de l'enfance. Être assailli par un bloc d'enfance, cela ne veut pas dire être infantile. Cela ressemble plus à une suspension de la segmentarité qui oppose l'enfant et l'adulte. Cela ne veut pas dire que les skateurs sont infantiles ou que les autres sont des adultes. On se plaint plus souvent de l'infantilisme induit par certaines pratiques que du fait

3. Cf. Anselm Jappe, *Béton. Arme de construction massive du capitalisme*, Paris, l'Échappée, 2020 ou encore Nelo Magalhães, *Accumuler du béton, tracer des routes. Une histoire environnementale des grandes infrastructures*, Paris, la Fabrique éditions, 2024.

4. Cf. Zarka, *Une journée sans vague. Chronologie lacunaire du skateboard*, op. cit., p. 11.

5. Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille plateaux*, Paris, Minuit, 1980, p. 376. Désormais cité MP.

que certains adultes ne sont définitivement plus en contact avec l'enfant qu'ils étaient. Ce en quoi ils ont irrémédiablement tort. J'ajouterais aussi que jouer, c'est se mesurer au monde. Les skateurs ne cessent de se mesurer au monde qui les entoure autant qu'ils ne cessent de le créer, de le réinventer : « 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 quotidien⁶. » Zarka a cette très belle phrase, « Jouer c'est aussi créer un monde à sa mesure⁷ » qui me fait penser à ce que dit Benjamin dans *Une enfance berlinoise* sur le fait qu'il faut apprendre à s'égarer (donc en un sens se repérer) dans une ville comme dans une forêt : « Ne pas trouver son chemin dans une ville, ça ne signifie pas grand-chose. Mais s'égarer dans une ville comme on s'égare dans une forêt demande toute une éducation. Il faut alors que les noms des rues parlent à celui qui s'égare le langage des rameaux secs qui craquent, et des petites rues au cœur de la ville doivent pour lui refléter les heures du jour aussi nettement qu'un vallon de montagne⁸. »

Géométrie trash

L'un des moyens de diffusion de la culture skate, le plus important avec la vidéo, est la photographie, en particulier par certains magazines dont le plus célèbre est sans aucun doute *Thrasher* – vous avez forcément croisé au moins une fois un ado portant un t-shirt arborant le logo de ce magazine. Chaque photo d'un skateur qui exécute une figure capture un événement et le fige – cette forme si particulière de photographie se compose d'une figure, d'un corps, d'un mouvement, d'un espace, de formes, de courbes qui se mêlent, s'entrecroisent, se nouent et se tissent (le skateur, la planche, l'espace). Les photos de skate sont-elles encore réalistes ? S'agirait-il plutôt de géométrie ? Ainsi, elles balancent sans cesse entre l'art et la captation de l'exploit sportif. Les figures elles-mêmes de même que leur captation, leur enregistrement, permettent

6. Zarka, *La conjonction interdite*, op.cit., p. 19.

7. *Ibid.*, p. 21.

8. Walter Benjamin, *Enfance berlinoise vers mil neuf cent*, in *Sens unique, précédé de Une Enfance berlinoise*, traduit de l'allemand par Jean Lacoste, Paris, Maurice Nadeau, 1988, p. 29.

de développer de nouvelles façons de regarder les corps dans la ville.

*

La culture propre au skateboard est irrémédiablement surdéterminée par la reproductibilité technique de la marchandise, de la planche elle-même, aux vidéos, aux magazines, aux vêtements, aux accessoires (cela est vérifiable aussi pour d'autres pratiques, d'autres sports, mais cela me semble important de ne pas passer à côté, dans la mesure où la culture skate est un univers riche, parallèle, l'arbre qui cache la forêt).

*

« Ce que la Photographie reproduit à l'infini n'a eu lieu qu'une fois : elle répète mécaniquement ce qui ne pourra jamais plus se répéter existentiellement. En elle, *l'événement* ne se dépasse jamais vers autre chose : elle ramène toujours le corpus dont j'ai besoin au corps que je vois ; elle est le Particulier absolu, la Contingence souveraine, mate et comme bête, la *Tuché*, l'Occasion, la Rencontre, le Réel, dans son expression infatigable⁹. » Le Réel, c'est le béton sans lequel il est impossible de s'envoler, ne serait-ce que quelque seconde, vers lequel on est inmanquablement rappelé par la gravité, avec le risque de tomber dessus, et si le réel est en béton, de se blesser, plus ou moins gravement. On peut voir/regarder les prouesses des skateurs (ou leurs tentatives) comme une lutte constante avec le Réel. Cette lutte, qui nous échappe parfois, ce constat évident, que nous luttons sans cesse avec le Réel et que nous butons contre lui (le réel, c'est le béton contre lequel je risque de tomber, contre lequel je risque de me ramasser). Les mouvements des skateurs – plus ou moins acrobatiques, plus ou moins défiants envers le réel – le rendent visible à chaque tentative. Les mouvements des skateurs opèrent comme des révélateurs de l'existence même du réel. Dans *Yeah Right!* [vidéo Girl ; 2003], la célèbre séquence dans laquelle les planches ont été gommées (« The Skatetrix »), montre les corps en mouvement, en faisant disparaître la planche, on voit plus encore les ondulations.

*

Écrire, comme une promenade sur une planche, sans itinéraire, sans but précis,

9. Roland Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris, Cahiers du cinéma/Gallimard/Seuil, 1980, p. 15. Je souligne en italique.

sans autre but que le plaisir d'avancer. Et peut-être de se perdre, un peu. Peut-on rapprocher le skateur du *flâneur* ? Une sorte de nouvelle version du flâneur baudelairien/benjaminien ? Baudelaire aurait-il fait du skate s'il était, par exemple, né dans les années 1960, s'il avait aujourd'hui l'âge de Tony Hawk ou de Rodney Mullen ? Le plus difficile dans l'écriture réside dans le fait que toute mise en forme implique une sorte de perte. D'où la pratique la plus commune : la procrastination, pour être certain de pas avoir à nouveau – en écrivant – à perdre quelque chose en chemin.

Segmentarités

« Habiter, circuler, travailler, jouer : le vécu est segmentarisé spatialement et socialement¹⁰. » Skater revient à jouer avec les segmentarités.

« Les rues, suivant l'ordre de la ville¹¹ » : skater revient à ne plus suivre cet ordre, à mettre du désordre dans l'ordre des rues, mais un chaos élaboré : un chaosmos. Il ne s'agit pas de détruire la ville, même si un certain élément de destruction est contenu dans la pratique du skateboard. Dès le départ, le mot est lancé : « Skate and Destroy ». Dès le départ, le skate a un goût de culture rock et me fait penser au « Search and Destroy » des Stooges.

Deleuze et Guattari distinguent trois façons d'être segmentarisé : binaires, circulairement, linéairement. « Nous sommes segmentarisés binaires, d'après de grandes oppositions duelles : les classes sociales, mais aussi les hommes et les femmes, les adultes et les enfants, etc¹². » En tant que jeu qui se pratique dans des espaces qui ne sont pas dédiés à cela, le skate brouille l'une de ces segmentarités, l'opposition adulte-enfant : le bloc d'enfance qui revient dans l'adulte qui pratique le skate, le devenir-adulte de l'enfant qui a le courage de se lancer depuis le haut d'une volée de marche que même la plupart des adultes ne voudraient pas sauter simplement à pied alors encore moins en skate. La pratique du skateboard consiste donc à habiter, circuler, travailler, jouer autrement, à réinventer ces quatre temps de la vie.

10. MP 254.

11. *Ibid.*

12. *Ibid.*

Que se passe-t-il avec les autres segmentarités ?

La pratique du skateboard relève donc d'une forme de micropolitique puisqu'il s'agit d'une pratique artistique et sportive qui repose sur un enchaînement plus ou moins élaboré de changements infimes.

Pour une « skate philosophie ? » (Dérivation à partir de la pop' philosophie de Deleuze)

Gilles Deleuze évoque en 1973 la possibilité d'élaborer une « pop' philosophie ». La première occurrence apparaît dans une lettre écrite à un critique frileux, un dénommé Michel Cressole, « Et sans doute, on ne peut pas dire que *L'Anti-Œdipe* soit débarrassé de tout appareil de savoir : il est encore bien universitaire, assez sage, et ce n'est pas la pop philosophie ou la pop'analyse rêvées. » Deleuze reparle de « pop' philosophie » quelques années plus tard, dans ses *Dialogues* avec Claire Parnet. Et Deleuze en vient à opposer deux formes de lectures. Laurent De Sutter présente les choses de cette façon : la pop'philosophie prend « la forme d'une théorie de la lecture, opposant celle qui prendrait un livre pour une "boîte" dans laquelle on ne cesserait de farfouiller à celle qui se brancherait sur le livre pour en explorer le dehors. La seconde forme de lecture, Deleuze l'appelait "lecture en intensité", lecture qui soit capable à la fois de se *laisser porter* par les intensités du texte qui est l'objet et de les relayer depuis son *propre mouvement* en direction de l'extérieur¹³. » Comme pour le surf : se laisser porter par une vague ; comme pour le skate, se laisser porter par la force d'inertie. Cette idée de mouvement aussi : impossible de penser sans mouvement, un corps immobile ne peut penser.

Rien à comprendre, rien à interpréter, au contraire se laisser porter, trouver la vague qui va vous emporter le plus loin, le plus haut ou le plus bas possible. Engager un mouvement qui rend possible les figures les plus étonnantes (je parle de lecture, d'écriture, de skate et de skate, tout à la fois).

13. Laurent de Sutter, *Qu'est-ce que la pop' philosophie ?*, Paris, PUF, 2018, pp. 11-12. Je souligne en italique.

Devenir-vague

« D'une certaine manière, il faut commencer par la fin : tous les devenirs sont déjà moléculaires. C'est que devenir, ce n'est pas imiter quelque chose ou quelqu'un, ce n'est pas s'identifier à lui. Ce n'est pas non plus proportionner des rapports formels. Aucune de ces deux figures d'analogie ne convient au devenir, ni l'imitation d'un sujet, ni la proportionnalité d'une forme. Devenir, c'est, à partir des formes qu'on a, du sujet qu'on est, des organes qu'on possède ou des fonctions qu'on remplit, extraire des particules, entre lesquelles on instaure des rapports de mouvement et de repos, de vitesse et de lenteur, les plus *proches* de ce qu'on est en train de devenir, et par lesquels on devient. C'est en ce sens que le devenir est le processus du désir. Ce principe de proximité ou d'approximation est tout à fait particulier, et ne réintroduit aucune analogie. Il indique le plus rigoureusement possible une *zone de voisinage ou de co-présence* d'une particule, le mouvement que prend toute particule quand elle entre dans cette zone¹⁴. »

Cela veut dire devenir-vague en pleine rue, dans un espace qui n'est pas celui du jeu mais qui le devient, transformer l'espace même dans lequel je suis par mon propre devenir-vague, par mes mouvements, le jeu que j'élabore passe par mon corps, mon poids, la gravité, la vitesse, l'angle que je choisis de suivre. Par une simple poussée de l'un de mes deux pieds, par la planche et les roulettes qui sont fixées sur elles, le béton devient autre chose que le simple béton sur lequel je marche ou celui sur lequel roulent les voitures, les motos, les scooters – ou même les poussettes. La vitesse, ma planche et ses roulettes, le béton deviennent mes meilleurs alliés. À la moindre inattention, je tombe et chute à nouveau dans l'espace strié, je quitte l'espace lisse parce que mon devenir-vague ne peut plus advenir. Dans le devenir-vague, ce n'est pas exactement le béton seulement qui devient comparable à une vague, c'est mon propre corps qui est mû par un devenir-vague et qui transforme complètement l'espace dans lequel je suis. Les marches ne se descendent plus – Mick Carroll les remonte dans *Yeah Right!* Certaines portions d'espace urbain perdent leur fonction, la fonction qu'elles revêtent dès lors qu'elles appartiennent à l'espace lisse : des marches sont faites pour être des-

14. MB, 333-334.

cendues ou montées l'une après l'autre (ou quatre à quatre pour les plus pressés), un trottoir est là pour marquer une séparation entre l'espace piéton et la route, un banc est fait pour s'asseoir (ou s'allonger pour les plus fatigués), une fontaine pour faire joli ou pour apporter un peu de fraîcheur, les courbes des bâtiments sont là au contraire à titre purement décoratif dans la plupart des cas ou pour rendre accessibles certaines zones. Lorsque je sors de chez moi, je ne suis pas supposé sauter depuis le toit de mon garage comme le fait Lance Mountain dans *The Bones Brigade Video Show* (1984). Tous ces espaces changent de fonction dès lors que je les skates.

Les piscines sont faites pour nager, pas pour faire du skate. Au contraire, le devenir : dans une piscine sans eau, mon corps rend possible un devenir-vague.

Deleuze et Guattari précisent que le devenir n'a rien à voir avec l'imitation : « devenir, ce n'est pas imiter quelque chose ou quelqu'un, ce n'est pas s'identifier à lui¹⁵. » Il y a donc autant de devenir-vague que de skateurs. C'est aussi ce qui fait la particularité de la discipline : un ensemble de mouvements, de figures (*tricks*) qui peuvent être partagés (comme pour le surf par exemple), mais à la fin, ce qui compte, c'est de trouver sa propre façon de devenir-vague. C'est ce qui le distingue peut-être le plus des autres sports. L'individualité y est plus forte sans empêcher une certaine forme de mise en commun, au contraire, plus la mise en commun est possible, plus les possibilités de devenir se multiplient.

La planche n'est plus seulement un ensemble de morceaux de bois assemblés, de roulettes en uréthane, avec deux essieux en métal. Ces différents éléments revêtent un usage nouveau, différent. Le skate arrache ces éléments à leurs autres usages possibles.

*

Devenir-vague là où il n'y a pas d'eau.

*

Et même pour parler des blessures imposées par le skate, faut-il parler simplement de masochisme comme cela semble évident ? Il suffirait de faire le test avec quelques psychanalystes ou psychiatres, de leur présenter ces séquences parfois à la limite du

15. MB, 333.

supportable et parfois risibles dans lesquelles les skateurs se cassent (littéralement) la figure et voir quelles seraient leurs réactions. Pour ne citer que quelques exemples : la fin de *Welcome To Hell* [vidéo Toy Machine ; 1996], certains passages de *Sorry* [vidéo Flip ; 2002], en particulier la séquence d'Ali Boulala. S'agit-il bien (seulement) de masochisme dans la pratique du skateboard (répéter indéfiniment un certain nombre de mouvements pour arriver à exécuter une figure, prendre des risques de plus en plus importants) ? A contrario, n'y a-t-il pas une certaine forme de masochisme à accepter de suivre une routine, le fameux « métro-boulot-dodo », à accepter de se faire engueuler par un patron, un prof sadique, ses parents, à accepter même sans rien faire que la politique devienne chaque jour plus autoritaire ? Le *vrai* masochisme n'est-il pas là ? Les symptômes excessifs (ceux des skateurs-cascadeurs a priori artistes masochistes) ne sont-ils pas le miroir d'un masochisme latent plus difficile à identifier ? Peut-être même le masochisme est-il poussé dans ses limites les plus extrêmes dans le monde du travail mais il tend tellement à se faire passer comme un signe de vertu qu'il n'est pas identifié en tant que tel. Au contraire, il est encouragé et le patron (sadique en chef) n'en est que plus vénéré.

Même les blessures insensées des skateurs, même leurs accidents qui dépassent autant l'ordinaire que leurs figures (cf. Arto Saari période *Sorry*) doivent être pensés en termes de devenir : devenir-fêlure, devenir-brisure, devenir-cassé, rompu, épuisé. Jusqu'à faire fuir le corps : le sang, le vomi, les fluides et les excréments qui sont courants dans les vidéos de skate (Ali Boulala vomissant, ou Arto Saari, blessé, la tête dans une flaque de vomi dans *Sorry*, le sang des blessures exposées face caméra).

*

Pour parler des vagues, Gilles Deleuze et Félix Guattari évoquent deux écrivains aussi différents l'un de l'autre que Lovecraft et Virginia Woolf. Ils élaborent cette magnifique pensée : « Les vagues sont les vibrations, les bordures mouvantes qui s'inscrivent comme autant d'abstractions sur le plan de consistance. Machine abstraite des vagues¹⁶. » Loin d'être naturelles, les vagues sont des machines abstraites. Avec Deleuze

16. MP, 308.

et Guattari, les vagues cessent d'appartenir à la nature. En ce sens, le surfeur sur les vagues d'eau et le skateur sur les vagues de béton pratiquent quelque chose d'abstrait. Car si l'on veut bien considérer le skateboard non plus comme un sport mais comme une pratique artistique, alors ce qu'exécutent les skateurs sont des figures abstraites. Il est question de courbes, d'angles, de vitesse, de masse, etc.

*

Il n'en est pas question à proprement parler dans *Mille plateaux*, mais on pourrait parler d'un devenir-vague propre à la pratique du surf et du skateboard. Cela se passe sur l'eau pour le surfeur et sur le béton pour le skateur. On en trouverait un exemple magnifique dans les premières vidéos Powell-Peralta, l'ouverture mythique de *The Search for Animal Chin* [1987] à Hawaï, la descente du ditch de Wallos par la Bones Brigade, ou encore la descente non moins impressionnante à la fin de la toute première vidéo de skate, *The Bones Brigade Show* [1984] lorsque Stacy Peralta et deux autres skateurs descendent une interminable pente. On peut le voir aussi dès les premières photos qui paraissent dans *Skateboarder* et qui ont fait des Z-Boys des mythes : lorsque le corps se courbe, se tord, il est plus proche alors de celui des surfeurs qu'ils ne le seront pas la suite, pour épouser la courbe sur laquelle le skateur se trouve. Je pense ici aux photos qui ont été prises sur les plans inclinés des écoles californiennes dans les années 1970. Le corps des skateurs se courbe de manière à devenir une vague de béton : et ce devenir-vague-de-béton va évoluer au fil du temps, de l'adhérence directe de Peralta, Alva ou encore Adams dans les années 1970 à ce qui se pratique aujourd'hui.

Le baroque et les plis

Le skate est un art baroque. Le skate est une *pratique* baroque : « Le baroque ne renvoie pas à une essence, mais plutôt à une fonction opératoire, à un trait. *Il ne cesse de faire des plis*. Il n'invente pas la chose : il y a tous les plis venus d'Orient, les plis grecs, romains, romans, gothiques, classiques... Mais *il courbe et recourbe les plis, les pousse à l'infini, pli sur pli, pli selon pli. Le trait du Baroque, c'est le pli qui va à l'infini*¹⁷. »

Deux formes de plis existent : ceux que trace le skateur dans la ville ; les plis de la

17. Gilles Deleuze, *Le Pli*, Paris, Minuit, 1988, p. 5. Je souligne en italique.

ville sur lesquels le skateur s'active. Le skate est un art excessif, un art de l'excès. Du moins peut-il être cela.

Le skateur est celui qui sait voir les plis de la ville – des plus petits aux plus grands, du trottoir aux pentes vertigineuses – et les rendre visible par ses figures qui sont alors comme un redoublement des plis sur lesquels le skateur vient ajouter ses propres plis, pliures, courbes, inflexions. Le skateur trace des plis qui tracent une cartographie nouvelle, en reliant des points et des plis de la ville qui ne se rencontreraient pas forcément. Il faut regarder comment les mouvements, les ondulations tracent des courbes qui relient par les mouvements du skateur des points qui sans eux ne seraient pas visibles.

*

Et il y a toutes les sortes de plis liés au skateboard. Le pli californien, le pli new-yorkais, le pli de la côte ouest, le pli de la côte est, le pli européen, le pli qui s'élançe d'une côte à l'autre et fait tout trembler sur son passage. Et encore, je parle de zones trop larges. Il faudrait penser le pli en termes de *spot* : les plis de la place de la République, les plis de Bercy, les plis du Pier 7 à San Francisco, les plis du ditch de Wallows, etc. Le pli ne cesse de se développer dans des micro-zones. Mais – par la vidéo – il est vu bien au-delà.

Dans les vidéos de skate, par le montage opéré, les lieux se croisent, se superposent (comme le temps), ce qui apparaît alors, c'est une ville-monde. Ce n'est pas encore le cas avec des vidéos comme *Video Days* [vidéo Blind ; 1991] ou *Welcome To Hell* – qui sont encore attachées à une zone, ancrées dans une zone, mais cela devient de plus en plus évident avec des vidéos comme *Sorry* ou encore *Yeah Right!* et en particulier en ce qui concerne cette dernière vidéo la séquence d'interlude où les skateurs se passent une planche d'un plan à l'autre : usage magique de la coupe qui relie entre eux des espaces aussi éloignés dans l'espace que dans le temps.

*

Le regard de l'enfant lie entre eux les espaces, par le jeu : en ce sens, il est chargé d'un potentiel démocratique. Les skateurs font fuir la ville, par leur action, la ville est prise dans un devenir-océan. Les skateurs sont des cartographes et des spécialistes de la ligne

de fuite : « La ligne de fuite est une *déterritorialisation*. Les Français ne savent pas bien ce que c'est. Évidemment, ils fuient comme tout le monde, mais ils pensent que fuir, c'est sortir du monde, mystique ou art, ou bien que c'est quelque chose de lâche, parce qu'on échappe aux engagements et aux responsabilités. Fuir, ce n'est du tout renoncer aux actions, rien de plus actif qu'une fuite. C'est le contraire de l'imaginaire. C'est aussi bien faire fuir, pas forcément les autres, mais faire fuir quelque chose, faire fuir un système comme on crève un tuyau... Fuir, c'est tracer une ligne, des lignes, toute une cartographie¹⁸. »

*

Dans un premier temps, le skateboard est directement lié à la contre-culture américaine. Il s'agit bien d'une réaction des quartiers pauvres contre les quartiers riches, quand les Z-boys de Dogtown s'en vont profiter des piscines de Beverly Hills. Ce n'est pas pour rien que les deux grands réalisateurs de la marge américaine ont chacun réalisé un film sur le skateboard, Gus Van Sant et Larry Clark. Avec la musique (rock plus ou moins hard, punk, hip-hop) et le street art, la pratique du skate est un moyen d'émancipation. Avec le temps, le skate a évolué vers une forme de reconnaissance, mais le début, c'est le lien direct avec les beatniks, avec la Beat Generation, les freaks, la marge. Il s'en est fallu de peu que l'on n'aperçoive Jack Kerouac sur un skateboard – ou même qu'il n'écrive sur le sujet. S'il avait vécu plus longtemps ou même s'il été né un peu plus tard, peut-être aurait-il écrit *On My Board* ou *On My Deck* après *On the Road*, remplaçant le jazz, Charlie Parker, par des références au rock ou au hip-hop. Les premiers skateurs sont eux aussi des *darma bums*, des clochards célestes. Certains, rares, comme Mark Gonzales sont même des héritiers directs des poètes de la Beat Generation.

*

Corps, devenir-vague.

Ville, devenir-océan.

18. Gilles Deleuze et Claire Parnet, *Dialogues* [1977], Paris, Flammarion, 1996, p. 47.