



Ces décors urbains qui invitent aux voyages

L'« imagibilité » chez les skaters de Montpellier

Julien Laurent
Christophe Gibout

Les skaters animent certaines places publiques (Pégaré, 1998 ; Wolley & Johns, 2001 ; Laurent, 2008a) et ce désormais dans la plupart des communes françaises. Durant la première moitié des années 1990, la pratique semble possible seulement dans les « grandes » agglomérations. Celles-ci proposaient une architecture facilitant l'activité et des points de vente, véritables « niches », « des lieux privilégiés, abrités, isolés de la vie publique » (Duvignaud, 1975). Ces « régions postérieures » (Goffman, 1973, p. 110) servaient de « refuges » (*ibid*, 1975) à cette minorité de puristes. Ces jeunes s'y rassemblaient pour décider des lieux où se rendre, organiser cette activité « auto-organisée » (Duret & Augustini, 1993 ; Gibout, 2002). Depuis la fin de cette décennie, le skateboard connaît un processus de massification et de démocratisation (Yonnet, 1985), mobilisant des cohortes toujours plus nombreuses d'adolescents. Désormais, les pratiquants occupent des zones urbaines spécifiquement retenues pour leur configuration. Ces acrobates de la surmodernité (Laurent, 2009) animent des sites appelés *spots* proposant un mobilier facilitant et décuplant l'intérêt d'y réaliser cette activité. Les skaters, par leur mode de vie, illustrent les propos tenus par Lash et Friedman au sujet de la modernité : « *modernity is a matter of movement, of flux, of change, of unpredictability* » (1992). Ils profitent des changements architecturaux que connaît Montpellier et se lancent dans une quête à l'urbain. Conséquemment la « logique interne » (Parlebas, 1989) de cette pratique génère des rapports à l'espace singuliers. Les « décors » au sens de Goffman (1973) et les paysages de la ville sont utilisés. Les skaters se mettent en scène, jouent avec le mobilier urbain, proposent une animation ne laissant pas indifférents les chaland (Adamkiewicz 1998 ; Gibout & Laurent, 2007). Ces derniers et certains riverains partagent le même espace et subissent cette forme d'excitation ludique, motrice et sonore.

Partant de cet objet de recherche et de cette population, une enquête de terrain pendant quatre ans puis un

travail d'analyse sociologique ont été menés à Montpellier (Laurent, 2008a). Des observations participantes, des entretiens informels, puis des récits de vie (Berteaux, 2001) avec des experts et des puristes nous ont permis de cerner les représentations que ces individus élaborent au sujet de leurs lieux de pratique. Ce travail ethnographique a permis de comprendre les manières dont ces individus, de 20 à 34 ans, dont la « carrière » (Becker, 1986), pour certains, a commencé dans les années 1990, vivent leur ville.

À travers les dires des experts et l'observation des hauts lieux utilisés, nous mobiliserons les concepts sociologiques de *landscape* (Zukin, 1992), et celui d'« imagibilité » (Lynch, 1998) pour comprendre les manières dont les puristes déchiffrent les paysages des villes. Cette lecture laisse entrevoir divers groupes. Les experts et les puristes manipulent ces représentations et ce savoir spécifique. Les néophytes découvrent, ne connaissent pas et doivent faire leur preuve pour accéder à ce savoir transmis par leurs pairs. Les plus passionnés (Calogirou & Touché, 1995) finiront par adhérer à ce mode de vie.

L'importance accordée à l'espace et les références en termes de connaissances propres à cette activité découleraient sur un *life style* (Veal, 2001) tourné vers le voyage, l'ailleurs, la découverte de l'urbain. Ce mode de vie pleinement vécu par les puristes se traduirait par la connaissance de l'histoire internationale du skateboard, la référence aux paysages mythiques et une forme de vagabondage.

Quels types de ville marquent les représentations élaborées et adoptées par les skaters ? Existe-t-il une démarche d'identification à l'égard des cités modernes dans lesquelles sont amenées à évoluer les nouvelles générations ? Cette fascination pour les décors urbains permet de cerner le sens de la notion de *landscape*. Ces villes étouffantes, agitées et gigantesques, ancrées dans les représentations de ce public

influenceraient des comportements nomades inspirés par le voyage, des lectures architecturales de l'urbain et donc un mode de vie tourné vers la rue et son utilisation.

L'espace et le sens donné aux sites de pratique permet de conserver, au sens de Simmel (1999), la mémoire d'une histoire commune. Dans le skateboard, activité auto-organisée et donc non institutionnalisée, l'histoire est « archivée » à travers les vidéos des experts (Crétin, 2007) et la presse spécialisée (Laurent, 2008b). Entre connaisseurs, l'histoire de la pratique internationale et locale se transmet. Par la référence aux hauts-lieux nord-américains et la construction d'une classification des sites usités, les skaters ne cessent d'évoquer, au présent et au plan local, les *spots* mythiques qui ont marqué l'histoire de cette pratique.

Les puristes entendent leur ville comme un décor valorisant les acrobaties réalisées. Ils construisent une classification en relation à des villes types, des paysages de référence. Ils font survivre les hauts lieux qui ont marqué le passé. Les dernières générations insistent plutôt sur les cités actuellement incontournables. Ce procédé permet d'inscrire cette mémoire se référant à l'image des villes incontournables. Ces paysages prennent sens au niveau local puisqu'ils sont mobilisés pour qualifier les sites de Montpellier. De cette manière les puristes locaux réinjectent du lointain et ré-enchantent, malgré les interdits rencontrés, leur quotidien. Pour commencer, nous dresserons certaines particularités de ces décors urbains où se mettent en scène les skaters de Montpellier.

Les particularités des décors utilisés

Les skaters sont amenés à évoluer parmi les déchets de la ville comme les déjections canines ou celles des pigeons répandues sur certains lieux comme la place Albert I^{er}, principal site d'observations participantes. Des détritiques recouvrent les *spots*. Des morceaux de verres et des graviers recouvrent le sol où se déroule l'activité. Ces minuscules obstacles, en dehors des nombreuses exécutions ratées, engendrent des chutes. La taille et la consistance des roues ne supportent pas le moindre débris de petite taille. La force imprimée par la résistance du sol et le poids du pratiquant sur son engin fait pénétrer ce type de résidu dans la matière plastique. Une des roues se bloque instantanément. Cet arrêt du déplacement se traduit généralement par une projection brutale vers l'avant. Les chutes en ville ont une incidence au niveau social. En skateboard elles font généralement rire ou alors s'inquiéter les passants et les pairs.

La pratique du *street* se déroule en extérieur, dans la rue. Celle-ci nécessite des conditions météorologiques clémentes, fréquentes à Montpellier. Le soleil et la luminosité estompent la brutalité grisonnante de certaines villes du Nord de la France. Ces deux paramètres génèrent un

impact sur les images véhiculées : « En termes d'image, vu que moi je fais de la vidéo, je pense au fait que si on va filmer, le *spot* va bien ressortir et ça peut vraiment aller de tout à n'importe quoi, ça peut être un endroit super beau avec beaucoup de couleurs assez belles et qui vont faire que le *spot* il va ressortir et on va trouver ça beau » (LA, 28 ans, janvier 2006, aîné expert filmant les exploits des skaters montpelliérains). La vie nocturne n'est également pas un problème. Les skaters évoluent sous les éclairages artificiels des cités et s'adonnent la nuit à leur passion. Cette pratique est fréquente durant la période printanière et estivale. La fraîcheur de la nuit facilite l'activité et permet, selon les skaters, d'éviter la foule dérangeant l'utilisation de l'espace, preuve qu'un public éphémère n'est pas toujours le bienvenu. À cette époque de l'année, la répression à l'égard du bruit est plus souple et les skaters en profitent. Les sites sont marqués par les différents temps du jour et de la nuit ainsi que par les saisons transformant les décors exploités. Les skaters évoquent les différentes topographies des villes. Ils rendent compte d'une « philosophie du paysage » (Simmel, 1988) quand ils décrivent les scènes où se déroule l'activité.

L'analyse des discours et des actes rend compte d'une manière de lire l'environnement urbain proche de la notion d'« imagibilité » (Lynch, 1998). Kevin Lynch, définit cette notion de la façon suivante : « C'est, pour un objet physique, la qualité grâce à laquelle il a de grandes chances de provoquer une forte image chez n'importe quel observateur. C'est cette forme, cette couleur ou cette disposition, qui facilitent la création d'images mentales de l'environnement vivement identifiées, puissamment structurées et d'une grande utilité. Cela pourrait aussi s'appeler "lisibilité" ou "visibilité", pris dans un sens élargi de qualité des objets qui ont non seulement la possibilité d'être vus, mais aussi l'aptitude à se présenter aux sens d'une manière aiguë et intense » (1998). Ainsi, les skaters « modélisent » les sites de pratique. Ils manipulent les images mentales des villes qui font écho dans leur imaginaire. Ces villes idéales sont chargées de références spatiales et d'exploits techniques (Gibout, 2006). Les connaisseurs évoquent les performances réalisées dans le passé sur les sites montpelliérains toujours utilisés ou devenus inutilisables. Mieux comprendre ces individus, leur manière de penser et d'agir, nécessite de s'arrêter sur ces villes qui font référence dans cette « culture de la rue ».

Les villes types du skateboard

Les puristes mentionnent trois modèles architecturaux : « Il y a des *spots* on va dire à la californienne où tu vois tu t'attends à voir de la couleur du ciel bleu et c'est joli, et t'as les *spots* à la New York et là tu t'en fous ça va être sombre, ça va être en fer avec du béton partout

et ça, ça va être beau, souvent on pense nous à un truc beau par rapport à ce qu'il va pouvoir rendre filmé, s'il va pouvoir retranscrire une ambiance, c'est pas forcément la réalité mais ça va être une évidence quand tu vas le voir sur la pellicule ou sur l'image, pour moi, c'est ce qui me dit si un *spot* est beau ou pas » (LA). L'environnement de trois mégapoles américaines est employé pour décrire les décors de référence. Pourtant aux USA, il est interdit de rouler dans la rue, d'utiliser les trottoirs et d'occuper les places publiques en raison des dégradations sur le mobilier et des nuisances sonores causées : « Je suis allé en Californie, à Los Angeles et San Diego, j'ai vu plein de *spots* qui étaient super bien pour faire du skate seulement ils étaient tous anti-skatés et s'ils ne sont pas anti-skatés, tu roules une minute, t'as un vigile qui arrive pour te virer donc voilà tu peux pas faire du skate en ville aux États-Unis » (MD, 27 ans, avril 2006, expert sponsorisé). Un dispositif appelé anti-skate ou *skate-stoppers* est censé rendre inexploitable le mobilier urbain. Quand les skaters pensent la ville, ils se représentent les métropoles nord-américaines composées de *buildings* à l'image de New York.

New York, froide et sombre

La première catégorie fait référence à la cité la plus représentative du monde moderne : New York, « ville pharaonique, tout en obélisques ou en aiguilles » (Baudrillard, 1986). Cette cité propose un environnement urbain dans sa plus parfaite illustration. Les gigantesques gratte-ciel de verre et d'acier, cette « expansion matérialisée dans le béton, le fer ou le verre » (Duvignaud, 1991) sont utilisés comme arrière-plan aux scènes où se déroule l'activité. Ces images répétées au fil des vidéos et à travers les nombreux clichés de la presse spécialisée vont marquer l'imaginaire des pratiquants. Ils utilisent ce type d'environnement pour qualifier certains sites locaux : « J'ai fait un



Julien Laurent

Le site près de la gare de Montpellier évoqué dans les récits de vie

nose grind sur un *curb* vers la gare de Montpellier, et en fait on s'est dit un jour "le *spot* il est joli", moi j'aimais bien ce *spot* (photo ci-dessous) parce que ça fait new yorkais » (LA). Les décors parfois sombres parce qu'à l'ombre des *buildings* révèlent un univers métallique. Les skaters new yorkais poussent à l'extrême ce contraste ombre-lumière en évoluant dans une ambiance nocturne. Cet environnement correspond selon les puristes à l'aspect « *street East Coast* ». Cette ambiance se déroule dans un univers froid, métallique, gris ou nocturne et dans le cœur des agglomérations tentaculaires de la côte Est. Ce paysage se révèle comme un idéal type selon les puristes s'adonnant à la photographie ou à la vidéo. Les sites exploités à New York font référence aux ruelles bétonnées où un mobilier des plus brut est exploité, des rues où règne la crasse de cette mégapole. Ainsi, le paysage du « *skyline, wich elsewhere identified modern urban form* » (Zukin, 1992) est savamment utilisé pour renforcer l'aspect urbain de l'activité. Les quartiers plus riches et/ou touristiques de Manhattan rendent compte d'un mobilier moderne et en marbre parfaitement exploitable. Pour Jean Baudrillard, New York reste cette « superstructure brillante », « New York est le dernier excès de cette verticalité baroque, de cette excentricité centrifuge, avant le démantèlement horizontal, puis l'implosion souterraine » (1986). Les skaters s'y produisent à des heures tardives pour éviter la foule et les agents de sécurité. New York est une destination prisée pour les puristes du *street* à la recherche de paysages sombres, sales, pollués et sans cesse agités. Qu'en est-il de la côte Ouest où serait apparu le skateboard ?

Los Angeles, ville de lumière où se mêlent rêves et interdits

Opposée à cette vision de la ville écrasante, l'autre image éminemment utilisée fait référence à la côte occidentale des États-Unis. Il y règne un climat plus clément. La rupture est annoncée et les représentations font référence à la clarté, à la luminosité presque factice des paysages californiens, « une parodie hollywoodienne des antiques paysages méditerranéens » (Faye in Baudrillard, 1986). L'étendue et l'urbanisation de la cité des Anges fascinent les skaters. Cependant cette ville en « quartz » ne brille qu'en apparence (Davis, 2000). De multiples saillances renseignent sur l'éclatement du lien social qui règne dans cette mégapole. Elles débouchent sur des conflits intercommunautaires, ce « paradis » invivable composé de ghettos « super protégés » et surveillés (Davis, 2000). Ce paysage factice inspiré des studios hollywoodiens propose aux skaters une ville sans fin alors que Los Angeles apparaît comme la limite spatiale, physique et philosophique du rêve américain (Davis, 2000). Dans les années 1970, le terminus de cet eldorado prenait fin à *Dogtown*, un

quartier populaire, véritable enfer urbain calciné où avait pourri un ancien parc d'attractions, une forme d'ancêtre du skate parc. Ce quartier déshérité pris en tenaille entre des quartiers huppés verra naître le skate urbain et agressif selon le documentaire qui porte le nom de cette ville dans la ville. Cette capitale du futur, modèle urbain du début du xx^e siècle propose un décor « de rêve » aux skaters. Ils ne profitent qu'un temps restreint du marbre disséminé dans le centre-ville et se confrontent rapidement à la paranoïa sécuritaire et aux interdits. Selon Davis, Los Angeles parvient à faire cohabiter, une image factice du paradis américain qui annonce l'agonie de la vieille Europe et un enfer, un enfermement dans des ghettos. Cette « capitale du futur » propose de nombreux skate parcs. Ces équipements parfois grillagés permettent de contrôler et surveiller ces jeunes hyper-actifs. Ces installations ghettoisées ne permettent pas de profiter de l'illusion que suscite cette mégalopole. Les skaters de L.A. font face à ce dilemme quotidien entre un mobilier urbain disponible mais interdit sur lequel ils fantasment et cet enfermement dans des zones franches, les skate parcs qui ne correspondent pas à la créativité et l'originalité de la pratique « originelle » dans la rue.

Refusant d'être parqués tout en évoluant à la marge selon les codes du *do it yourself*, les skaters rusent (De Certeau, 1980) et aménagent des *no man's land*. Ils reproduisent un mobilier urbain parfaitement calibré à leurs attentes sur des friches urbaines. Ces deux décors traduisent l'effet que génère cette cité en quartz, ce « dépotoir des rêves » (Davis, 2000). Cette frénésie sécuritaire, au lieu de sonner le glas des cités européennes, va éveiller les skaters et notamment les professionnels aux joies d'un « accès libre » aux places publiques du vieux continent. Avant cela il nous faut évoquer la capitale du skate des années 1990 : San Francisco.

San Francisco, la mythique ou un eldorado inoubliable

Les puristes de Montpellier, quand ils évoquent les récits de leurs pérégrinations et reviennent sur les temps forts de leur carrière, mentionnent le cas particulier de San Francisco. Pour Baudrillard « tout ce qui disparaît en Europe ressuscite à San Francisco » (1986). L'exploitation agressive de la rue a, en partie, commencé dans cette ville (Coll, 2004). Phénomène des plus naturels puisque « la Californie (et l'Amérique avec elle) est le miroir de notre décadence, mais elle n'est pas décadente du tout, elle est d'une vitalité hyperréelle, elle a toute l'énergie du simulacre » (Baudrillard, 1986). La ville aux collines propose des particularités rencontrées dans les deux modèles précédents, la luminosité de la Californie qui se répand sur une architecture à double facette : un patrimoine

architectural hérité des cités européennes ; des constructions plus modernes, les *buildings* du *financial district* de *downtown*. S'ajoute à ces différents décors un relief tout particulier offrant aux skaters la possibilité de pratiquer le *down hill* ou de dévaler les collines de la ville. Depuis plusieurs décennies, de nombreux professionnels locaux magnifient les sites de pratique de la ville. Cette médiation a pour effet l'inscription de San Francisco dans la mémoire collective (Halbwachs, 1977) des puristes. Cette cité faisait office de référence en termes de décors urbains dans les années 1990, une sorte d'eldorado : « S.F. dans les vidéos c'est mythique je veux dire on a vu l'Embarcadero avant qu'il le détruise, on a skaté le *indy*, on a skaté Pier 7, on a skaté les *spots* mythiques, depuis qu'on était gamin on rêvait d'y aller et quand on a été assez grand pour y aller, on y est allé » (PC, 27 ans, décembre 2005, expert pratiquant depuis une vingtaine d'années).

Bien que la ville garde tous ses atouts, de nombreux hauts-lieux ont été détruits ou anti-skatés. Un dispositif fait d'entailles dans le béton ou l'incrustation de lamelles d'acier recouvrent désormais le mobilier utilisé autrefois par les skaters le long de la baie et dans le centre-ville. Ils ne peuvent plus exécuter des figures en glissant ou « grindant » (Gibout & Laurent, 2007) sur ces artefacts mais poursuivent leur animation acrobatique en n'utilisant que leur planche (Laurent, 2009). Ainsi, les puristes des années 1990, toujours en activité à Montpellier, évoquent les *spots* disparus ou inexploitable de San Francisco. Ils sont méconnus des dernières générations de skaters qui n'y attribuent pas la même valeur mythique. Ces hauts-lieux sont remplacés par d'autres plus évocateurs et plus accessibles.

Le phénomène européen : Barcelone

Les années 2000 marquent l'émergence d'un autre modèle. Une nouvelle ère est apparue liée à la virulence des politiques de répression à l'égard du skateboard aux États-Unis. La difficulté de profiter des sites urbains n'est pas la seule raison qui a poussé les skaters professionnels, nomades postmodernes (Maffesoli, 1997), à se tourner vers l'ailleurs. Les images du skateboard exposaient principalement, dans les années 1990, les paysages des cités américaines. Nous assistons, depuis le début de ce millénaire, à la montée en puissance de la scène européenne. Celle-ci est valorisée par l'émergence d'une nouvelle cité phare, Barcelone, s'affirmant dans l'imaginaire des pratiquants actuels (Crétin, 2007) : « je suis parti à Barcelone c'était il y a 4 ans [en 2002], donc super année de skate à Barcelone où c'était trop bien, c'était l'année où il y avait tous les pros qui passaient, où on pouvait skater de partout, les flics disaient rien, ça a duré dix mois exactement et là que du bonheur » (MD).



Julien Laurent

Les alentours de Pier 7, haut lieu mythique de San Francisco et recouvert d'anti-skates

Après l'apogée des mégapoles américaines, les décors de la « vieille » Europe envahissent les représentations. La cité catalane bénéficie d'un climat tout particulier, d'une architecture plus que favorable. Sans le savoir les architectes ont recouvert la ville d'un mobilier des plus intéressants pour cette pratique. Suite à une couverture médiatique accrue, les skaters se sont intéressés à Barcelone où ils profitent, jusqu'à présent, de la mentalité espagnole quand il s'agit de vivre dans l'espace public, utiliser la rue pour se rassembler, la partager et l'animer : « Barcelone c'est simple au niveau de l'architecture, c'est comme les États-Unis, c'est-à-dire qu'ils utilisent beaucoup de marbre, beaucoup de surface lisse, des formes super variées qui ressemblent souvent à des skate parcs mais en pleine ville. Le climat est super favorable pour le skate, il fait tout le temps soleil, il fait tout le temps bon, voilà les gens ils s'en foutent que tu fasses du skate parce que les Espagnols ils ont l'habitude de faire la fête dans la rue jusque tard le soir, à jouer au foot dans la rue, du coup le skate ils s'en moquent, du coup les flics ils n'ont pas de plaintes » (MD). Les skaters européens et américains vont élever au rang de capitale du skate cette cité méditerranéenne :

« T'es super libre pour faire du skate à Barcelone et puis voilà toutes les stations de métro regorgent de *spots*, c'est gavé, et puis du coup vu que c'était à ce point attrayant, il y a tous les pros américains qui sont venus » (MD).

Les récits de certains experts renseignent sur le degré d'organisation des temps de pratique et les parcours dans la ville, son utilisation à la fois pour se montrer et se détourner de la foule, les normes informelles transmises par imitation des pairs : « Barcelone, en début d'après-midi quand j'y étais tout le monde allait à Macba [le musée d'art contemporain de Barcelone], c'était le point de rencontre d'où après plein de groupes partaient pour aller en direction des différents *spots* de la ville, c'était comme ça alors que personne avait dit c'est comme ça que ça se passe, on fait des groupes et tout, naturellement tout le monde faisait la même chose et ça se passait comme ça (...) le soir pareil dès que tout le monde avait fini de skater en ville, tout le monde se retrouvait encore à Macba pour faire la dernière session du soir, et là tu te rendais compte du nombre de skaters qu'il y avait, des fois c'était vraiment difficile d'évoluer tellement il y avait du monde, une fois j'ai compté, il y avait 90 skaters sur le *spot* qui skataient » (MD).

Les experts montpelliérains se sont rendus à plusieurs reprises à Barcelone. Ils y filmaient leurs performances comparables à celles des professionnels puisque exécutées sur les mêmes lieux. L'élite mondiale a pleinement profité de cette cité pendant quelques années. Ce phénomène a décuplé l'envie des skaters européens et français de se rendre dans cette ville pour approcher leurs idoles en action dans leur « environnement naturel » et non plus sur les écrans de téléviseurs, d'ordinateurs ou à travers les photos des magazines. D'autres villes européennes suscitent l'envie de voyage et de découverte de ceux qui veulent vivre pleinement ce mode de vie skate. Des rapprochements et des filiations entre ces décors mythiques et les spots montpelliérains sont menés par les puristes.

La référence à ces décors utilisée au plan local

Les distinctions architecturales exposées sont utilisées pour qualifier les spots de Montpellier. C'est le cas de la bibliothèque universitaire d'économie localisée au sud-est de la ville (photos ci-contre).

Ce décor composé de béton et d'acier rappellerait le type new yorkais. Une des zones exploitées par les pratiquants se situe sous les escaliers de secours en métal, une structure métallique de plusieurs étages recouvrant toute la superficie de l'allée longeant le bâtiment universitaire. L'autre partie du site est recouverte d'un revêtement rouge. Elle se compose d'une allée exigüe sous des arcades le long des cloisons de la bibliothèque. Un béton très lisse recouvre le sol sous les arcades et sous les escaliers métalliques. Ce revêtement offre un meilleur « claquement » du bois de la planche sur le sol lors de l'impulsion nécessaire pour effectuer les figures. Les façades en aluminium de la bibliothèque sont recouvertes de graffitis amplifiant l'aspect urbain du site. Ce site est devenu un des derniers hauts lieux de la pratique. À l'écart du cœur historique de la cité, ce *spot* n'offre pas la visibilité des places centrales exploitées par le passé.

À Nice c'est un décor plus californien qui nous a été permis d'observer et qui nous a été décrit par les pratiquants. À l'entrée ouest de la ville, une esplanade rappelle un amphithéâtre construit dans du marbre bleu. De nombreux palmiers quadrillent le périmètre et des cascades surplombent le site. Ces artefacts construits récemment ressemblent aux places publiques utilisées par les skaters de la côte californienne, ces aménagements récents, factices et « sans âmes historiques » de Los Angeles. Ces environnements marquent les représentations, ces « propriétés dites "subjectives" ... que les agents sociaux se font des divisions de la réalité et qui contribuent à la réalité des divisions » (Bourdieu, 1982). Elles façonnent l'esprit des skaters influencés par les images en provenance des vidéos réalisées par les marques spécialisées. Les rives



Julien Laurent



Julien Laurent

Le *spot* de Richter, le long de la bibliothèque universitaire d'économie de Montpellier

du Lez où les skaters utilisent les plans inclinés finissant dans le cours d'eau renvoient également à un décor californien fait d'immeubles récemment construits et s'inspirant d'une architecture moderne et antique retrouvée dans le quartier Antigone.

À Montpellier, l'importance accordée aux paysages et à l'imagibilité dans le skateboard prend tout son sens place Albert I^{er}. Cette place offre un périmètre important devant une ancienne chapelle. Cet édifice majestueux surplombe un parvis utilisé par les skaters. Ce site fait référence aux paysages européens chargés d'histoire et ne ressemble guère, selon le discours des skaters, aux *spots*



Julien Laurent

Place Albert 1^{er} dans le centre-ville de Montpellier

américains. Son périmètre et son utilisation rappellent le cas barcelonais : l'animation d'un espace central où se croisent piétons et skaters. La qualité esthétique de ce paysage accroît la valeur des exploits réalisés par les experts locaux. Sa médiatisation attire des skaters « étrangers » et alimentent l'envie de se rendre à Montpellier.

Un appel au voyage découlant sur un mode de vie

Les magazines spécialisés et les vidéos servent de guide touristique. Ces médias attisent l'envie d'ailleurs. La plupart des skaters se réfèrent et rêvent de pouvoir évoluer sur les sites mythiques. Ceux qui ont pu vivre l'expérience de cet ailleurs inoubliable évoquent avec leurs pairs leurs souvenirs urbains : « faire le tour de la ville, on a skaté mais tu prends dans tes yeux, les *buildings*, ou la méga *city*, c'est impressionnant, ici ça ressemble pas à ça, c'est les meilleurs souvenirs de ma vie » (PC). Les magazines de skateboard relaient par l'image, ou dans des récits/documentaires les voyages de l'élite. Les professionnels se rendent dans les métropoles qui offrent une architecture et des décors qui amplifient la qualité esthétique de leurs performances. Les rédacteurs racontent ce quotidien. Ils retranscrivent leurs performances et l'exploitation de ces fameux *spots*. Ils livrent leurs impressions sur la qualité de leurs *trips* à l'étranger. Les photographes immortalisent les exploits des plus performants et indiquent les lieux mythiques. Ainsi, l'analyse de la presse rend compte d'une forme de cartographie internationale qui envahit l'esprit du skater. Ce dernier souhaite se rendre sur les lieux des exploits de ses idoles. Ces *spots* sont vecteurs d'une identité, celle des puristes qui vivent pleinement ce mode de vie. Participant à ce genre de voyage, les skaters s'imaginent un temps vivre comme les professionnels toujours dans le mouvement et à la découverte d'autres cités, d'autres cultures.

Un potentiel touristique conséquent propre au skate dans ces deux dimensions « *street* » et « *skate parc* » serait sous estimé. Des villes attrayantes pour leurs *spots* deviennent des pôles touristiques appréciés par cette communauté comme Montpellier pour son festival Attitude et les nombreuses places publiques utilisables dans les années 1990. Le phénomène est identique quand certaines cités proposent un équipement de renommée internationale comme le *Bowl* de Marseille (L'Aoustet & Lorente, 2000). Les skaters se rendent vers ces destinations prisées spécialement dans le but d'utiliser ces sites rappelant les exploits de leurs idoles (Vieille-Marchiset & Crétin, 2006).

Depuis plus d'une décennie, la mondialisation du skateboard répand cette pratique au-delà des frontières nord-américaines. Les paysages européens des villes comme Barcelone, Lyon, Paris, Madrid, Rome, Prague et Londres accentuent l'utilisation d'une architecture marquée par l'histoire. Ces villes facilitent l'exploitation de l'espace urbain dont l'utilisation est interdite en Amérique du Nord. Le phénomène skate se répand sur tous les continents. Les problèmes causés par les skaters, dégradant et provoquant des nuisances sonores, se propagent à toutes les cités (Moscou, Pékin, Tokyo, Sydney, Sao Polo, Hong Kong, Dubaï...). Comme le souligne Midol, « ces novateurs sportifs refusent la sédentarité pour vivre nomades... adaptant leurs activités aux saisons. Il est important de s'implanter pour une saison, dans un territoire difficile d'accès, pour éviter la promiscuité des néophytes » (1995). Les skaters cultivent ce rêve d'une cité où le mobilier urbain répondrait à leurs attentes et où il leur serait possible d'évoluer sans contraintes. Les plus talentueux, sponsorisés pour leurs compétences, mènent une vie calquée sur celle des professionnels internationaux : « La marque te paye le voyage, on est allé à Barcelone, on a rejoint un peu tous ceux [des professionnels européens] qui arrivaient et qui étaient conviés à l'événement et on a loué des voitures, on est allé à Valence au début et bon voilà à l'hôtel ça c'est très bien, tout est payé (rire), c'est appréciable, et du coup voilà tu skates, tu te mets



Julien Laurent

Les plans inclinés des rives du Lez

un peu la pression (...) tu bouges, tu tournes en voiture, tu cherches des *spots* si possible jamais skaté ou alors si c'est des *spots* déjà skaté, il faut faire un truc qui vaille le coup d'une photo sinon ça sert à rien de s'arrêter parce qu'il faut pas perdre de temps parce que ça coûte de l'argent à la marque... » (GF). Vagabondage et productivité sont au centre de ces pérégrinations : « Tu croises plein de gens, tu vois plein de trucs, tu voyages en ayant un œil de passager dans la ville mais tu la connais en fait en moins de temps, en pas longtemps tu visites plein de quartiers d'une ville et donc du coup c'est du tourisme accéléré, tu restes jamais longtemps au même endroit, tu ne vas pas visiter les musées (rire) mais voilà t'es dans la rue, tu vois plein de trucs qui se passent, tu bouges, tu croises des gens c'est quand même plus actif que faire du tourisme, que de faire une rue à pied, ça t'apporte beaucoup... » (GF). Cet exemple professionnel et ce mode de vie influencent ces générations de jeunes urbains. Tous souhaitent vivre intensément l'activité, signe d'implication totale et donc d'un statut de puristes indiscutables. Seulement tous ne sont pas des experts et doivent financer ces déplacements pour vivre cet ailleurs proche ou lointain, la ville voisine, pour les plus jeunes et les moins fortunés, une capitale européenne voire une destination « exotique » pour ceux qui auront économisé. Ces expéditions sont prévues de longue date. En fonction de leur durée, elles se traduisent par des restrictions budgétaires faites aux dépens d'autres loisirs. Les skaters peu fortunés et proches de l'élite locale profitent d'une « solidarité indirecte ». Elle se manifeste par un don de matériel ou la vente à un coût réduit des surplus de planches et de chaussures obtenus par leurs camarades sponsorisés : « G me donne les planches qu'il a skaté, elles sont encore en bon état » (JM, 23 ans, avril 2006). Délesté de ce budget conséquent, d'autres combines rendent possibles ces voyages *low-cost*. Les skaters se débrouillent, partagent les frais d'essence et d'hôtel bon marché dont la chambre est occupée au delà de ses capacités d'accueil. Certains dorment chez l'habitant, un skater rencontré le jour même sur un site de pratique ou une connexion plus ancienne : « Il y avait un skater qui passait, il était accueilli, il dormait chez l'un ou chez l'autre, ça se passait comme ça » (PC). Se dégage de ces déplacements un réseau conséquent de connaissances offrant une forme d'hospitalité qui limite les dépenses de ces « pèlerins du skateboard ».

Ainsi, certains experts montpelliérains organisent des voyages à l'autre bout de la planète. Ils vagabondent et se disent mener l'authentique vie des puristes, ceux qui partent à la recherche d'un ailleurs pour jouir de conditions de pratique meilleures : « Dans tous les petits villages en Australie t'as d'énormes skate parcs en béton, c'est complètement fou, vu comme on vivait là-bas on était super fatigué parce qu'on faisait du camping sauvage, ça a duré dix mois, tous les soirs on plantait la tente caché des gens » (MD). Ces perpétuels déplacements stimulent l'envie d'ailleurs et se repercutent sur l'instabilité de

certains de ces quasi-professionnels. Ils se disent incapables de rester et de se mettre en scène plus de quelques mois au même endroit : « Je commence à nouveau à saturer un peu avec Montpellier, il va falloir faire quelque chose ou alors bouger, là les prochains mois j'ai plein de voyage donc ça va » (MD). Ceux qui profitent de cet appel au voyage incessant, s'engagent dans un mode de vie fondé sur le transit, le temporaire, la colocation, l'impossibilité de se projeter plus de quelques mois dans un emploi et dans une relation amoureuse. Cette fuite offerte par le skateboard retient un temps de plus dans le monde de l'enfance et retarde la transition professionnelle et familiale parfois brutale.

Les plus impliqués se livrent à leurs pairs dignes de confiance, les pratiquants qui ont adopté le même train de vie et qui possèdent les mêmes connaissances de l'histoire urbaine du skate. Ainsi une sorte de mémoire se construit à travers ces dialogues faisant remonter à la surface les hauts lieux du passé et les « légendes locales ».

Mémoire et distinction

Les sites de Montpellier désormais interdits aux skaters ont été longuement évoqués avec les puristes locaux. Ces sites inutilisables alimentent la mémoire de ces pratiquants « blasés » (Simmel, 1989) par l'aspect répressif adopté par les élus locaux. Tous sont nostalgiques d'une période révolue, « l'âge d'or du skate à Montpellier », une ville dont les spécificités passées agissaient sur l'identité de ces acteurs autrefois fiers de leur appartenance à cette cité. L'architecture montpelliéraine dont « les particularités laissent un souvenir » (Lynch, 1998) dans l'esprit de ces puristes presque trentenaires alimente une mémoire collective. Celle-ci repose sur les exploits réalisés sur ces sites et les joies partagées par les membres de cette communauté relativement fermée.

Cette mémoire collective permet de cerner un mode de vie et un rapport à la ville qui mêle le proche et le lointain. Cette mémoire est partagée entre puristes notamment les plus âgés. Elle leur permet de se distinguer des plus jeunes qui ne connaissent pas et qui n'auront jamais accès aux sites et à la forme de la pratique qu'eux ont vécu dans les années 1990. Seuls des récits sont transmis comme un héritage aux pratiquants des générations suivantes, ceux qui sont dignes de confiance, ceux qui adhèrent au même mode de vie que les aînés. Ainsi, la mémoire des *spots* reste ancrée dans l'ici et le maintenant durant les interactions des pratiquants aguerris. Cette mémoire se partage entre puristes, ceux qui par leur carrière ont connu les temps forts de l'évolution du skate. Ces individus se constituent un vécu commun partagé durant la pratique. Ces manières de faire et de penser rapprochent et renforcent l'intimité. Le terrain montpelliérain com-

posé de nombreux experts et de néophytes a permis de cerner et comprendre comment pensent les puristes du skateboard et comment cette manière de penser permet de marquer de la distance entre les groupes.

Les *spots* locaux ressemblant aux spots mythiques alimentent la mémoire. Cette juxtaposition enchante un quotidien composé de contraintes : les skaters se confrontant aux interdits et aux sanctions. Ces décors lus en fonction des particularités culturelles du skate renforcent l'entre soi et l'aspect communautaire. Les puristes se servent de ce savoir pour socialement se distinguer des pratiquants plus jeunes et des débutants. En plus des compétences techniques révélant le statut social du skater, il devient possible de se distinguer des autres par l'adhésion plus ou moins totale à ce mode de vie tourné vers l'ailleurs et l'aventure urbaine. Ceux qui y participent prouvent à leurs pairs qu'ils vivent pleinement ce *life style* dédié au skateboard. Les puristes développent une interprétation particulière de l'espace urbain en s'arrêtant sur sa dimension esthétique et ludique. La ville offre des décors permettant de

s'amuser, s'épanouir quotidiennement, s'engager dans une passion en la vivant à la manière des professionnels.

Ce mode de vie coûteux ne semble accessible qu'aux pratiquants d'origine socio-économique aisée. Cependant le sponsoring rétribuant les meilleurs permettrait de contourner la barrière du capital économique. Il serait intéressant d'étudier cette population afin de cerner les degrés d'investissement des pratiquants en fonction de leur origine sociale et économique, en supposant que les skaters d'origine modeste s'engageraient « corps et âme » dans cette pratique pour obtenir des sponsors et combler ce déficit financier pour pouvoir mener le mode de vie du skater « quasi-pro » et s'adonner à ce nomadisme urbain. L'analyse de ses manières de penser la ville et de se la représenter amène à se poser de nombreuses questions sur l'urbain et son impact sur les jeunes actuels. Comment parvenir à lier les attentes ludiques, de tranquillité et d'esthétique des différentes populations de nos communes sans adopter le tout répressif utilisé en Amérique du Nord et en cours à Montpellier et dans le reste de l'Europe ?

Références bibliographiques

Adamkiewicz E., (1998), « Les performances sportive de rue », *Les Annales de la recherche urbaine*, n° 79, pp. 50-57.

Baudrillard J., (1986), *Amérique*, Paris, Grasset.

Becker S., (1985, 1^{re} éd.), *Outsiders. Sociologie de la déviance*, Paris, Métailié.

Bertaux D., (2001, 1^{re} éd. 1997), *Les récits de vie. Perspective ethnosociologique*, Paris, Nathan.

Bourdieu P., (1982), *Ce que parler veut dire. L'économie des échanges linguistiques*, Paris, Fayard.

Calogirou C., Touché M., (1995), « Sport-passion dans la ville : le skateboard », *Terrain*, n°25, pp. 37-48.

Coll., (2004), *Built to grind, 25 years of hardcore skateboarding, from the archives of independent truck company*, San Francisco, High Speed Productions.

Cretin S., (2007), *La Transmission des Savoirs du Skateboard à l'Épreuve des Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication*, Thèse de sociologie, Université de Franche-Comté.

Davis M., (2000, 1^{re} éd. 1990), *City of Quartz : Los Angeles, capitale du futur*, Paris, La Découverte & Syros.

Duret P., Augustini M., (1993), *Sports de rue et insertion sociale*, Paris, Insep publications.

Duvignaud J., (1975), *La planète des jeunes*, Paris, Stock.

Gibout C., (2002), « Derrière le fun ou l'idéologie rampante des sports de glisse urbaine (l'exemple du roller) », J.-F. Loudcher et al. (dir.), *Sport et idéologie*. Actes du VII Congrès international du CESH, Besançon, P.U. franc-comtoises, T 2, pp.319-328.

Gibout C., (2006), « Techniques libératrices et techniques contraignantes : derrière le miroir des apparences », Robène L., Léziart Y., (dir), *L'homme en mouvement*. Vol. 1. *Histoire et anthropologie des techniques sportives*, Paris, Chiron, pp. 349-371.

Gibout C., Laurent J., (2007), « Quand le skateboard "glisse" et quand il "racle" : la violence comme indicateur de la diversité des formes de pratique de roue urbaine », *Esporte e sociedade*, Ano 3, n° 7, <http://www.uff.br/esportesociedade/pdf/es70b.pdf>.

Goffman E., (1973), *La mise en scène de la vie quotidienne*. Vol. 1. *La représentation de soi*, Paris, Minuit.

Halbwachs M., (1977, 1^{re} éd. 1950), *La mémoire collective*, Paris, Puf/Albin Michel.

Biographies

JULIEN LAURENT a soutenu en novembre 2008, à l'Université de Poitiers, une thèse en sociologie intitulée « skateboard à Montpellier. Approches ethnosociologiques de populations, pratiques et espaces en tensions ». Après avoir été doctorant sous la direction de Mme Guédez et M. Gibout dans le cadre du laboratoire Ico TEM (Identité et connaissances des territoires et des environnements en mutations), il a été Attaché temporaire d'enseignement et de recherche à l'Université des Antilles et de la Guyane, membre du laboratoire Actes (au Climat tropical, exercice et société) durant l'année universitaire 2008/2009.

Qualifié au rang de Maître de conférences en sociologie, il est aujourd'hui chercheur au Gref (Groupe de recherche sur les espaces festifs) de l'Uqam (Université du Québec à Montréal). Ses recherches en sociologie urbaine portent sur les jeunes, leurs cultures et leurs loisirs dans la ville. Elles interrogent les impacts sociaux, éducatifs, déviants et de santé des pratiques physiques urbaines et la question de l'implantation d'équipement type pour les accueillir.

julienlaurentjf@aol.com

CHRISTOPHE GIBOUT est MCF (HDR) en Sociologie à l'Ulco, directeur de la Mrsh de Dunkerque et directeur adjoint du Laboratoire TVES (EA 4477, PRES Lille - Nord de France) et travaille sur les questions de l'espace public et de la gouvernance territoriale, en particulier autour des problématiques des loisirs, des sports et de l'environnement.

L'Aoustet O., Griffet J., (2001), « The Experience of Teenagers at Marseilles Skate Park, Emergence and Evaluation of an Urban Sports Site », *Cities*, vol. 18, n° 6, pp. 413-418.

Lash S., Friedman J., *Modernity & Identity*. Oxford : Blackwell.

Laurent J., (2008a), *Le skateboard à Montpellier. Approches ethnosociologiques de populations, pratiques et espaces en tensions*, Thèse de sociologie, Université de Poitiers.

Laurent J., (2008b), « Culture analogique et culture digitale dans le traitement médiatique du skateboard », Silva Costa (da) A., Carreira T., & Tomé A., (dir.), *Sociologie du Sport, Pratiques, Mythes, Éducation*, Porto, Minerva.

Laurent J., (2009), « La ville et la culture des « jeunes » influencées par l'acrobatie : réflexion sur les ambivalences des pratiques urbaines », *Loisir et société*, vol. 31, n° 2, Presses Universitaires du Québec.

Lynch K., (1998, 1^{ère} éd. 1960), *L'image de la cité*, Paris, Dunod.

Maffesoli M., (1997), *Du nomadisme*, Paris, Librairie Générale Française.

Midol N., (1995), *Démiurgie dans les sports et la danse. Consciences traditionnelle, moderne et postmoderne*, Paris, L'Harmattan.

Pégard O., (1998), « Une pratique ludique urbaine », *Cahiers internationaux de sociologie*, vol. CIV, pp. 185-202.

Simmel G., (1988), *La tragédie de la culture*, Paris, Éditions Rivages.

Simmel G., (1989), *Philosophie de la modernité*, Paris, Payot.

Simmel G., (1999), *Étude sur les formes de la socialisation*, Paris, Puf.

Veal A.-J., (2001), « Leisure, culture and lifestyle », *Loisir et Société*, vol. 24, n°2, pp. 359-376.

Vieille-Marchiset G., Cretin S., (2006), « Les ambivalences des sports de rue dans les sociétés surmodernes. Le cas français en question », *Loisir et Société*, vol. 29, n°1.

Woolley H., Johns R., (2001), « Skateboarding : The City as a Playground », *Journal of Urban Design*, vol. 6, n°2, pp. 211-230.

Yonnet P., (1985), *Jeux, Modes et masses. La société française et le moderne 1945-1985*, Paris, Gallimard.

Zukin S., (1992), « Postmodern urban landscapes : mapping culture and power », Lash S., Friedman J., (dir.), *Modernity & Identity*, Oxford, Blackwell, pp 141-177.