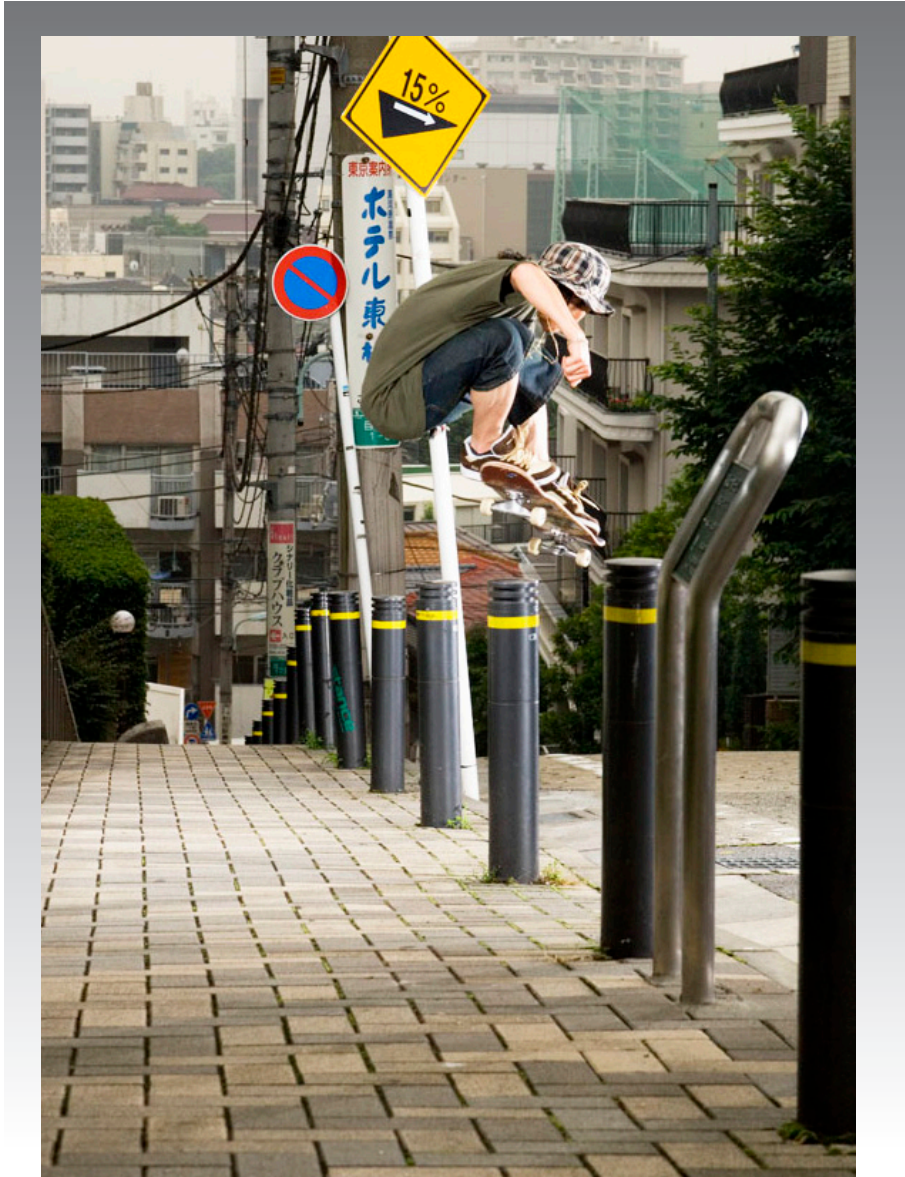


# REVERS DE TOKYO, IMAGES ET IMAGINAIRES DU SKATEBOARD

Recherche en anthropologie visuelle

Julien Glauser



**Thèse en anthropologie sociale et en urbanisme**

**Sous la direction conjointe de**  
Ellen Hertz (Université de Neuchâtel)  
Thierry Paquot (Université de Paris-Est)

**Membres du jury**  
Yves Pedrazzini (EPFL, Lausanne)  
Chris Younès (ENSA-Paris La Villette et ESA)

*Thèse présentée à l'Institut d'ethnologie de l'Université de Neuchâtel pour l'obtention du grade de docteur, 3 mai 2012  
Cotutelle avec l'Institut d'urbanisme de l'Université de Paris-Est*

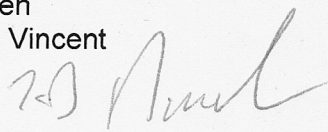


## IMPRIMATUR

La Faculté des lettres et sciences humaines de l'Université de Neuchâtel, sur les rapports de Mme Ellen Hertz, co-directrice de thèse, professeure à l'Institut d'ethnologie, Université de Neuchâtel ; M. Thierry Paquot, co-directeur de thèse, professeur à l'Institut d'Urbanisme de Paris, Université Paris-Est ; Mme Chris Younès, professeure à l'Ecole nationale supérieure d'architecture, Paris-La-Villette ; M. Yves Pedrazzini, maître d'enseignement et de recherche à l'EPFL, Lausanne, autorise l'impression de la thèse présentée par M. Julien Glauser en laissant à l'auteur la responsabilité des opinions énoncées.

Neuchâtel, le 3 mai 2012

Le doyen  
Patrick Vincent

p. o. 



## RÉSUMÉ

Pour les adeptes du *street* — cette pratique ludique et sportive de la planche à roulettes dans les rues — faire du skate à Tokyo signifie davantage que le simple fait de rouler sur les trottoirs de la ville. Ces skateurs partagent un imaginaire vécu qui fonde les groupes et entretient un « monde » spécifique. De manière plus prégnante encore dans cette mégapole tokyoïte très densément peuplée, la pratique acquiert de la visibilité à travers la diffusion d'images, plus que par des regroupements sur des endroits « bons à skater », des *spots*. La circulation de matériaux visuels sur divers types d'écrans ou sur papier, permet de créer un espace du skate déterritorialisé et sans cesse recomposé pour donner lieu à une hyperville spécifique. Ainsi, la réunion dans des visuels du sport de moments significatifs et de *spots* crée une idée de ville propre aux praticiens du *street*, où se développent leurs récits, les mythes qui donnent à voir le skate dans son évolution.

Cette recherche en anthropologie questionne la construction, la diffusion et la consommation des images produites par les skateurs, comme système particulier d'identification à une pratique et à son territoire. Ce type de communication permet, à travers l'immensité urbaine, de faire coexister des groupes d'amis dans la « scène » tokyoïte du skateboard, envisagée comme un élément englobant. De cette approche d'anthropologie visuelle en milieu urbain, se dessinent les tactiques que les praticiens mettent sur pied pour pouvoir occuper les lieux. La ville se dévoile alors avec ses parcs, ses quartiers en vogue, ses entre-deux délaissés et laisse apparaître une certaine organisation, à travers notamment le statut des lieux publics, semi-publics ou privés. Cette activité offre une lecture de la ville par ses revers, les lieux délaissés, et met en lumière certaines limites que ne perçoivent pas forcément les non-skateurs, elle permet encore d'y déceler certains systèmes de gouvernance.

Grâce aux compétences qu'ils développent et à travers le choix des *spots*, les skateurs composent le paysage de Tokyo à leur image, à travers les canons picturaux du sport.

### **Mots clefs :**

Skateboard, Tokyo, anthropologie visuelle, image, nouveaux médias, hyperville, corps, anthropologie urbaine.

### **Keywords :**

Skateboarding, Tokyo, urban anthropology, new media, visual anthropology, the body.



## TABLE DES MATIÈRES

<b>REMERCIEMENTS</b>	<b>9</b>
<b>PROLOGUE</b>	<b>11</b>
<b>INTRODUCTION À LA RECHERCHE</b>	<b>19</b>
<i>Émergence du sujet</i>	19
<i>Questions de recherche</i>	20
<i>Déroulement de la recherche</i>	20
<i>Structure de la thèse</i>	23
<b>PETITE HISTOIRE DU SKATEBOARD</b>	<b>27</b>
<i>Le Skateboard Une Mode Nouvelle : Les Années 1960</i>	28
<i>Les années 1970 : un nouveau paradigme</i>	29
<i>1980, les années punk</i>	32
<i>Le développement du skateboard au Japon</i>	37
<i>Évolutions spatiales de la pratique suivant le modèle nord-américain</i>	41
<i>Regard sur les médias japonais du skateboard</i>	44
<b>TOKYO, LA VILLE EN QUESTION</b>	<b>47</b>
<i>Le rapport à l'urbanisation</i>	54
<i>Espaces en jeu</i>	57
<i>Questions autour de la dichotomie public/privé</i>	61
<i>L'habiter</i>	65
<i>Mythes urbains de la capitale</i>	67
<b>JEUNESSES JAPONAISES ET SKATEBOARD</b>	<b>75</b>
<i>La lost generation, une génération perdue ?</i>	76
<i>Keitai ou le téléphone portable</i>	82
<i>Panorama du skateboard</i>	85
<i>Définition de la pratique</i>	88
<i>Les mondes tokyoïtes du skateboard</i>	93
<i>La question du genre dans le skateboard</i>	108

---

<b>IMAGES DU SKATEBOARD</b>	<b>111</b>
<i>Photographes, vidéastes et spots</i>	114
Photographier	116
Filmer	127
<i>Médias du skateboard</i>	135
Magazines	135
Vidéos	139
Diffusion internet	142
<b>CORPS URBAINS ET SOCIAUX DES SKATEURS</b>	<b>147</b>
<i>Image et imaginaire</i>	153
<i>Imaginaire urbain</i>	155
<b>TOKYO, PAYSAGES D'UNE VILLE</b>	<b>161</b>
<i>Paysage</i>	161
<i>Paysages urbains</i>	163
<i>Paysage urbain de Tokyo</i>	167
<b>CONCLUSION</b>	<b>175</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	<b>183</b>
<b>GLOSSAIRE</b>	<b>201</b>
<b>LISTE DES ENTRETIENS</b>	<b>203</b>

## REMERCIEMENTS

Entreprise de plusieurs années, une telle recherche est forcément le cadre de nombreuses rencontres, d’aventures, d’arrivées et de départs. Riche d’une belle expérience et plus âgé de quelques années, je reviens sur cette tranche de vie pour penser à celles et ceux qui ont contribué d’une manière où d’une autre à ce travail, ceux qui ont croisé mon chemin. Je tiens tout particulièrement à remercier Isabelle, ma compagne, pour son amour, son soutien et sa patience, ainsi que ma fille Aïmi. Toute ma gratitude va également à ma mère, dont le travail de relecture a été important, à mon frère notamment pour ses travaux et ses conseils graphiques et à Marion, ainsi qu’à Annemarie, à Franz et à Susann von Gunten ainsi qu’à toute ma famille.

Je n’aurais pu accomplir cette recherche sans le soutien incondtionnel et la disponibilité de mes directeurs de thèses, Ellen Hertz dont j’ai déjà suivi l’enseignement lors de mes études universitaires et Thierry Paquot qui n’a pas hésité à m’accorder sa confiance dès notre première rencontre, alors que mon sujet n’était qu’une esquisse. Tout ce travail de recherche n’aurait pas vu le jour sans les conseils avisés et l’amitié d’Octave Debary, j’aimerais également remercier sa compagne Sofia Norlin, pour nos riches discussions sur l’image, et leur deux enfants Gaspar et Selma. J’ai également bénéficié du précieux soutien de Marc-Olivier Gonseth, directeur du Musée d’ethnographie de la Ville de Neuchâtel (MEN) où je travaille et de l’attention de mes collègues, que je salue et remercie pour leur gentillesse. J’exprime également ma gratitude aux membres du jury, Augustin Berque (EHESS, Paris) et à Yves Pedrazzini (EPFL, Lausanne) pour leurs notes de lecture pertinentes. De plus, leurs ouvrages ont nourri ma réflexion tout au long de la rédaction de cette thèse.

Je suis encore reconnaissant à David H. Slater, professeur à la Faculty of Liberal Arts de l’université Sophia à Tokyo, qui a tout de suite soutenu ce projet et m’a fourni de précieux conseils. Ma gratitude va également aux professeurs, aux assistants et aux étudiants de l’institut d’ethnologie de l’université de Neuchâtel qui ont aussi porté ma recherche par leurs conseils et leurs nombreuses marques de soutien. Je remercie encore Raymonde Wicky, Camille Ghelfi et Valérie Bailat de la bibliothèque de la même institution pour la qualité de leur travail et leur aide éclairée. Je tiens également à remercier mes collègues de l’atelier des thèses de Thierry Paquot à l’institut d’urbanisme de l’université de Paris-Est pour les discussions et les échanges stimulants qui y ont lieu. Les précieux conseils d’Ola Söderström, professeur à l’institut de géographie de l’université de Neuchâtel, et de Thierry Wendling, chercheur au CNRS, m’ont permis de renforcer ma réflexion. Il me faut encore ajouter mes amis, jeunes docteurs et doctorants, avec qui nous avons de motivants échanges : Jérôme Heim, Alain Mueller, Marc Tadorian, Marion Schulze et Jérémie Voirol. Je n’oublie pas non plus l’accueil et la disponibilité de Françoise Sabban alors directrice de la Maison franco-japonaise à Tokyo. Les traductions de Daniel Pulvermacher et de Jérémie Cortial m’ont été d’un grand secours.

Je suis très reconnaissant à Iseki Nobuo, à Homma Akio et à Andi Speck de m'avoir permis d'utiliser leurs photographies. Grâce aux corrections de Chloé Maquelin et aux précieux avis de Laurent Wyss, Chris Shenton, José Thomet et de Max Karli, j'ai pu affiner le film et les prises de vues. Je tiens encore à remercier Jérôme Bouldoires pour ses animations, ainsi que tous mes amis pour leur patience...

Mais toute cette aventure n'aurait pu avoir lieu sans les belles rencontres que j'ai faites au Japon, où j'ai toujours été accueilli avec grande générosité. Daikon, Taro, Katsumi, Yuki que j'ai rencontré en premier et Curry dans son magasin *50/50* où j'ai fait la connaissance de tant de gens passionnants : Aki Akiyama et Ozzy, entre autres. Mes pensées vont également à Yasan, qui m'a proposé une collocation mémorable, aux gens du magasin *Instant*, Homma, Keita, Watcho et leurs collègues, ainsi qu'aux skateurs du parc de Maihama. Je n'oublie pas Okumura « Okkun » Ryuichi et les autres amis du groupe *Sitamati*, Tamachan, Yoi, Hideaki, Akaguma... Toute ma gratitude va à mes nombreux guides qui m'ont présenté divers quartiers, Akira, Hiroki, Yuzô, Yoji, Yuichi, m'ont montré Ikebukuro, à Tamachi, ce sont Kenji, Moss, Morita, Daisuke, Hajime... Makochan, Teppei, Tetsu, Ryoya avec qui j'ai souvent skaté à Shibuya, Kyôko Sugimoto qui s'occupe de la G-Ramp de Shin Okubo et son fils Eisei, Shinta qui m'a fait découvrir les alentours de la gare de Chiba et toutes celles et ceux dont je ne suis pas capable de faire la liste exhaustive, qu'ils soient remerciés. Je n'oublie pas non plus la générosité et l'accueil amical de Takashi, Nari, Bob et de toute l'équipe de l'hôtel *New Koyo* à Minami Senju.

Ma plus grande gratitude va encore à toutes celles et ceux qui ont répondu à mes questions lors d'un entretien : Rich Adler, Akaguma Hirotaka, Akiyama Aki, Asada Koji, Jérémie Daclin, Hirano Taro, Hayashi Hideaki, Homma Akio, Ikenoue Keita, Imamura Akira, Iseki Nobuo, Ito « Itoshin » Shinichi, Maruyama « Val » Yosuke, Minami Katsumi, Morita Takahiro, Muraken, Nakamura Yukihisa, Okumura « Okkun » Ryuichi, Antoine Rivière, Ryuki Yasushi, Saegusa Hiroki, Shibuya Yuri, Yoan Taillandier, Tanaka «Daikon» Daisuke, Toeda Yoshiaki, Tomita «Curry» Makoto, Léo Valls, Wadapp, Yabe Tsunehiko, Yasuta « Tetsu » Tetsuya.

Mes séjours m'ont été rendus plus agréable grâce à l'amitié de Chris, Torrie, Tomo, Clément, Mark, Dave, Tonio, Léo, Maz, Yoan, Soy, Makoto ainsi que tous les autres avec qui j'ai passé de beaux moments. Je salue également mes amis de Zurich, Miguel, Alan, Alexis et les gens de 5<sup>th</sup> District, qui suivent de longue date l'avancée de cette recherche.

Je tiens encore à remercier Gianni Sarno de *Japan Airlines (JAL)* pour la confiance et le soutien accordé.

## 1

## PROLOGUE

おびただしくけたたましく。

美しいほど、傷跡。

[Grand fracas,

les plus belles traces<sup>1</sup>]



Inscrit à l'Université de Genève au cursus de japonais, c'est la langue et son rapport à l'écriture qui a porté mon intérêt pour ce pays avant que je ne puisse y voyager pour la première fois. Son histoire et sa littérature que je découvrais dans mes cours nourrissaient toujours davantage l'envie grandissante de le parcourir. En 1999 enfin, j'ai pu m'y rendre lors d'un séjour linguistique mené à Tokyo, ville qui stimulait ma curiosité au plus haut point. Sans que je puisse dire si ma première rencontre avec la capitale japonaise a répondu à mes présupposés, elle a certainement comblé mes attentes. J'y ai trouvé une liberté insoupçonnée : celle d'un jeune homme qui a tout à découvrir ? Certainement, mais surtout celle dont nous parle Claude Lévi-Strauss et qui provient de cet affranchissement des rues qui fondent les villes d'Europe, murailles qui ceignent le réseau viaire. « Des rues avec des maisons qui sont soudées les unes aux autres, tandis que les immeubles, à Tokyo, sont plantés avec beaucoup plus de liberté, si je puis dire, et laissent une impression constante de diversité. » (2011 : 167) Ce sentiment était accompagné d'une sollicitation visuelle intense, qui a fortement inspiré ma pratique de la photographie et c'est alors que, petit à petit, l'idée d'y faire de la recherche est née dans mon esprit. Au fil des années mon envie a pris forme pour devenir les lignes et les images qui suivent. Pourtant, ce projet n'a pas suivi la trame linéaire que ces premières lignes pourraient le laisser croire ; à l'instar de la pensée, il a germé et, par à-coups, suivant de nombreux rebondissements, plusieurs fois remodelé. Mon envie d'abord peu précise, tantôt pénétrante, tantôt diffuse s'attelait dans un premier temps à deux conceptions sans grand rapport l'une avec l'autre. D'un côté, l'*idée de ville* qui me semblait exister dans le discours de mes interlocuteurs ne correspondait pas à l'immensité de la métropole tokyoïte et de l'autre je suivais cette fascination visuelle, suscitée par ces agencements urbains. Longtemps cet écart entre l'étalement de Tokyo et sa réification dans

<sup>1</sup> Légende de la photographie ci-contre du photographe Iseki Nobuo, elle représente un *backside tailslide* de Ishizawa Akira, publiée dans le Sb Journal 2007 Summertime : 86-87

une idée-ville ainsi que ce pouvoir d'évocation paysager qui inspire une production picturale foisonnante, a cheminé avec moi comme deux pôles d'intérêt sans que je ne parvienne à les associer. Un siècle plus tôt déjà, cet étonnement face à la configuration de Tokyo frappait les esprits des visiteurs, tels que Georges Weulersse (1899) :

« Tokyo, une des grandes capitales du monde [...], n'est pas une ville. C'est une immense agglomération, couvrant plus de deux cents kilomètres carrés, rendue plus grande encore par la lenteur des communications, et où l'on peut distinguer trois villes : une ville à demi européanisée ; une ville que les influences occidentales ont à peine touchée ; et la ville impériale. Les deux premières se mêlant, la frontière entre elles est incertaine, la transition insensible. La ville impériale, au contraire, est nettement séparée des deux autres ; et pourtant elle en est à sa manière une synthèse, renfermant ce que la cité possède à la fois de plus vieux et de plus jeune. » (Citée dans Berzieri 2009: 80)

Et si les transports sont aujourd'hui d'une efficacité redoutable, les propos de l'auteur du XIX<sup>e</sup> siècle résistent au temps ; la séparation entre les trois « villes » n'est plus aussi nette, elle est nivelée par les constructions successives où résistent encore les résidus de cette ancienne séparation spatiale. (Jinnai 1995) L'influence impériale n'a pas disparu et celle importée d'Europe et d'Amérique du Nord marque indéniablement le paysage, pourtant, le Japon continue de faire figure, pour la pensée occidentale – tant bien que ce terme ait une substance – de modèle d'altérité. Nous verrons que cet urbain tokyoïte, tout « global » qu'il paraisse, n'en développe pas moins ses particularités qui font que Tokyo n'est pas Londres, Paris, New York ou Shanghai. Les skateurs<sup>2</sup> de cette capitale s'entendent facilement avec leurs confrères étrangers, tous skatent du même élan, bien que ces visiteurs s'accordent pour dire que cette ville a quelque chose de particulier, à l'instar de San Francisco, Sydney ou Barcelone. À ce stade de ma réflexion, le lien entre le visuel et l'idée de ville n'était pas encore établi et le skateboard restait une passion personnelle vieille de plus d'une décennie. La phrase de Roland Barthes sur Tokyo, découverte plus tard dans mon cursus, correspond bien à la certitude qui s'était alors cristallisée en moi :

« Cette ville ne peut être connue que par une activité de type ethnographique : il faut s'y orienter, non par le livre, l'adresse, mais par la marche, la vue, l'habitude, l'expérience ; toute découverte y est intense et fragile, elle ne pourra être retrouvée que par le souvenir de la trace qu'elle a laissée en nous : visiter un lieu pour la première fois, c'est de la sorte commencer à l'écrire : l'adresse n'étant pas écrite, il faut bien qu'elle fonde elle-même sa propre écriture. » (2005 : 55)

Lors de cette première phase exploratoire, appuyé contre la balustrade de la terrasse de la station des Japan Railway d'Ebisu à Tokyo, je contemple la vie qui se déroule en contrebas. Des taxis attendent, un homme assis sur le rebord d'un bac à fleurs lit son journal. Recouvert de petites catelles, le muret en question présente des angles abîmés, des petits carrés de faïence manquant sur la partie supérieure, remplacés à une extrémité par une barre métallique en forme d'équerre. D'apparence anodine, cette pièce ajustée remplaçant le matériau disparu, a bien été posée intentionnellement. Ne recouvrant qu'une partie de la longueur endommagée, elle trahit l'occupation de la place par des skateurs. En effet, le coin cassé ne permet plus d'utiliser ce

---

<sup>2</sup> Afin de rendre l'usage des termes fait par les skateurs en français, j'utiliserai ici les anglicismes de *skate* et *skateboard* comme deux synonymes pour parler de la planche à roulettes celui de skateur pour désigner les acteurs et la pratique se traduit par le verbe *skater*.

*curb*, terme désignant une partie de mobilier urbain dont une arête au moins permet d'y effectuer certains types de figures (*slides*, *grinds*). À la recherche de territoires urbains propices à la pratique de leur sport, les *skateurs* sillonnent la ville, qui peut ainsi être perçue comme une suite de *spots*, lieux riches en obstacles, marches, etc. Plus tard, je trouve dans un magasin spécialisé le magazine japonais *sb* (*Skateboard Journal*), édition printemps-été 2005. « Za besto » me dit le vendeur pour montrer son enthousiasme devant cette lecture. J'hésite encore à prendre un dvd japonais de skate, mais y renonce et pars. À la lecture dudit imprimé, je découvre des photos de skate soignées, un article sur la découverte d'un *spot* un peu saugrenu mais très photogénique, une nouvelle traduite en anglais et de belles images de la ville accompagnées d'autres textes.

Avec un sujet en main, mon projet de recherche peut dès lors se préparer et à la lumière de l'ethnographie, je commence à rêver à cette ville. La perspective exploratoire de Roland Barthes me confronte alors au problème heuristique majeur de l'anthropologie urbaine, que soulève Ulf Hannerz, à savoir, de trouver un moyen de concilier un regard global sur l'urbain et sur les innombrables possibilités qui s'y développent et de pouvoir isoler des niches de recherche qui dégagent du sens. (1983) Il s'agit donc de concilier une approche horizontale qui incorpore les lieux et les espaces et une autre verticale qui inclue les individus ; à cela s'ajoute l'ampleur et la diffusion des réseaux que les milieux citadins génèrent. Suivant les résultats de mon terrain, je m'oriente vers ce que Michel Agier appelle une « anthropologie de la ville », en ce qu'elle participe, par ses divers champs de recherche et de réflexion d'une « anthropologie en général ». (2009: 8) Dans cette optique, j'ai eu recours à l'observation participante et à des entretiens semi-directifs avec des preneurs d'images et des skateurs. Ce sport au fort accent ludique qu'est le skateboard m'est apparu comme une entrée possible et raisonnable, qui incorpore par sa pratique de l'image cet intérêt que j'ai pour les esthétiques générées par cette ville. Afin de comprendre comment se forme leur corpus visuel, j'ai suivi ces jeunes hommes, accompagné de photographes et de vidéastes dans Tokyo et ses banlieues, j'ai assisté à diverses rencontres et fréquenté plusieurs lieux de rendez-vous. Skateur des années 1990, j'ai toujours annoncé mon statut de chercheur, prêt à sortir ma caméra sans que mes interlocuteurs ne soient gênés. Filmer des actions est une habitude pour eux, filmer les entre-deux du sport par contre paraît plus suspect et demande un certain rapport d'amitié avec les personnes concernées ; bien que tous les films de skate montrent de tels moments — camaraderie, environnement des *spots* et voyages. Le plus étonnant pour eux a été lorsque je sortais mon carnet de terrain, une habitude louche et parfois mal comprise ! J'ai donc très vite réservé la compilation écrite de faits à d'autres moments, faisant grand usage de ma caméra.

Pour revenir au skateboard, il est difficile de marquer la différence entre jeu et sport, Raphaël Zarka, suivant les propos de Roger Caillois<sup>3</sup>, voit dans les skateurs des joueurs, vision que beaucoup d'entre eux partagent. (2006) Pourtant à observer l'activité de ces sportifs professionnels ou semi-professionnels au Japon, qui développent une carrière avec des impératifs, des apparitions calculées dans les médias et une grande connaissance de l'industrie, je serais tenté d'opter pour un sport, sans compter leur investissement physique important. Yves

---

<sup>3</sup> Il s'agit de l'ouvrage publié en 1958 intitulé *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris : Gallimard.

Pedrazzini préfère parler de nouveaux sports et de « néo-sportifs » pour marquer la coupure qu'ils instaurent avec les « sports traditionnels » qui impliquent des clubs, des entraîneurs, des fédérations interventionnistes, etc. (2001) Les quatre composantes définitives données par Level, Degas et Lesage<sup>4</sup> me poussent à y voir un jeu quand les ambitions du pratiquant restent au niveau du défoulement et de l'accomplissement personnel et d'y voir du sport dans les cas de skateurs compétitifs qui développent une vision carriériste. (2010: 113) Mais laissons ici cette discussion statutaire, car cette recherche ne se veut pas classificatoire ; de manière générale, pour la rédaction je parlerai de pratiquant, d'activité et de sport, d'un sport où le côté ludique est une composante primordiale et revendiquée par les skateurs. Lors de mon terrain, je me suis arrêté sur des situations, celles qui à mes yeux sont représentatives et illustrent la pratique du skateboard en milieu urbain. C'est à dessein que je me concentre sur le *street*, qui permet d'accéder aux processus de représentation ; j'ai dans cette optique cherché à rencontrer ceux qui font les images du skate. Pour comprendre comment se créent un corpus visuel et un imaginaire propre à la ville de ces sportifs, je compare la pratique des skateurs qui accèdent aux médias à celle de ceux qui, moins engagés, ne peuvent que les consommer. Se dévoile alors une vision construite, un idéal-type en milieu urbain qui ne correspond pas forcément à la pratique largement répandue en *skatepark*, mais qui en représente le paradigme actuel. Dans ce processus de production, la métropole de Tokyo est le centre de l'industrie du sport et la plus grande conurbation du monde, avec pour sa division administrative quelques 2'188 kilomètres carrés pour 12,989 millions d'habitants<sup>5</sup>. C'est pour articuler ces divers éléments que je m'appuie sur une approche situationnelle synthétisée par Michel Agier et qui y identifie les avantages suivants : « d'une part, elle permet de penser une anthropologie de la ville qui, avant toute autre chose, met au jour une source, particulièrement prolifique, où peut s'enrichir sans cesse une "anthropologie généralisée" des tensions, des incertitudes et des innovations sociales contemporaines. L'anthropologue trouve dans l'enquête urbaine une mine de problématiques hybrides et complexes : il peut mettre en évidence les exclusions et les enfermements d'une part, les rencontres et les apprentissages d'autre part, mais il peut aussi tirer profit de cette complexité pour chercher le point du juste équilibre entre "le sens du lieu et la liberté du non-lieu"<sup>6</sup>. Cela signifie que l'anthropologie de la ville n'a que faire du carcan institutionnel des univers segmentés de savoirs, de méthodologies ou de carrières professionnelles, qu'elle dépasse donc résolument le cadre d'une "anthropologie urbaine" (en tant que celle-ci se différencierait, par exemple d'une "anthropologie rurale", d'une "anthropologie culturelle", etc.).

---

<sup>4</sup> « [Extrait de la note 2] Nous établissons une distinction conceptuelle entre «joueur» et «sportif». En effet, nous limitons le sport à un type particulier de jeu dont la spécificité réside dans quatre composantes définitives sine qua non : la pertinence motrice, la règle, l'institutionnalisation, la compétition. » (Idem)

<sup>5</sup> Ces chiffres au 1er octobre 2009 ne comprennent pas les préfectures avoisinantes de Gunma, de Tochigi, de Saitama, d'Ibaraki, d'Yamanashi, de Kanagawa et de Chiba, ils sont tirés du site du gouvernement métropolitain de la capitale, celle-ci concentre désormais 10 % de la population de l'archipel. En 2005, selon cette même source, la population diurne était de 14,978 millions contre 12,416 millions d'habitants la nuit. (<http://www.metro.tokyo.jp/ENGLISH/PROFILE/overview03.htm>, vérifié le 15 janvier 2011) Selon Yatabe Kazuhiko, la région élargie du Kanto-Tokyo avec les préfectures qui la bordent rassemble quelques 32 millions d'habitants. (2007a : 86)

<sup>6</sup> Il cite l'ouvrage de Marc Augé : *Pour une anthropologie des mondes contemporains*. Paris : Aubier, 1994, p. 175.



Carte de préfectures de Tokyo avoisinantes (David Glauser 2011)

D'autre part, l'anthropologie de la ville ne se fonde pas sur une définition externe, urbanistique, statique ou administrative de la ville. Pas de minimum démographique, de modèle d'habitat, de qualité de voirie ou de kilomètres de réseaux techniques pour déterminer l'objet de recherche. Non parce que ces données n'auraient aucune réalité, mais d'abord parce que leur réalité n'épuise pas toute la ville qui vit, ensuite parce qu'elle s'épuise elle-même, comme nous le disent les descriptions de la déterritorialisation de l'urbain et les théories de la "fin de la ville". Mais surtout parce que, grande ville, mégapole ou urbanisation déterritorisée, l'objet de recherche est trop écrasant et à la fois insaisissable pour l'enquête ethnographique. » (Agiar 2009 : 8-9)

Ainsi, face à cette urbanité non identifiable dans sa globalité, l'anthropologue, nous dit l'auteur, reconstruira « une représentation, nécessairement "construite" selon le mode inductif [...] », de l'intérieur à travers des situations. (Idem : 10) Celles-ci procurent un accès au sujet d'étude sans qu'elles n'impliquent le biais de vouloir représenter une totalité, un objet-ville réifié. L'auteur précise encore que « la situation résulte de l'opération consistant à isoler intellectuellement un événement ou un ensemble d'événements afin d'en faciliter une analyse cohérente. Cette cohérence est d'abord donnée par la "définition cognitive" de la situation. Celle-ci a besoin, selon Mitchell<sup>7</sup>, d'un "minimum de sens partagé" (*shared meaning*), car c'est cela qui définit "une perception sociale et non individuelle de la situation". Le cadre social (*setting*), par ailleurs, est "le contexte structurel

<sup>7</sup> Il cite le texte de James Clyde Mitchell: « The Situational Perspective », in : *Cities, Society, and Social Perception: A Central African Perspective*, p.1-33. Oxford : Clarendon Press, 1987

à l'intérieur duquel les interactions sont localisées". C'est l'ensemble des contraintes globales susceptibles de déterminer tel ou tel aspect de la situation [...] » (2009: 41) Il convient alors de bien définir le cadre de l'observation, de choisir ce qui présente du sens auprès des skateurs, l'aspect *emic*, et ce qui en même temps sert à l'analyse anthropologique, le côté *etic*. Ces situations tissent alors des liens, reliés par des réseaux d'informations et d'autres interpersonnels qui dessinent le territoire qu'habitent les skateurs. Il ne s'agit pas ici de réseaux égocentrés d'interconnaissance comme peuvent les connaître certaines recherches en anthropologie urbaines (Hannerz 1983), mais de ceux où circulent les connaissances nécessaires qui donnent accès un système d'échange de valeurs, mis en commun pour que le *monde*<sup>8</sup> du skateboard puisse se distinguer de celui d'autres activités et que les praticiens partagent un sentiment d'appartenance. Dans cette perspective, le *street* met en scène des lieux, les *spots*, qui pratiqués deviennent des espaces signifiants. (Perec 1985, Certeau 1990, Lussault 2007) Filmés et photographiés ils constituent un corpus visuel commun aux skateurs, une manière particulière de connaître l'*écoumène*<sup>9</sup> et le substrat de leur monde au sens large. (Berque 1993, 2007) C'est-à-dire incluant ceux qui partagent cette connaissance sensorielle spécifique de la ville que le sport embraille. (Pedrazzini 2001) Nous pouvons alors parler du territoire que ces sportifs habitent et de l'imaginaire urbain qu'ils partagent. (Paquot 2000a, 2005)

Anthropologie de la ville, évidemment mais combinée à une anthropologie visuelle, puisque les représentations imagées de la pratique du skate ont été, de l'émergence du projet de recherche à l'analyse de données, un élément primordial de l'accès au sujet. Afin de mieux saisir le cadre social et son expression, j'ai suivi et compilé une grande quantité de médias<sup>10</sup> du skateboard japonais : des films de skate, généralement diffusés sur des supports dvd ou sur des sites internet de partage de fichiers vidéo comme *Youtube* ou *Vimeo*, des photos imprimées sur les pages de divers magazines ou postées sur la toile dans une multitude de *blogs*. J'ai également fait usage d'un carnet de terrain double, un premier écrit dans l'isolement qui suivait les rencontres et un second sous forme de cassettes vidéo, enregistrées sur le vif, grâce à une caméra au format DVCAM<sup>11</sup> qui m'accompagnait dans tous les rendez-vous avec les skateurs. L'étude des enregistrements qui découlent de l'observation participante sert à mettre en évidence les canons discursifs développés par les skateurs et donne à voir les éléments de la "syntaxe visuelle" du discours du sport. Cette double analyse dessine les contours de l'imaginaire citadin engendré par la cohabitation sportive avec l'environnement urbain dans les périodes d'accessibilité de la ville, c'est-à-dire dans les entre-deux temporels de son activité. De la même manière, le rendu de ma recherche combine deux éléments, d'une part une thèse écrite qui comprend la mise en place du sujet par un historique du skateboard et de l'urbanisation de

<sup>8</sup> Cette notion de monde est empruntée à Howard S. Becker qui la décrit comme suit : « Avant tout, la métaphore de monde n'est pas spatiale. L'analyse se centre sur une activité collective quelconque, quelque chose que des gens sont en train de faire ensemble. Quiconque contribue de quelque façon à cette activité et à ses résultats participe à ce monde. La ligne que l'on trace pour séparer le monde de tout ce qui n'en fait pas partie est une commodité pour l'analyse et non pas quelque chose qui existe dans la nature quelque chose qui puisse être trouvé par l'investigation scientifique. » (Becker et Pessin 2005 : 168)

<sup>9</sup> Ce vocable traduit pour Augustin Berque « la Terre *en tant que* l'humanité l'habite. » (1993: 243)

<sup>10</sup> Cf. bibliographie et annexe.

<sup>11</sup> Caméra de la marque Sony, DSR-PDX10P au format d'image DVCAM, 3 CCD, 4:3 ; enregistrement du son 48 kHz.

---

Tokyo ainsi que l'analyse du corpus iconographique évolutif partagé par les skateurs. De l'autre, un film ethnographique, proche de la pratique et laissant un large place à l'environnement urbain à travers des quartiers emblématiques pour les skateurs de Tokyo. La capitale y est également présentée par son inséparable banlieue. Si le texte s'articule autour des groupes de praticiens et des stratégies qu'ils mettent en place, le document filmé prend la ville comme actrice, qui se dévoile le mieux la nuit, comme le négatif, moins accessible qui une fois exposée se révèle sur la photographie d'un paysage urbain. Le film encore dévoile les processus qui permettent d'aboutir aux images du sport, entre équipement et négociations dont l'issue est à chaque fois incertaine.



# 2

## INTRODUCTION À LA RECHERCHE

*« Un paysage se manifeste avec sa vitesse, ses animations, ses risques, mais il y a aussi ce qui se passe dans le paysage ; ce ne sont pas seulement les personnes qui sont là et qui peuvent bouger, mais l'événement, le tout petit événement, et ces trajets étaient bourrés de petits événements. » (Roncayolo 2007 : 33)*

### ÉMERGENCE DU SUJET

Comme il a été introduit dans le prologue, à la base de cette recherche se trouve ce qui porte les représentations en général, et toutes ces questions ont précédé mon intérêt scientifique pour les skateurs. Dans cette fascination du regard, Tokyo a joué un rôle important, qui a recentré mon attention sur les images de la ville. Une fois mon choix porté sur le monde du skateboard, mon expérience de la pratique m'a permis de profiter d'un bagage cognitif et sportif indispensable à la réalisation de l'enquête où la difficulté réside davantage, comme dans toute ethnographie d'"insider", à expliciter avec le plus de précisions toute une série de connaissances et de mécanismes propres au milieu et qui me paraissent couler de source. Comme le décrit Ellen Hertz à propos des événements, j'ai dû porter une attention particulière aux allants-de-soi de la pratique et je me suis efforcé d'y voir des situations, puisque par habitude j'étais porté vers les événements du skate. (2009) L'auteure différencie l'événement de la situation en cela qu'il « lierait alors des faits (ce qui se passe dans un espace-temps donné) et des interprétations », celles-ci « sont le produit des acteurs impliqués et non pas de celui ou celle qui les observe. » (Idem : 219-220) Dans ce sens, le travail sur les images, le tri dans les données et certains recoupements m'ont permis de faire ressortir des éléments signifiants, grâce à une mise à distance dans le temps, rendue possible par l'analyse a posteriori des données de terrain.

Le *street* s'inscrit dans le cadre plus général de pratiques sportives issues de la révolution culturelle d'après la seconde guerre mondiale qui ont vu l'éclosion du rock and roll et ont donné lieu, dans la décennie 1970, aux sports dits de glisse. (Pedrazzini 2001) De ces changements sociaux découlent des mouvements sous-culturels fortement ancrés dans l'urbain qui prennent un essor considérable, à l'instar des courants issus du *punk*, pour les années 1980 et du *hip-hop*, depuis les années 1990 surtout. D'une manière générale, les nouveaux sports, les rollers, le BMX, le fixie<sup>1</sup>, le snowboard, le surf, ... et le skate plus particulièrement, sont nourris d'images, celles hautement travaillées et anticipées des photographes ainsi que celles des vidéastes. C'est pourquoi, rétrospectivement, une telle recherche qui n'aboutirait qu'à un document écrit me semble incomplète et peu apte à traduire une pratique, des figures qui s'insèrent de manière

---

<sup>1</sup> Le roller se rattache ici à la pratique du patin à roulettes dit in-line qui présente quatre roues alignées, les BMX et les fixies sont deux types de bicyclettes particulières qui s'adaptent bien à une pratique sportive dans la ville.

discrète dans l'urbain tokyoïte. Les *tricks*<sup>2</sup>, les trajectoires, la "ville des skateurs" en général résiste aux mots, elle est fortement liée à une esthétique du corps en mouvement, soutenue par une forte consommation d'images. Ces derniers arguments en faveur du film ne s'opposent en rien aux qualités de la forme écrite pour penser le sujet et surtout pour le contextualiser avec davantage de précisions ; elle permet de suivre les disciplines qui interviennent dans la réflexion et qui posent les prérequis pour mieux cerner le contexte de la pratique.

## QUESTIONS DE RECHERCHE

Aux fondements de cette recherche j'ai placé l'articulation entre un groupe de sportifs, les images qui découlent de la pratique du *street* — le skateboard dans les rues — et le paysage urbain produit par ces visuels particuliers.

Le postulat de base qui sous-tend cette triangulation implique l'existence d'un bagage cognitif partagé qui soude les groupes et permet le développement d'un sentiment d'appartenance à travers la pratique du skateboard.

Par cette recherche j'ai alors cherché, à travers l'écrit et le film, à démontrer comment la pratique du skateboard aboutit à un système de représentations qui fonde ce monde spécifique. Ces imaginaires vécus que partagent les skateurs engendrent une perception particulière de l'urbain pour donner naissance à la ville du sport.

## DÉROULEMENT DE LA RECHERCHE

Le choix de suivre l'évolution du *street* pour questionner la ville s'est montré judicieux, puisqu'il a l'avantage d'évoluer aux frontières de ce qui est toléré, éclairant ainsi diverses normes d'usage et des formes d'organisation qui, trop évidentes, peuvent passer inaperçues. Cet aspect caché, voire secret de la pratique qui se déploie parfois dans des lieux importants de la ville, a également attisé ma curiosité, même si cet élément s'est avéré être une difficulté de taille pour entamer mon enquête. Comment pouvais-je trouver les skateurs dans cette étendue urbaine incommensurable ? J'ai décidé d'approcher ce que je pouvais en voir, c'est-à-dire, essayer de contacter des photographes et de traîner dans les magasins du sport, les *skateshops*. Mon intuition a été payante, puisque de cette manière, j'ai pu prendre contact avec des groupes de skateurs soudés par des liens d'amitié chez qui la production d'images est un moteur important de l'organisation de la pratique. Une deuxième porte d'entrée furent les *skateshops*, ils structurent également les scènes locales réunissant un grand nombre d'informations sur le monde du skateboard. Dans ce contexte, les images tissent un lien particulier avec l'action, elles montrent non seulement l'endroit — le *spot* — mais aussi la figure, la trajectoire et la possibilité de réussite du *trick*. La pratique implique un investissement personnel, corporel et temporel mais aussi visuel, puisque la production d'images de soi et des autres est un enjeu fort qui marque la participation de chacun. Si les canons visuels suivent ceux développés de par le monde et

---

<sup>2</sup> Nom anglais donné aux figures de skateboard qui s'utilisent aussi bien chez les skateurs francophones que japonais.

surtout en Amérique du Nord, les *spots*, les types de construit que rencontrent les skateurs sont spécifiques à Tokyo et, de manière originale, la scène tokyoïte du skate développe ses propres repères, ses symboles qui permettent aux praticiens de se retrouver pour partager une passion.

Ainsi, avec Tokyo et l'image, envisagés à travers le regard des skateurs comme point de départ, je désirais expérimenter deux sortes de rendus, un texte et un film ethnographique. La photographie comme instrument de recherche a très tôt été mise de côté au profit du film pour des raisons pratiques liées à la complexité des prises de vue du skate et à cause des coûts et du poids des équipements. La photographie comme résultat de la production des skateurs, par contre, est un élément d'analyse auquel j'accorde une grande importance et qui me permet de dégager les schèmes représentatifs liés au *street*. De la même manière, les vidéos de skate m'ont permis d'identifier un dispositif discursif particulier qui soutient la pratique. La profusion des images comme forme de discours est particulièrement marquante dans ce sport et m'a conforté dans le choix de la vidéo pour mener mon enquête de terrain. Il s'agissait alors de choisir le matériel avec l'idée que les images devraient être d'assez bonne qualité pour constituer un film. J'ai donc opté pour une caméra au format Mini-DV avec un dispositif de prise de son qui permet d'enregistrer en une bonne qualité, suivant les conseils de divers professionnels de la branche. Il me fallait également un appareil petit, léger et maniable, puisque j'étais seul à tourner les images. Celles-ci ont été pensées dès le début comme un matériau d'analyse et comme ressources pour le montage, m'obligeant à filmer avec un regard esthétique pour le film et un autre curieux pour satisfaire les besoins de la recherche. L'outil caméra largement répandu chez les skateurs ne pose pas de problèmes particuliers tant que l'on s'attache à filmer la pratique comme ils en développent l'habitude, c'est-à-dire en se focalisant sur l'activité même, à la recherche des plus belles figures. Cela implique de choisir le skateur qui est le plus habile dans un lieu donné et de filmer jusqu'à ce qu'il donne le meilleur de lui. Dans ce cas de figure, deux types de prises de vues sont largement répandus : les *travellings* menés depuis un skate en suivant au plus près celui qui produit l'action, grâce à un objectif *fish-eye*<sup>3</sup>, et les plans dits *long lens*, menés depuis un point reculé avec un objectif à longue focale qui suit le skateur à distance. Ces deux manières de tourner participent des canons représentatifs du film et de la photographie, le premier type de plans est perçu comme plus dynamique et représente le point de vue des skateurs et le second plus distancié correspond à la vision d'un spectateur. La difficulté dans ce cadre a été de faire d'autres images, celles d'essais moins prometteurs, de moments de convivialité, de déplacements et surtout des à-côtés de la pratique. Ce n'est que lorsque des liens d'amitié se sont développés que j'ai osé filmer tout ce qui me semblait intéressant pour l'enquête. De la même manière, mon carnet de terrain a suscité de nombreuses questions. Les entretiens filmés sortaient du cadre de cette pratique participative de la prise d'images et établissaient mon enquête comme un élément différent. Ils étaient pourtant très bien acceptés et soulevaient peut-être moins d'interrogations que le fait de filmer ce qui est censé n'intéresser personne, j'entends par là les moments peu révélateurs de la pratique pour les skateurs. Un autre élément qui a compliqué la prise de vues est le fait d'être skateur avec les autres, de profiter des *spots*, sans quoi ma présence n'aurait pas de sens à leurs yeux. Ainsi, j'ai dû m'investir en même temps dans le sport, dans la récolte

---

<sup>3</sup> Objectif avec une distance focale extrêmement courte, entre 14 et 16 millimètres, et couvrant un angle de champ très grand.

de données et dans l'observation : entre activité physique, attention et réflexion. Assorti de mon sac à dos et de ma planche à roulettes, j'ai construit une ethnographie dans la ville, longeant les réseaux du skateboard à travers les individus, les magasins, les *spots* et les divers événements organisés. Caméra en main, j'ai largement tourné, accumulant une quarantaine de cassettes Mini-DV, chacune d'elles comporte en moyenne une trentaine de minutes d'enregistrement. De plus, j'ai conduit une vingtaine d'entretiens avec des photographes, des vidéastes, des skateurs et avec le sociologue Yabe Tsunehiko.

Influencé par le « cinéma vérité », j'ai utilisé la caméra comme un carnet de notes, seul artisan du tournage avec une petite lumière d'appoint et un micro-cravate pour les entretiens. Les images et le son reflètent donc les conditions brutes de l'environnement urbain. Les nouvelles technologies de la vidéo numérique m'ont permis de tourner avec peu de lumière et sans preneur de son, leurs capacités dépassent celles des caméras à pellicule 16 mm, utilisées par toute une génération de cameramen. De plus, le prix négligeable des cassettes au format Mini-DV et la facilité de montage grâce à l'informatique, changent fondamentalement la pratique de prise de vue et le montage pour instaurer de nouveaux paradigmes. Le plan séquence que Jean Rouch a magnifié dans « les tambours d'avant : Tourou et Bitti » (1972), n'a plus la même signification en terme de gestion des données accumulées. Si l'intérêt scientifique de cette sensibilité du chercheur n'en demeure pas moins importante, la nécessité d'utiliser de la pellicule coûteuse avec parcimonie n'a plus lieu d'être et par là même, le rapport au tournage change. Le montage s'en trouve radicalement transformé, il se base sur l'analyse d'un matériau important et modifie l'écriture du scénario. Ce bouleversement conceptuel qui dépasse les technologies, m'a permis de me distancier d'une écriture filmique qui colle à la trame historique pour articuler le film autour de Tokyo, comme quasi-personnage. Ce choix de mettre la ville en perspective, correspond également à la manière dont la recherche a été menée, les nombreuses heures de tournage ont été menées dans différents quartiers avec différents groupes de skateurs. Le film présente alors une ethnographie éclatée ou multi-site entre centres urbains et périphéries, entre plans éloignés et travellings au grand-angle.

Grâce aux deux types de matériaux filmiques accumulés, des séquences prises sur le vif, au fil de la pratique et des interviews, j'ai appréhendé la ville telle que les *streeteurs* – les skateurs qui préfèrent pratiquer dans les rues – la conçoivent. Elle devient, vidée de son activité, une suite de *spots*, orientés par rapport aux gares et parsemée de *konbini*<sup>4</sup>. Structurés par les propos de mes interlocuteurs, ces espaces du skate donnent à voir une ville en négatif, par ses revers. Elle est montrée dans le film à travers certains quartiers emblématiques, ils le sont de manière historique – tel Shitamachi –, dans la constitution actuelle de la ville – à travers des lieux qui réunissent de grandes concentrations de citadins et/ou de l'activité économique et administrative, tels Shinjuku ou Shibuya – et pour la pratique du *street*. Ainsi, les emplacements qui accueillent les architectures les plus ostentatoires, c'est-à-dire les immeubles de bureaux de grandes compagnies, certains magasins de marques de prestige, présentent fréquemment des aménagements et une esthétique qui intéressent les skateurs en termes de *spots* et d'images.

---

<sup>4</sup> Les *konbini* (terme dérivé de l'anglais *convenience stores*) sont des supérettes ouvertes tous les jours de la semaine, 24 heures sur 24, qui se retrouvent disséminés dans tous les quartiers des villes japonaises.

Dans le film, par exemple, nous abordons le cas de la devanture de l'entreprise NEC près du quartier de Tamachi. Dans un autre cas de figure, Imamura Akira skate le piédestal d'une statue du sculpteur Okamoto Taro, avant de redescendre le trottoir d'Omotesandô (表参道). Cette allée que certains qualifient de « Champs-Élysées » tokyoïtes, devenue très chic, où il est possible d'admirer les immeubles Dior, Armani, Louis Vuitton, Ralph Lauren, etc. et le centre commercial de luxe Omotesandô Hills conçu par l'architecte Andô Tadao. Cet assemblage d'architectures ostentatoires et d'œuvres d'art présentées au passant sur des places semi-publiques est une des composantes de la structuration de la ville qui intéresse les skateurs. Une autre serait celle que constituent les entre-deux de l'urbain, lieux délaissés où à l'aménité tellement médiocre que seuls ceux qui fréquentent les marges connaissent – j'entends ici, tous les endroits délaissés, entre des voies de circulation, ceux qui sont en transition ou oubliés.

## STRUCTURE DE LA THÈSE

Avant même de pouvoir me rendre à Tokyo et au vu de la difficulté financière à organiser un tel terrain, il m'a semblé nécessaire de mieux comprendre ce qui forme cette mégapole par une approche largement interdisciplinaire, basée principalement sur l'histoire, l'anthropologie, la sociologie, la géographie et la philosophie. En découle l'organisation du texte en deux parties dont une première introductive pour que le lecteur puisse assimiler les bases de ma réflexion. Cette interdisciplinarité comme piste épistémologique, est à mon sens la plus apte à saisir la condition des citoyens, comme le définit très justement Michel Agier. « Il y a quelque chose de plus profond que la matière des interactions, qui peut être moins conscient ou à quoi les acteurs prêtent moins d'attention : c'est la forme de citoyenneté qui s'y déploie comme rapport à la ville et rapport aux autres dans la ville. On parle de citoyenneté au sens où les actions, les interactions et leurs représentations sont définies à partir d'une double relation : celle des citoyens entre eux, et celle de ceux-ci avec la ville en tant que contexte social et spatial ». (2009 : 57)

Pour comprendre où se développe la scène du skate à Tokyo et face à quoi elle se situe, il convient de faire quelques détours. Dans un premier temps nous nous penchons sur l'histoire du sport, de ses débuts en Amérique du Nord à ses développements japonais. Rapidement cette vision chronologique nous conduit au rapport que les skateurs entretiennent avec l'environnement ; de la recherche de vagues permanentes aux pratiques exploratoires du milieu urbain : le *street*. Dans le corollaire de cette évolution de l'occupation des espaces, se dessine très vite un rapport fort aux images, qui s'intensifie toujours davantage, et aux techniques d'enregistrement qui se démocratisent après les années 1980. Il s'agit à travers ces thématiques d'aborder le monde « translocal » du skateboard, ce qu'Alain Mueller appelle en parlant du courant musical qu'il étudie, la scène *hardcore* globale dont il soulève la dimension translocale au travers du modèle du rhizome, inspiré par Gilles Deleuze et Félix Guattari<sup>5</sup>. (2010 : 27) Avec

---

<sup>5</sup> Il s'agit ici de souligner les liens que les scènes d'importance, qu'Alain Mueller appelle « nœuds », tissent entre elles et constituent le monde « translocal » du skateboard. Pour l'auteur, la « scène hardcore globale existait essentiellement dans une dimension résolument translocale, au travers de la connectivité liant les différentes unités locales et des flux circulant entre ces pôles, dans une configuration rappelant le modèle du rhizome développé par Gilles Deleuze et Félix Guattari, dans lequel l'organisation des éléments ne suit pas une ligne de subordination hiérarchique, mais où : "n'importe quel point [...] peut être connecté avec

l'utilisation de ce concept, l'auteur montre comment cette sous-culture évolue et se nourrit des « nœuds » répartis à travers le monde et qui la constituent. Dans le même temps, Howard Becker nous rend attentif au rôle et à l'influence que les lieux imposent aux individus. « C'est, tout d'abord, un lieu physique : un immeuble (ou une partie d'immeuble) ou une enceinte en plein air. Mais c'est aussi un lieu physique qui a été socialement défini. Défini par les usages attendus, par les attentes partagées sur le genre de personnes qui viendront prendre part à ces activités et par les arrangements financiers qui sous-tendent tout cela. Et défini surtout par un environnement social plus vaste qui, en même temps, fournit des opportunités et assigne des limites à ce qui peut se passer. Un lieu, ainsi défini, peut être aussi grand qu'une ville (aussi grand que Kansas City dans les descriptions précédentes) ou aussi petit qu'un night-club ou une salle de concert. Et bien sûr, comme l'illustre l'histoire de Kansas City, les lieux évoluent. Ce qui peut être joué dans un lieu variera de la même façon. » (2002 : 113) Ces deux auteurs illustrent comment les scènes locales se construisent entre un référent englobant, ici le rhizome du skateboard, à travers lequel circulent influences, référents, objets, visuels et entre des lieux particuliers qui modèlent l'évolution tokyoïte de la pratique. Si nous parlons ici de local, ce n'est pas dans une visée localiste mais bien afin de délimiter une pratique qui est influencée pas l'environnement physique, une typologie de *spots* où s'immortalisent des « espaces-temps signifiants » et où se déroulent des « événements ». (Hertz 2009 : 219)

Ainsi, pour aborder la scène tokyoïte, il nous a donc paru indispensable d'introduire l'urbanisation de la capitale nippone et de se poser la question de la nature des rapports que les citoyens développent avec cette forme urbaine particulière. Ils se lisent dans les interactions qui forment les espaces de chacun et, plus particulièrement, dans ceux que les skateurs créent dans les rues, les parcs, sur les places et les devantures d'immeubles. Ces interactions posent alors des questions fondamentales sur la gestion des espaces communs, trop rapidement appelés publics et qui nous confrontent à notre propre condition, d'« homo urbanus ». (Paquot 2010 : 45) Pris entre une vie propre, faite d'un chez-soi pas forcément toujours privatif et de lieux d'isolement presque intimes, la gestion des territoires nous a poussés à penser les implications philosophiques du verbe habiter. « Quand [Martin] Heidegger, dans sa Lettre sur l'humanisme (1946), écrit : "Le langage est la maison de l'être. Dans son abri, habite l'homme", il fait l'unanimité. Mais que nous dit-il ? Il nous dit que c'est par le langage que l'être et l'homme coïncideront à leur essence. Le langage dit le "monde" à partir duquel les humains, les événements et les "choses" ont un sens. Le langage dit au dasein que son destin n'est pas solitaire, mais fondamentalement constitutif de l'"être-avec" » (Paquot 2005 : 138) Avec la langue et le verbe, les récits ne sont pas loin, ceux qui se lient à la ville comme idée, des récits construits, partagés, historiques ou récents qui imprègnent différemment chaque individu. Ainsi, les réactions de mes interlocuteurs, skateurs ou non, lorsque nous discutons de mes lieux de résidences successifs<sup>6</sup>, m'ont rendu attentif à la force des imaginaires qui sont associés aux divers lieux. Ceux-ci deviennent à juste titre des « actants ». (Lussault 2007 : 165)

---

n'importe quel autre, et doit l'être" (Deleuze & Guattari 1980 : 13). » (2010 : 27)

<sup>6</sup> J'ai fait plusieurs séjours dans un hôtel bon marché près de la gare de Minami Senju dans le Nord-Est de la capitale, quartier présenté plus bas, qui ne jouit pas d'une bonne réputation. Puis j'ai loué une chambre dans une résidence pour étrangers (*gaikokujin hausu*) dans la banlieue branchée de Setagaya, à l'Ouest, pas trop loin de la gare de Shibuya. Enfin, j'ai habité en collocation dans la région proche de Tokyo de la préfecture de Chiba, à Maihama, près de Disneyland.

Dans ce cadre, avec l'apparition et l'adoption rapide du téléphone portable et d'internet par les jeunes, naissent de nouvelles manières de communiquer tout en conservant certains canons esthétiques des photographies et des vidéos qui représentent la pratique. Les skateurs, citadins aux multiples facettes, sont d'abord des tokyoïtes qui participent de la connaissance commune de cet environnement. En plus, comme leurs homologues d'autres pays, ils partagent une conception particulière de la rue et une sociabilité spécifique, puisque comme aux États-Unis, en Europe et en Asie, le sport est principalement constitué de pratiquants masculins. Ces jeunes hommes, dont la notion même de jeunesse varie, au Japon par exemple, la majorité des praticiens sont plus âgés qu'en Amérique du Nord et en Europe, partagent un corpus de valeurs communes incluant des choix musicaux, des styles vestimentaires et la consommation d'images aux standards internationaux.

C'est ainsi informé que nous pouvons aborder la deuxième partie de la thèse qui laisse une large place aux données de terrain, dévoilant l'usage que font les skateurs de l'espace urbain ainsi que les modes de production des images. Images comme processus de mise en scène de soi, mais aussi, images comme moyen de communication et de consommation de la pratique. En ce sens cette anthropologie de la ville est nourrie par une analyse des visuels du monde du skateboard grâce à un travail sur les sources documentaires que sont les magazines, les films et certains blogs liés au sport. De plus, tout un pan de la recherche a été mené avec les producteurs de ces visuels, photographes et vidéastes les plus actifs.

Suivons alors Gaston Bachelard, dans le chapitre consacré à la pratique développée par les skateurs, lorsqu'il nous dit que « l'espace appelle l'action, et avant l'action l'imagination travaille ». (2010 : 30) A cette occasion, nous nous attachons à l'imaginaire qu'ils entretiennent, en développant un rapport spécifique avec leurs espaces. Ces espaces du corps, ne sont pas seulement formés des trajectoires d'un individu mobile face au bâti, ils intègrent également tous les organes de la perception dans une appréhension sensorielle complexe. Pourtant cette conception de l'environnement trouve un moyen d'expression particulier dans le visuel, il est largement nourri par et orienté vers celui-ci, grâce aux médias du sport qui véhiculent un imaginaire partagé, lié à l'action mise en scène dans l'urbain. Il s'agit ici d'un urbain spécifique où Tokyo, comme *idée-ville* des skateurs, prend une forme particulière à travers leurs intentions. Comme les photographies, elle est composée de repères, les *spots*, qui accueillent une action en premier plan et desquels se déroule une *image de ville* en arrière-plan.

Par le corps autant que par la connaissance, une représentation de Tokyo se dessine, rendue accessible sur papier ou sur écran, que nous qualifions de paysage. Elle regroupe des schèmes spécifiques et des représentations standardisées. Afin de mieux situer ce que peut signifier le paysage produit par le regard des skateurs, il convient d'abord de définir ce qu'impliquent les visuels qui en découlent et de suivre comment la ville est devenue objet de regard et de récits en vers ou en prose. Cet objet particulier et récurant est fortement sujet à discussion. Nous abordons ensuite les différentes formes d'images liées de la capitale japonaise, des estampes du monde flottant (*ukiyo-e*) à la surabondance de productions de ces dernières décennies, pour

envisager celles des skateurs comme une représentation de l'espace à travers un réseau de lieux-dits (*meisho*) et non comme une totalité réifiée. Cette conception, inspirée par la forme des recueils de lieux-dits (*meisho-zue*) et par l'hyperville d'André Corboz nous permet d'approcher une idée-ville partagée qui fait que la scène tokyoïte, aussi éclatée qu'elle paraisse, existe dans le discours des praticiens de la capitale. (2009 : 53) De plus, ce paysage du skate de Tokyo se donne à voir à travers une fissure (*sakeme*) sociale chère à Tsuchiya Shinichi, seul moyen pour l'auteur de saisir ce qui compose cet urbain largement diffus. (2007 : 111)

La troisième partie de la recherche est composée du film ethnographique centré sur la ville dont le tournage a été présenté plus haut. Il constitue une autre forme d'exploitation des données de cette anthropologie de la ville, qui colle au terrain et se concentre sur la pratique du *street*. Construit autour de la morphologie de la capitale, ses centres urbains et ses périphéries, le film montre comment les skateurs jouent avec cette mégapole pour la pratiquer : la *riders*. Ainsi, les images de nuit dans les centres contrastent avec celles de jour, tournées dans les périphéries ou dans certains "îlots" où la concentration humaine n'est pas excessive. Le montage est centré sur des moments de skate et structuré par la narration des interviews, colonne vertébrale du récit. Un rapide résumé historique introductif, fait place aux espaces des *streeteurs*, qui parcourent les quartiers à la recherche de moments qui leur permettent d'occuper un *spot*. Se dessinent alors les nombreux essais qui aboutissent parfois à des images, les interactions avec les vigiles, les moments de convivialité masculine. Dans ce tour d'horizon, la ville se dévoile par touches entre lieux maintes fois filmés et quartiers anonymes. Et pour illustrer une facette des liens particuliers à l'image développés par les skateurs, la dernière partie du film montre un montage à la manière des vidéos de skate, avec des images qui, centrées sur le *spot* et les figures accomplies, sont assemblées sur de la musique qui rythme l'action, dans un parti pris esthétique affirmé, apporté par le réalisateur.

À travers ces deux approches, j'ai évité au maximum d'assujettir un système narratif à un autre, la lecture des notes de terrains, la transcription, la traduction des entretiens et le dérushage des cassettes vidéo forment les supports du film et de l'écrit. Le document filmique ne devait pas représenter une simple illustration du texte. J'ai cherché à nourrir les deux formes narratives l'une de l'autre pour qu'elles acquièrent chacune leur caractéristique propre et que combinées, elles s'enrichissent aux yeux des spectateurs-lecteurs.

## 3

## PETITE HISTOIRE DU SKATEBOARD



*Life Magazine du 14 mai 1965*

*tiré de: <http://blogs.hht.net.au/surfcity/?p=1972>*

Pour mieux saisir le développement du skateboard à Tokyo, il convient de présenter le cadre référentiel et son historiographie officielle, de mettre en perspective la branche nord américaine par rapport à son installation au Japon. Ce qui frappe au premier abord la progression du sport, ce sont les cycles de popularité auxquels succède une période calme, d'oubli ou l'activité survit dans quelques "poches de résistances". Ainsi, chaque décennie, la pratique revient au goût de certaines jeunesse, changeant à chaque fois les référents sous-culturels de base et certains paradigmes de la pratique. Depuis les années 1990, le sport semble garder une certaine stabilité. Tout au long du demi siècle où s'est construit le sport, le lien qu'il a tissé dès ses débuts avec divers médias est symptomatique d'une nouvelle forme de diffusion de l'information, fortement liée à l'image. Encore une fois ce rapport constaté surtout aux États-Unis doit être mis en parallèle avec l'histoire des médias du skate au Japon. Dans ses chronologies, un rapport nouveau à l'environnement se dessine et après les années 1980 la pratique acquiert un caractère urbain fort, pour devenir prédominant à la décennie qui suit, influençant fortement les espaces qu'elle crée et les habitus qui se développent chez les skateurs.

L'origine et le ou les lieux de naissance du skateboard portent parfois à controverse, pourtant deux grandes influences sont régulièrement citées : il s'agit des scooters et du surf. Dans le premier cas, les scooters, petites trottinettes en bois avec des roues métalliques que les enfants d'Amérique du Nord utilisaient dès le tout début du XX<sup>e</sup> siècle, peuvent se transformer en planche

à roulettes si l'on enlève le guidon. Dans le cas du surf, c'est l'absence de vagues et l'homologie avec les planches de surf qui seraient les éléments déclencheurs permettant de concevoir les premiers skateboards. Dans ce cas, l'archétype de la planche de surf combiné à des éléments de patins à roulettes permet une plus grande diffusion que le surf lui-même qui appelle l'océan. Si, dans les années 1950, différentes régions revendiquent l'invention du skateboard, du Maryland à Hawaï, les récits historiques retiennent plus volontiers la Californie comme berceau de cette pratique : c'est en effet sur la côte ouest, que la première vague de popularité se développe. (Brooke 2003) Les premières planches industrielles sont produites à la fin de cette décennie avec l'apparition de marques comme *Humco* et *Roller Derby*. Elles annoncent les années 1960 et ce qui est communément accepté comme la première période de popularité.

### LE SKATEBOARD UNE MODE NOUVELLE : LES ANNÉES 1960

Durant les années 1960, le sport connaît son premier grand essor, notamment grâce aux articles de Larry Stevenson publiés dans le magazine *Surf Guide*. Il crée en 1963 la marque de skateboard *Makaha* avec son équipe ou *team*, et organise la même année la première compétition à Hermosa en Californie. Ce nouveau sport suscite un engouement grandissant et voit éclore les premières compétitions internationales, les premiers films (*Skater Dater* 1965, *Rouli-roulant* 1966) et le premier magazine, *The Quarterly Skateboarder* (1965). Cette revue, dont seulement quatre numéros ont été publiés, démocratisa l'utilisation du mot skateboard, préféré à celui de Sidewalk Surfing. (<http://vintageskateboardmagazines.com/Skateboarder1965.html>) En 1965 toujours, l'*International Skateboard Championship* d'Anaheim en Californie est diffusé à la télévision. La marque de skateboard *Hobie* organise une tournée nationale, mêlant skateurs et surfeurs, lors de laquelle, à chaque étape, le film de surf et de skate *The Endless Summer* (1966) est projeté. À la même période, le skateboard est introduit en Europe dans les régions où se pratique le surf comme à Biarritz pour la France et à Newquay pour l'Angleterre. Pourtant dès la fin de 1965, la popularité du sport décroît rapidement pour tomber ensuite dans une léthargie qui dure jusqu'à la décennie suivante ; ne subsistent alors que quelques rares foyers de praticiens, généralement des surfeurs. Ce rapide changement est partiellement dû au fait qu'en août 1965, devant la croissance d'accidents liés au sport et face aux rumeurs concernant sa dangerosité, une vingtaine de villes étasuniennes interdisent le skateboard pour des raisons de sécurité. (Brooke, 2003) *Life Magazine* fait paraître un article intitulé « The Craze and the Menace of Skateboards » dans son numéro du 14 mai 1965. La *Californian Medical Association* publie un rapport sur cette « nouvelle menace médicale ». (Zarka 2006 : 19) Face à ces décisions sécuritaires, l'année 1966 sonne le glas de l'industrie du sport, ces interdictions forcent les magasins à annuler leurs commandes. À cela s'ajoute le manque de performances des roues en argile, remplaçant celles en métal, qui restreint la pratique ; la mauvaise adhérence au sol et les vibrations produites par ce matériau procurent un confort d'utilisation médiocre.

Dès les années 1960, le sport se développe à travers un lien fort avec différents médias, où déjà les images jouent un rôle important. Ce rapport, élément structurant s'intensifie avec chaque vague de popularité. Et le magazine *Life* ne s'y trompe pas en publiant en couverture une photo de Pat McGee (14 mai 1965), comme il a été soulevé, la télévision, nouveau média

domestique, s'empare également du sujet. De plus, pour développer le sport, des marques misent sur la constitution d'équipes qui en font la promotion auprès du grand public, à travers la presse et grâce à des tournées promotionnelles. (Borden, 2003 : 5) Tout cet appui médiatique n'empêche tout de même pas l'oubli dans lequel la pratique tombe aux creux de chaque vague de popularité dont celle-ci constitue la première. Considérées comme liées à des décennies, les années 1960, 1970, 1980, et 1990, les périodes de croissance du sport durent entre cinq et sept ans et s'échelonnent sur trois à huit ans. Depuis la fin des années 1990 il est considéré que le sport jouit d'une certaine stabilité.

### LES ANNÉES 1970 : UN NOUVEAU PARADIGME

Avec le changement de décennie, une innovation technologique donne un second souffle au skateboard et permet d'en élargir la pratique. Le développement de roues en matière synthétique (polyuréthane) procure un confort d'utilisation bien plus grand et réduit les nuisances sonores, elles ouvrent une nouvelle gamme de surfaces à explorer et invitent à expérimenter d'autres mouvements. Le sport atteint alors une nouvelle vague de popularité lors de laquelle l'équipe sponsorisée par le magasin Zephyr, les Z-Boys<sup>1</sup> vont insuffler une nouvelle manière de skater à travers leurs styles et l'identité forte du groupe, que Skip Engblom, le team manager, contribue grandement à instaurer. Révélés lors du championnat de Del Mar (1975), ces jeunes skateurs influencent une nouvelle génération et deviennent des icônes de la jeunesse, courtisés par le monde de la mode qui leur crée une réputation dépassant celui du skate.<sup>2</sup> Tony Alva, par exemple, acquiert le statut de « quasi-rock star », aux côtés de Jay Adams et Tom « Wally » Inoue. Si la marque de skate Zephyr, engendrée par le magasin éponyme, ne résiste pas longtemps à sa célébrité, les Z-Boys et « Dogtown », le quartier pauvre de Los Angeles près de *Venice Beach* et berceau du groupe, véhiculent jusqu'à aujourd'hui une image de rébellion libertaire. Deux films retracent leur histoire : le premier, de nature documentaire « Dogtown and Z-Boys » (2001), basé sur des extraits d'archives et des entretiens, est produit par Stacy Peralta, ancien *Z-Boy*. Le second « The Lords of Dogtown » (les seigneurs de Dogtown), produit par Catherine Hardwicke et écrit par ce même Stacy Peralta est une fiction historique, sorti au cinéma en 2005. Les *Z-Boys*, issus du surf, sport qui grâce à de nouvelles planches plus petites ouvre la porte à des changements de directions plus rapides et plus secs, donnent à voir une manière plus agressive et dynamique de concevoir le skate. Celle-ci s'accompagne de la découverte de nouveaux terrains, les installations de drainage des eaux dans les environs de Los Angeles avec leurs énormes tuyaux, les *fullpipes*, ainsi que les piscines abandonnées ou *pool*. Ces nouveaux lieux permettent de faire évoluer le sport de l'horizontal à la verticale et, avec ce changement de dimension, les skateurs, s'ils suivent toujours les canons du surf affinent leur identité propre. Dans un entretien republié dans « The Concrete Wave » (Brooke 2003) Steve Alva parle de cette transition en ces termes : « Les Fullpipes [tuyaux géants] sont apparus avec les projets hydrauliques qui avaient cours à cette époque. Il s'agit du projet de drainage de la rivière Colorado. Il y avait beaucoup

<sup>1</sup> Issus du team de surf de la marque Zephyr, Tony Alva, Jay Adams, Wentzl Ruml, Bob Biniak, Jim Muir, Nathan Pratt, Stacy Peralta et Shogo Kubo forment le groupe de skateur des Z-Boys. Adolescents, tous sont également de bons surfers.

<sup>2</sup> Cette même année, Stacy Peralta change de sponsor pour rejoindre la marque Gordon & Smith et en moins de deux ans la planche à son nom se vend à plus de 100'000 exemplaires. (Zarka 2006 : 27)

de types qui cherchaient et trouvaient d'énormes tuyaux souterrains géants. Dès le milieu des années 1970 les figures issues du surf évoluaient d'un trottoir plat à une approche plus radicale de la verticale. [...] Le skate à la verticale a poussé les praticiens à penser qu'ils n'étaient pas limités à skater les parois ; ils pouvaient également sortir de leurs limites, pour s'envoler et effectuer ce qui était impossible à faire avant. »<sup>3</sup> (Traduction de l'auteur 2003 : 79)

Ces nouveaux espaces, accompagnés d'une attitude rebelle affichée, combinés à l'audience médiatique qu'ont atteints ces jeunes skateurs ont donné un élan particulier au skateboard qui acquiert ses spécificités propres, indépendamment du surf, et développe un rapport différent à l'environnement construit. A nouveau les mots de Steve Alva nous permettent de mieux saisir ce qui va advenir dans les décennies qui suivent :

« Ce que j'ai le plus apprécié c'est de skater des environnements [urbains] naturels, comme je le fais toujours. Des trucs faits par des hommes pour une raison, mais quand tu as la mentalité d'un skateur et que tu vois ces espaces, tu peux y voir des figures que ceux qui les ont construits n'ont jamais vues. En fait, c'est ta toile, car pour moi, le skate c'est une forme d'art. C'est la libération de toutes tes énergies à même le terrain, ta toile, la création de ton art personnel. »<sup>4</sup> (Traduction de l'auteur, idem)

Cette idée rejoint les propos de Tomita « Curry » Makoto, pour qui les skateurs, par leur pratique développent un regard différent sur l'environnement et que celui-ci génère une autre curiosité, une créativité différente. (Entretien du 20 mai 2008) Ces deux témoignages introduisent ici la notion de compréhension spécifique de l'aménagement urbain liée au skateboard et le lien que cette activité tisse avec la création et l'art en général. Nous verrons comment les skateurs aiment à définir leur activité comme créatrice puisqu'elle ne rentre pas dans une normalité d'usage des lieux. De plus, les milieux de l'industrie du skateboard et les skateurs surtout entretiennent des rapports étroits avec certaines formes de création et nombre d'entre eux développent parallèlement une activité artistique. Dans les années 1990, par exemple, le développement de ce qui a été défini comme le *street wear* est fortement influencé par les vêtements, les chaussures issues du skate et par le mouvement hip-hop. En 1992, avec sa galerie new yorkaise *Alleged Gallery*, Aaron Rose promeut différents artistes-skateurs et organise en mars 2004 l'exposition « Beautiful Losers » présentée pour la première fois au Contemporary Arts Center de Cincinnati. (Rose 2004) Devant ce succès, l'exposition voyage en Europe et au Japon, un documentaire éponyme est sorti en 2007 ([www.beautifllosers.com](http://www.beautifllosers.com) et [http://en.wikipedia.org/wiki/Beautiful\\_Losers\\_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Beautiful_Losers_(film))), consultés le 29 juillet 2010).

<sup>3</sup> « Fullpipes came into view with a lot of the water projects that were going on back then. Drainage projects from the Colorado River. There was a lot of guys that were searching and finding a lot of huge underground pipes. So in the mid '70's things were transforming from a flatland sidewalk surfing style to a hardcore vertical approach to skateboarding. [...] Vertical skating let people realize that they weren't limited to just skating on the walls ; you could actually come out off the lip, get air and basically do things that were impossible to do before. » (2003 : 79)

<sup>4</sup> « The thing that I enjoyed most was skating natural terrain like I still do today. Stuff that's built by man to serve one purpose, but when you have the mentality of a skater and you see this terrain, you can see moves that these people that built it never saw. Basically, that's your canvas, as far as what skating is to me, it's all art form. It's a release of all your energy out on the terrain, your canvas and creation of your own art. » (Brooke 2003 : 79)

Mais revenons à cette seconde vague dont l'onde se propage bien au-delà de l'Amérique du Nord. Elle a une répercussion internationale avec une production médiatique importante, un premier magazine intitulé Skateboard<sup>5</sup> ne publie qu'un numéro en 1975, puis en été de la même année sort le Skateboarder, qui a joué un rôle important dans la diffusion du sport par sa large distribution. Skateboard World est publié en 1977, mais ne rencontre pas le succès de son concurrent. Viennent ensuite différentes revues, qui de la lettre d'information aux tirages en couleur sur papier glacé, sont publiées à divers rythmes et distribuées de manières inégales. Le Wild World of Skateboarding, le Skate, le Streetsurfing, le Skat'n News, le National Skateboard Review, le Skateworld Journal, le Sessions, le Skate Rider, sont autant de supports médiatiques issus des années 1970. (<http://vintageskateboardmagazines.com>, consulté le 5 août 2010) Cette liste non exhaustive montre la vivacité du sport et son lien fort avec les médias. À travers le monde, d'autres magazines sont créés, en Angleterre, en France, en Belgique, en Autriche, en Nouvelle-Zélande, en Australie et au Brésil notamment. Ces revues apparaissent et disparaissent au gré des vagues de popularité du sport. Ce succès est accompagné par la construction de nombreux skateparks ; Londres en accueille plusieurs dont le Rolling Thunder qui occupe quelque trois mille mètres carrés dans un ancien marché couvert du quartier de Brentford. (<http://www.facebook.com/group.php?gid=84967678905>, consulté le 23 juillet 2010) Pendant ce temps, le Japon ne reste pas en retrait, un skatepark s'ouvre à Taito (préfecture de Chiba, à côté de Tokyo) et un autre, le *California Skatepark* est inauguré en 1978 sur le toit du magasin Tôkyu dans le quartier très populaire de Shibuya. Le lien entre le Japon et les États-Unis passe toujours par les milieux du surf et à travers des magasins spécialisés tel que *The Surf* dans l'arrondissement tokyôite d'Ôta. Des personnalités, les frères Akiyama, Hironori « Aki » et Katsunori, par exemple servent encore de passerelle. (Entretien avec Akiyama Aki du 27 mai 2008 ; <http://www.bum.co.jp/lazy/skate.htm>, consulté le 6 août 2010). Le skateboard se développe considérablement et les forces vives sont toujours en Californie, où siègent l'industrie du sport et ses médias les plus influents. En 1975, sous les presses du magazine *Surfer*, le *Quarterly Skateboarder* renaît sous le titre de *Skateboarder*. Des skateurs professionnels nord-américains font la promotion du sport à travers des tournées nationales et internationales. Ainsi des personnalités comme Bruce Logan et Russ Howell ont marqué de leur passage la scène japonaise. (<http://www.ajsa.jp/info/gaiyo/History.html>) Entre les allers des uns et le retour des autres, le sport se propage à travers le monde depuis la Californie qui devient le pôle de référence en ce qui concerne la pratique et les modes qui y sont associées. Les compétitions régionales et le système d'évaluation à travers des juges, imprégnées des figures développées en Californie, impriment certaines manières d'évoluer sur une planche. Les skateurs de l'époque pratiquaient volontiers différentes techniques et les compétitions étaient pluridisciplinaires : slalom, *freestyle*, saut en hauteur... Avec l'émergence des skateparks, se développe la pratique du *bowl*, infrastructure généralement en béton dont la forme rappelle celle d'un bol à soupe ou d'une piscine comme il s'en construit en Amérique du nord.

L'entreprise *Powell Peralta* crée en 1979 une équipe, un team, les *Bones Brigades* qui comme les *Z-Boys* l'ont été pour cette décennie, sont à l'avant-garde du sport et annoncent la

---

<sup>5</sup> Le magazine est tiré à 20'000 exemplaires. (<http://vintageskateboardmagazines.com/SkateboardUSA.html>, consulté le 1er septembre 2011)

prochaine génération de skateurs. Dans le groupe est sponsorisé Alan Gelfand, que l'histoire du sport retient comme l'inventeur du *ollie air* ou *ollie*, qu'il a développé en Floride. Cette technique consiste à sauter avec sa planche collée aux pieds, sans la maintenir ni avec les orteils ni avec les mains. Elle est à la base actuelle du sport et ouvre la porte à d'infinies variations qui donne définitivement au skateboard ses propres repères. Pourtant, vers la fin de 1970<sup>6</sup>, les plaintes déposées par certains skateurs ou leurs représentants légaux contraignent les propriétaires de skateparks à contracter des assurances de plus en plus onéreuses et engendrent la disparition d'un grand nombre de ces biotopes de la pratique de masse et avec eux, l'industrie du sport et ses médias s'effondrent. Le skate retourne vers les milieux dits *underground* de la *Beat Generation* et du *punk-rock*, il ne se pratique plus guère que sur des parkings, dans les zones industrielles ou dans les systèmes de drainage et surtout dans les piscines abandonnées. Les skateurs qui résistent doivent alors explorer plus systématiquement le milieu urbain pour trouver des lieux qui les accueillent. En août 1980 le *Skateboarder Magazine* devient l'*Action Now* et publie des articles consacrés à divers sports réputés spectaculaires (motocross, BMX, roller, snowboard...). C'est la fin de la presse spécialisée aux États-Unis, les skateurs s'en offusquent, montrant à quel point un sentiment commun d'appartenance s'est déjà développé. Devant ces réactions Fausto Vitello, fabricant des axes de skate *Independent Trucks*, avec l'aide d'Edward Riggins et de Kevin Thatcher publie en janvier 1981 le magazine *Thrasher*. Fondé en Californie du Nord, il est présenté comme un magazine fait « par les skateurs pour les skateurs » alors même que la popularité de cette pratique a fortement baissé. (Brooke 2003 : 93) L'image qu'il véhicule par son graphisme et par ses prises de positions rassemble plus facilement un lectorat qui écoute et s'identifie aux courants rocks cités ci-après. « Parce que le *Thrasher* était basé à San Francisco, il a pu documenter de manière très serrée la scène Punk/Trash des années 1980. »<sup>7</sup> (Traduction de l'auteur, Brooke 2003 : 95)

### 1980, LES ANNÉES PUNK

Ce n'est que deux ans plus tard, en 1983, année de la création de l'autre grande référence actuelle, le magazine *Transworld Skateboarding*, que le sport regagne en popularité. Ce mensuel répond aux vœux de plusieurs skateurs et aficionados du sport, regroupés dans un collectif intitulé *United Skate Front* et d'une partie de l'industrie du sport pour laquelle le *Thrasher* est trop osé et reflète un monde de « sexe, drogue et de rock and roll » qui ne correspond pas à un public familial. (Brooke 2003 : 96) Dans son premier éditorial signé du *United Skate Front*, les éditeurs veulent rendre compte des activités du skateboard aux États-Unis et à l'international et s'identifient au lectorat à travers différents styles musicaux : « "You are the skateboarders and we like you — New Wave, old wave-hip, hippie-hillbilly, rockabilly-punk, funk-surf style, streetstyle-ski style, freestyle-radical, melow-mod, rasta-hard rock, cool jazz-country, city-integrated, ethnic-blues, soul-awesome, gnarly... " » (Réédité dans Brooke 2003 : 97) Au contraire d'autres activités sportives, qui tendaient à diviser les lecteurs, les références à des éléments sous-culturels liés à des styles musicaux rassemblent. Puis en 1988, Larry Stevenson, anciennement investi dans

<sup>6</sup> A la fin de cette décennie les États-Unis comptent plus de 400 skateparks. (Zarka 2006 : 37)

<sup>7</sup> « The fact that Thrasher happened to be based in San Francisco meant they were able to closely document the California Punk/Trash scene of the 1980's. » (Brooke 2003 : 95)

le magazine *Surf Guide*, fondateur de *Makaha Skateboards* et Curtis Wong créent le magazine *Power Edge*.

Le surf et le skateboard se distinguent alors définitivement et évoluent comme des sports indépendants, ne partageant plus les mêmes modes, les mêmes médias. De plus d'ampleur, cette nouvelle vague apporte d'autres changements d'importance : la pratique se divise en plusieurs disciplines, qui créent une première taxinomie. La rampe (ou *half-pipe*), le *street*, le *freestyle*, le slalom, la descente (ou *downhill*),... regroupent leurs lots de pratiquants et de fans. Pourtant les catégories ne sont pas cloisonnées, le *street* et la rampe qui se pratiquent respectivement dans les rues et sur une piste aménagée en deux courbes opposées conduites à la verticale, nécessitent le même équipement. Le *freestyle* et le slalom se pratiquent sur des planches différentes et représentent des disciplines autonomes qui développent des aptitudes et des compétitions spécifiques. En 1982, la marque de planches *Powell Peralta* édite une première vidéo de skate intitulée *Skateboarding In The Eighties*, elle ne rencontre pas le succès des productions suivantes qui seront largement distribuées et regardées en boucle par une génération de skateurs, avec la démocratisation des magnétoscopes VHS. L'équipe de cette marque appelée *Bones Brigade* acquiert chez les skateurs une renommée mondiale grâce à leurs films entièrement dédiés au skateboard. Avec *The Bones Brigade Video Show* (1984), vendue à 30'000 exemplaires, et *The Search for Animal Chin* (1987) l'influence de ces productions de skate sur la propagation de cette troisième vague est incontestable. (Brooke 2003 : 109) Les vidéos américaines sont diffusées à l'international et une nouvelle génération de skateurs américains, européens et japonais se construit sur des références communes. (Entretiens avec Tomita « Curry » Makoto, 20 mai 2008 et Tanaka "Daikon" Daisuke, 31 juin 2006) L'importance de ces films pousse les marques de skate à produire leurs propres films, à l'exemple de l'entreprise *Santa Cruz* qui édite les deux vidéos *Wheels Of Fire* (1988) et *Streets On Fire* (1989). De même, Raphaël Zarka note pour l'année 1988 : « en se passant d'un caméraman professionnel, *H-Street* révolutionne l'esthétique de la vidéo de skate. Pour *Shackle Me Not*, Tony Magnusson et Mike Ternasky font simplement circuler des caméras vidéo et laissent les skateurs se filmer les uns les autres quand bon leur semble. » (2006 :54) Avec ce titre, les producteurs posent les standards des vidéos amateurs à venir et annoncent la démocratisation de la production de film qui est dorénavant pléthorique et largement diffusée sur internet. Puis l'auteur ajoute que « la vidéo est désormais le principal outil de promotion des marques de skate. C'est par leur intermédiaire qu'elles se fabriquent une identité. » (2006 : 55) Les vidéos accélèrent significativement l'évolution du niveau des skateurs. Il conclut en affirmant que, symboliquement, elles commencent à remplacer les résultats des contests. À l'instar des vidéos citées ci-dessus, *Public Domain* (1988) et *Ban This* (1989) de la marque *Powell Peralta* laissent une large place au skate en milieu urbain. (<http://www.skatevideosite.com>)

À nouveau des professionnels comme Christian Hosoi ou Mark « Gator » Rogowski deviennent les nouvelles icônes de cette génération. De plus, le street que chacun peut pratiquer au coin de sa rue, acquiert une réelle autonomie et marque son évolution future ; il devient définitivement urbain, poussé par des personnalités comme Mark Gonzales, Natas Kaupas, Tommy Guerrero... Vers la fin des années 1980, sa popularité est telle qu'il prend la vedette à

la rampe ; les rues deviennent alors des éléments importants du sport et les images des villes sont véhiculées dans les médias. Dans ces années le skate développe des éléments d'une sous-culture jeune et urbaine particulière où l'image apparaît comme un vecteur de premier ordre dans lequel les skateurs s'investissent comme acteurs et sujets. San Francisco, Los Angeles et San Diego sont ainsi écumées, à la recherche d'endroits "bons à skater" et sont abondamment représentées dans les médias du sport à l'encontre d'autres villes comme New York, active mais peu médiatisée. (Deathbowl to Downtown 2008) "La rue est partout" est une remarque qui revient souvent dans le discours des skateurs des années 1980, le manque d'infrastructures a orienté la pratique vers la rue, d'accès plus aisé. (Rollin' Through The Decades 2005, rencontre avec Tomita « Curry » Makoto, 21 février 2008) C'est alors la consécration du ollie air<sup>8</sup>, transposé dans la rue, il sert à monter sur ou à passer par-dessus des obstacles sans s'arrêter et, associé à des figures de *freestyle*, il permet d'imprimer un mouvement à la planche et d'atterrir dessus, plus loin. Ces deux éléments sont très rapidement combinés et se développent en une multitude de *tricks*, de figures qui servent à passer un obstacle en induisant un mouvement autonome à sa planche. Apparaissent à cette période les *jump ramps* (ou *launch ramps*), sauts généralement construits en bois que certains déplacent dans divers endroits de la ville. C'est ce que mon interlocuteur Tomita « Curry » Makoto appelle « l'ère des *jump ramps* » (*junpu ranpu jidai*), époque à laquelle, avec ses amis, ils pratiquaient tous les jours, emportant un saut ou se rendant dans les endroits de la ville qui abritaient de telles structures (parc, piazza...). (Entretien du 20 mai 2008 ; Tanaka "Daikon" Daisuke, 27 mai 2008)

Pourtant, autour de 1991, le skate connaît une nouvelle récession, la rampe tombe en désuétude et les infrastructures disparaissent ; l'industrie ne permet plus à tous les professionnels de vivre de cette activité. Le *street* explore de nouvelles voies et gagne des adeptes, sans pouvoir rattraper cette période de popularité qui a passé. Une nouvelle décennie du sport se termine, au creux de la vague pour renaître et à chaque fois la pratique s'en retrouve un peu modifiée, les fondements sous-culturels varient, passent du surf, de la musique qui l'accompagne dans les années 1960 au rock des années 1970 et au *punkrock* dans les années 1980. La décennie 1990 bouge au rythme du rap et dans les années 2000, avec la continuation de la pratique du *street* se dilue dans différentes "obédiences" sous-culturelles : hip-hop, hardcore, reggae, rock psychédélique... À travers ces périodes cycliques, l'industrie change de mains et se réorganise à chaque fois jusque dans les années 1990, période depuis laquelle le *street* continue d'attirer des adeptes.

### L'HÉGÉMONIE DU STREET: LES ANNÉES 1990 ET 2000

À l'aube de la décennie, les magazines réduisent grandement le nombre de pages et le skateboard devient une activité sportive de marge, en dehors de clubs trop structurés et de fédérations omnipotentes. (Pedrazzini 2001) Malgré cela, une nouvelle revue paraît en 1992, le *Big Brother* et l'année suivante voit le lancement du premier magazine vidéo bimensuel, le *411 VM*. Ce dernier marque un changement dans l'univers médiatique du sport et annonce son

<sup>8</sup> Figure qui consiste à sauter avec sa planche sous les pieds utilisant uniquement diverses impulsions données par les jambes et les pieds, sans utiliser les mains.

quatrième renouveau. Basé sur les progrès des techniques de la vidéo amateur et notamment sur le développement du format Hi 8, puis du DV, *411 VM* élabore un magazine complet, avec chroniques, interviews, publicités... sur un support distribué dans les magasins spécialisés. Ces technologies devenues abordables pour un large public, l'édition de cassettes VHS ne nécessite plus de matériel professionnel (Betacam, 16 mm ou 35 mm). Vers le milieu des années 1990, le skate se développe à travers une activité médiatique forte, pour atteindre une croissance jamais connue. Depuis lors, le *street* reste la discipline la plus populaire et la plus médiatisée ; de nombreux magazines sont édités à travers le monde, notamment en Europe, en Australie et au Japon. Il en est de même des magazines vidéo, qui continuent leur développement grâce aux avancées technologies du format de vidéo digitale (DV), permettant d'obtenir une image de meilleure qualité et plus facile à travailler grâce aux ordinateurs. Les pellicules 16 mm sont encore utilisées pour les films promotionnels qui veulent obtenir une qualité d'image particulière. Internet n'est pas en reste et propose au public différents sites et blogs qui compilent et diffusent diverses informations spécifiques, des photos et des séquences vidéo. Une pléthore de médias est dès lors disponible, de qualité et de diffusion très variables. Des manifestations à large audience, comme les *Extreme Games* lancés par la chaîne de télévision câblée *ESPN* en 1995, sont organisées, réunissant plusieurs sports spectaculaires comme le skate, le BMX, le supercross,...

Il faut encore souligner l'importance des films promotionnels commandités par les marques de skateboard, de chaussures et autres accessoires. Dans le monde du skate, chaque film est un événement et les entreprises rivalisent d'originalité pour se démarquer et créer un document novateur : que ce soit sur le plan artistique, avec un visuel particulier ou par rapport à l'originalité des endroits choisis, poussant des marques à envoyer leurs skateurs à travers le monde chercher des *spots* nouveaux. Les entreprises de chaussures, grâce à l'importance du marché auquel elles accèdent, engendré par le succès du *street wear*, disposent de gros budgets promotionnels et proposent des films et des événements en conséquence. Je citerai l'exemple récent du fabricant *DC-Shoes* qui, par l'intermédiaire du skateur et cofondateur Danny Way a organisé une rampe qui lui a permis de sauter par-dessus la muraille de Chine le 9 juillet 2005. Ouverture vers les marchés asiatiques et exploit sportif, cette action continue la série d'événements médiatiques inspirés par le "looping" de Tony Hawk effectué en 1997 sur une rampe spécialement construite à cet effet dans une arène mexicaine. Cette infrastructure permet au skateur de suivre une boucle complète sur sa planche. Nous assistons donc à une production de films de skate que je divise en deux catégories : une première, sans grands moyens, à l'amateurisme affiché, se veut proche des skateurs, dans une démarche similaire à la vidéo *Shackle Me Not*. Et une autre, qui suit les canons de productions professionnelles, aux standards télévisuels, avec des budgets appropriés. Ainsi, dans la lignée de ces grandes aventures filmiques lancées par les premières productions de Stacy Peralta, un film promotionnel comme *The End* de la marque *Birdhouse*, sorti en 1998, a bénéficié d'un budget d'environ 100'000,00 dollars. (Zarka 2006 : 76)

En ce qui concerne l'industrie du skateboard, la fin des années 1980 et le début de la décennie suivante voient se développer de nouvelles entreprises, portées par des skateurs du moment qui se disent en opposition aux marques établies sur le marché. Ces nouveaux entrepreneurs réclament davantage de libertés pour les skateurs qui roulent pour eux et veulent mieux promouvoir le *street*. Dans ce processus, la marque *World Industries*, mise sur pied par

le freestyleur professionnel Steve Rocco en 1987, va donner le ton. Il s'associe au multiple champion du monde de freestyle Rodney Mullen et s'entoure des précurseurs de la discipline urbaine : Mark Gonzales fonde la sous-marque *Blind* (1990) et Natas Kaupas prend la tête de l'autre branche sœur *101* (1990). En 1992 c'est un partenariat avec Mike Ternasky qui permet le lancement de la marque *Plan B*. Avec la planche au nom Mike Vallely, intitulée « Barnyard » (1990), *World Industries* marque un tournant dans le design des planches, avec des motifs inspirés de dessins animés, une forme carrée et symétrique, les parties avant et arrière étant de même dimension. Ces canons formels et esthétiques sont le reflet d'une pratique en pleine évolution qui pose de nouveaux repères. Ces entreprises fondées autour des skateurs de *street* en engendrent d'autres ; en 1993, Rick Howard, skateur pour *Plan B* débute *Girl Skateboards* puis *Chocolate*. Ces changements dans l'industrie du sport entraînent nombre d'autres entreprises et sa reprise au travers de cette pratique urbaine. *Alien Workshop* est la marque la plus importante qui a su s'imposer dès le début des années 1990 hors de Californie, en Ohio et pour laquelle Neil Blender, skateur professionnel de longue date, donne une identité visuelle propre. D'autres marques voient le jour dont certaines ne durent pas. À New York en 1993 naît *Zoo York* qui génère un intérêt nouveau dans les médias du sport autour de la scène du skate de la côte Est des États-Unis. Ainsi va se développer un style particulier reconnu comme tel, où New York et Philadelphie donnent le ton. Comme nous le verrons plus en détail à propos de la pratique tokyoïte, ce courant du *street* se veut différent de celui pratiqué en Californie et mieux adapté à la morphologie des villes de l'Est. Le style « East Coast » présente une meilleure appropriation de l'environnement avec un peu plus de recherche dans la combinaison de *tricks* sur les architectures particulières, plus compactes que celles de la Californie.

En 1997, l'amendement AB 1296 est introduit dans le *California's Health and Safety Code* qui donne au skateboard le statut d'« activité à risque », statut qui ne permet plus aux particuliers de poursuivre les municipalités pour des lésions encourues lors de sa pratique. (Brooke 2003 : 140) Ce changement statutaire qui se répand dans d'autres états, engendre la construction de nombreux skateparks et garantit une certaine pérennité du sport. Ainsi la combinaison de médias de masse et l'apparition de nombreux skateparks aida à la démocratisation et au renouveau du sport ainsi qu'à la stabilisation de son économie. (Brooke 2003, Borden 2003, Zarka 2006) Des événements, des compétitions et une multitude de différents médias établissent la pratique depuis plus de dix ans et permettent de définir des standards, dont le premier est le *ollie air*, suivi de toutes les combinaisons de vrilles imprimées à la planche : *flip*, *varial*,... Ces standards incluent également le mobilier urbain que les skateurs classent en *curbs* (bancs et autres rebords), *banks* (plans inclinés), *rails* (toute barre sur laquelle il est possible de sauter), etc. Les skateparks et la rue sont aujourd'hui les terrains privilégiés de la pratique, bien que les médias véhiculent davantage d'images de *street* ou d'événements. Autant de terrains que le jeu vidéo à grand succès *Tony Hawk Pro Skater* continue d'entretenir.

« À partir de septembre 1998, et dix mois durant, Tony Hawk participe à son élaboration. Une combinaison truffée de capteurs couplée à une installation comprenant 19 caméras ont permis à l'équipe d'*Activition* de numériser les mouvements de Tony Hawk et de quelques autres skateurs. [...] Treize skateurs que peuvent incarner les joueurs de *Tony Hawk Pro Skater*. En tête des meilleures ventes pendant les fêtes de Noël, le jeu vidéo contribue notamment à rendre plus

intelligible (ou au moins plus concret) le vocabulaire des figures de skate. » (Zarka 2006 : 77)<sup>9</sup>

Ce jeu qui comprend désormais plusieurs versions fait partie des classiques du genre, il garantit une couverture médiatique importante auprès des amateurs de jeux vidéos. La première décennie du XXI<sup>e</sup> siècle s'ouvre sur une médiatisation importante où la combinaison de séquences filmées avec des caméras numériques, diffusées sur internet, fixe de nouveaux canons. Au tournant du siècle, en parallèle et/ou en réaction à l'hégémonie des grandes entreprises de produits de skate, différentes marques de chaussures, une multitude de petites entreprises, de magasins créent leurs propres produits. Elles développent et soutiennent de manière microlocale les différentes scènes régionales. Il en va de même pour les médias : des fanzines, ces brochures souvent faites main grâce à des photocopies, des sites web, des blogs, diffusent à petite échelle des informations aux skateurs locaux. Ces initiatives qui participent de l'explosion de la production picturale poussent toujours davantage les skateurs à explorer leur ville, d'autres villes à travers des tournées et des tournages de plus en plus nombreux.

### LE DÉVELOPPEMENT DU SKATEBOARD AU JAPON

Le site de la *All Japan Skateboard Association* (AJSA) fait remonter l'introduction du skateboard au Japon aux années 1960 à travers les réseaux de surfeurs, si cette période est considérée comme la première vague de popularité, elle n'a laissé que peu de traces sur place. (<http://www.ajsa.jp/>, consulté le 29 juillet 2010)

C'est de la deuxième vague que j'ai pu récolter davantage d'informations, dans ces années 1970 où le skate est toujours véhiculé à travers le surf et son influence californienne. Vers le milieu de la décennie, la popularité du sport grandit rapidement et touche de plus en plus de jeunes. En 1976, le film « Kenny & Co. » (Traduit en japonais par *ボーイズボーイズ・ケニーと仲間たち*) inspire de nombreux skateurs qui peuvent dès lors s'entraîner dans le skatepark de Taito, préfecture de Chiba, ouvert la même année. (<http://www.bum.co.jp/lazy/skate.htm>) Vient ensuite le bowl de Heiwajima, puis en 1978 le California skatepark est inauguré sur le toit du centre commercial Tôkyu. Cet immeuble situé à côté de la gare du quartier populaire de Shibuya accueillait également un centre culturel, un cinéma, etc. Il se trouvait à côté de l'autre lieu-dit de la jeunesse, le parc de Yoyogi et la rue attenante Omotesandô (表参道) qui, fermée tous les dimanches, devenait un *hokosha tengoku*, un « paradis pour piétons ». ([http://www.oiso-chiryoun.info/somewhere\\_rider/doc/shibuya\\_cal-park.htm](http://www.oiso-chiryoun.info/somewhere_rider/doc/shibuya_cal-park.htm) ; entretien avec « Aki » Akiyama, 27 mai 2008). Depuis les années 1970 au milieu des années 1990, cette artère bouclée à la circulation a accueilli nombre de modes et sous-cultures émergentes. Elle a permis à plusieurs générations de skateurs de se réunir et c'est aujourd'hui encore dans ce quartier, à l'entrée du parc, que les skateurs ont la plus forte visibilité auprès des non pratiquants. Très vite ils s'attachent à des lieux, tels que les quartiers de Shibuya et de Harajuku, ou se retrouvent dans les skateparks, oscillants déjà entre centralité et périphérie. Pour mieux saisir cette époque nous suivrons les propos d'Akiyama « Aki » Hironori, premier skateur professionnel japonais. (Entretien du 27 mai 2008) Attiré par le surf, il fréquentait souvent le magasin appelé « The

<sup>9</sup> Dès sa sortie, *Tony Hawk Pro Skater* a atteint des records de ventes de jeux vidéos pour atteindre, suivant un article du *New York Times* daté du 27 juin 1999, un montant de plus de 450 millions de dollars. [http://www.nytimes.com/packages/html/sports/year\\_in\\_sports/06.27.html](http://www.nytimes.com/packages/html/sports/year_in_sports/06.27.html) (consulté le 1er septembre 2011)

Surf » qui importait du matériel depuis les États-Unis. Il faisait alors partie du groupe appelé « Junk Surf » et, entre eux, ils se prêtaient leurs skateboards. Comme les planches de surfs et les skates étaient chers, il n'a d'abord pu s'acheter les deux types d'équipement et utilisait les planches des autres membres du collectif. Vers la fin du lycée, en 1975, il y a eu un championnat international qui le poussa à s'entraîner plus sérieusement en *freestyle*. Au printemps de cette année, il put enfin acquérir sa première planche avec le premier salaire gagné dans l'entreprise de son père. Devant le manque d'avenir en surf, il a opté pour le skate et a persévéré dans cette voie. Il a ensuite fait un voyage en Californie, qui l'a fortement inspiré. « A mon retour, me dit-il, j'avais les meilleurs tricks (*wasa* 技) », il est ainsi devenu champion du Japon. La deuxième année, en été 1976, il a été invité à la compétition internationale *Magic Mountain Masters Pro* à Los Angeles où il était considéré comme un professionnel. Ce statut n'existait pas au Japon et à son retour, pour suivre les standards américains *The Surf* lui offre son premier *pro-model*, une planche à son nom, distribuée uniquement dans le pays. Afin d'en faire la promotion, il participe à des démonstrations à travers l'archipel, du Hokkaido à Osaka. Il me précisa qu'à Tokyo, il skatait surtout à Harajuku en face du parc de Yoyogi, lors de ce qui fut appelé « hokôten », abréviation de *hokôsha tengoku*.

La popularité aidant, le skateboard bénéficia d'une couverture médiatique importante, en 1976 le magazine pour jeunes, intitulé *Popeye* est créé et de nombreux articles y sont publiés, des émissions télévisées ont également fait des sujets sur ce nouveau sport à la mode. Des compétitions se développent dans tout le pays et des associations régionales se créent. Vers la fin des années 1970, le Japon compte une vingtaine de skateparks (<http://www.ajsa.jp/>, consulté le 29 juillet 2010), mais le changement de décennie annonce la fin de cette deuxième vague, les difficultés nord-américaines se répercutent au Japon. Une grande partie des skateurs arrête ou change d'activité pour les sports dits d'action, entraînant la fermeture de la majorité des skateparks. Ils suivent ainsi le changement opéré par le magazine américain *Skateboarder* qui devient l'*Action Now*. En 1981, pour contrer cette débâcle, l'AJSA est créée, dans le but de réunir les petites associations et de fédérer le sport.

C'est encore sous l'influence de la scène californienne que va naître la troisième vague de popularité. Elle touche le Japon dans la seconde moitié des années 1980, la création d'équipes charismatiques comme les *Bones Brigades*<sup>10</sup> en fut un élément important. Le skateboard se développe alors dans trois disciplines différentes : le *freestyle*, la rampe (généralement en bois) et le *street*, en plein essor. (Entretiens, Akiyama Aki et Tomita « Curry » Makoto, 20 mai 2008) Les figures deviennent plus techniques et les trois disciplines s'influencent : le *street* tente d'adapter des figures de la rampe (ou *ramp* en anglais) dans la rue en cherchant la verticalité et y ajoute des manœuvres du *freestyle*. Ce troisième boum fut marqué par l'influence de professionnels américains, ainsi Rodney Mullen fit en 1984, un voyage remarqué au Japon et participa en 1989 avec le légendaire Christian Hosoi à la *Lotte Japan Cup*. Le skate réapparaît avec ses nouveaux repères sous-culturels, la musique et l'esthétique du *punk-rock* et du *skate-rock*. Cette troisième

---

<sup>10</sup> Le magazine *Slider* consacre son premier numéro aux années 1980, il y paraît une grande rétrospective autour des *Bones Brigades* et de leur film de skate *Animal Chin*. La mode de l'époque y occupe une grande place. (vol. 1, hiver 2009).

vague reste pourtant plus discrète au Japon et la pratique du *street* est caractérisée par « l'aire des *jump ramps* », qui change le rapport à la rue. Les premiers professionnels de cette pratique urbaine apparaissent et imprègnent cette nouvelle génération de skateurs japonais.<sup>11</sup> Elle sera de courte durée et passera avec la fin de la décennie.

L'historique écrite par l'AJSA, présente les années 1990 comme celles de la suprématie de la pratique du *street* et insiste sur la diversification des produits de l'industrie du skate. Le sport investit les rues, les places et les parcs publics et désormais les skateurs doivent composer avec l'environnement urbain sur lequel ils développent des connaissances particulières. (<http://www.ajsa.jp/info/gaiyo/History.html>) Cette époque marque un tournant décisif dans la nouvelle identité du sport indissociable de la ville, Tokyo est alors principalement parcourue de nuit. Ce lien à l'urbain sera développé plus bas pour montrer comment la pratique est vécue, pensée et représentée dans la capitale. Dans le même temps, les accessoires, les habits et les chaussures apparaissent de plus en plus fréquemment dans les magazines de mode. Pour cette époque, le site insiste sur l'influence du skate sur le graphisme, la musique et autres champs d'activités<sup>12</sup>, pour aboutir à ce que les auteurs appellent une « culture de la rue » (*sutorîto karuchâ*) qui se répand vite parmi les jeunes. De cette quatrième vague sont issus nombre d'acteurs actuels de la scène contemporaine du skate. De nouveaux lieux emblématiques vont naître, comme le parc qui borde la mairie de Tokyo à Shinjuku. Ce *spot* appelé *jabuike* ou *jabu jabu banks* rassemblait les *streeteurs* de la capitale autour de la fontaine asséchée qui présente des plans inclinés différents et des murets (*curb*). Aux environs de 1991, la tournée officielle du team nord américain recomposé des *Z-Boys* donne naissance, à travers un importateur japonais, aux *Tokyo Z-Boys*, comprenant entre autres Takahashi Takeshi, Masuyama Akihiko, Tanaka « Daikon » Daisuke, Morita Takahiro. Le magazine de surf et de rue (surf and street) *Fine*, dédié aux jeunes, publie à deux reprises des articles les concernant, un premier en juillet 1991 et un second en avril 1992. Ce numéro consacré au surf et au *streetwear* présente sur une double page, les *Tokyo Z-Boys* en action dans ce parc de Shinjuku. Trois de ses membres participent en septembre 1992 à une compétition de *street* à San Francisco. Disséminés dans cette urbanité tokyoïte, des garçons et des jeunes hommes principalement se mettent au sport. Dans plusieurs quartiers de cette conurbation des groupes d'amis se retrouvent pour skater ensemble. Ils développent de petites scènes locales en marge du grand lieu de rassemblement à côté de la gare d'Akihabara, qui deviendra incontournable dans la deuxième moitié de la décennie. Ainsi, Ryuki Yasushi, skateur de Chiba allait régulièrement le week-end y skater. Il en va de même pour le skateur professionnel actuel Hayashi Hideaki, qui est monté sur une planche pour la première fois vers 1992. Il avait alors quatorze ans et avec ses camarades d'école ils se mirent au skate dans le quartier d'Asakusa qui les vit grandir. Akaguma Hiroataka a commencé un peu plus tôt vers 1988 avec son grand frère, dans l'Est de la ville, arrondissement de Koto. Okumura « Okkun » Ryuichi, pour sa part a débuté à Okayama, dans la préfecture du même nom, où il a passé son enfance avant de s'installer à Osaka après le lycée. Il vit et travaille actuellement à Tokyo dans l'industrie du skateboard.

<sup>11</sup> Interview du photographe Hirano Taro. (Slider, vol. 1, hiver 2009 : p. 98)

<sup>12</sup> Voir également l'interview de Egawa « Yoppi » Yoshifumi. (Slider, vol. 1, hiver 2009 : 88-93)

Très vite Akihabara appelé aussi Akiba a supplanté le parc de Shinjuku, les skateurs de la capitale, et du pays tout entier ont adopté cette place de l'Est de la capitale. Akaguma Hirotaka, considéré comme un des « locaux » (*jimoto*) les plus connus d'Akiba a commencé à fréquenter le spot à 16 ans, vers 1993, à l'époque de l'émergence du lieu. Il s'y rendait régulièrement en train et rencontrait les nombreux amis qu'il s'y était faits. « Il y a eu beaucoup de bons tricks. À Akiba, il y a beaucoup de bons skateurs qui sont venus, c'était le spot avec le plus haut niveau de skate du Japon. C'est devenu un spot important où les gens venaient de tout le pays ». (Entretien du 18 novembre 2008) Hayashi Hideaki qui n'habitait pas loin a également beaucoup fréquenté la place d'Akihabara autour de 1998, la vingtaine engagée. Il m'explique qu'il y avait beaucoup de skateurs connus et quand d'autres de l'étranger venaient au Japon, ils skataient à Akihabara. (Entretien du 18 novembre 2008) A cette même époque, de petites marques régionales ont vu le jour, *Choise* en est une et *New Type* en est une autre. Cette dernière réalisa un des premiers films de skate japonais d'importance intitulé *Tokyo 95*. Filmé en grande partie à Akihabara la nuit, il réunit trois skateurs aujourd'hui professionnels influents tels que Okada Shin et Yonesaka Junnosuke, sponsorisé par *Cliché* – une marque internationale basée en France – tous deux sont bien connus de la scène internationale. Comme ses deux contemporains, le troisième, Akaguma Hirotaka jouit d'une grande renommée au niveau national, même s'il reste discret en dehors du Japon. Bien que le spot d'Akiba ait été détruit autour de l'an 2000 en raison du réaménagement de cette place avoisinant la gare, ce lieu vit naître le *street* tel qu'il s'est développé aujourd'hui. Et si j'ai croisé en 2008 quelques skateurs qui continuent à occuper la place remodelée à la nuit tombée, il s'agit d'un épiphénomène local qui n'a rien de l'impact qu'a eu ce lieu par le passé. Hayashi Hideaki parle de la fin du spot en ces termes : « maintenant les gens skatent partout, jusque très loin au-dehors de limites de Tokyo. Avant Akihabara représentait un pôle d'attraction central où les gens se rassemblaient. La culture a changé et les gens ne skatent plus ensemble, il y a une fracture Est (Chiba, Saitama) – Ouest (Setagaya, Kanagawa). Il n'y a plus de point de rencontre (接点 : setten) ».

Après Akihabara, un skatepark a été aménagé à Tamachi, près de la gare du même nom sur la boucle ferroviaire circulaire, la ligne *Yamanote*. Comme les lieux qui le précèdent, ce *spot* est inclus dans une certaine centralité de la ville. Quartier d'affaires situé au bord de la baie de Tokyo, Tamachi voit sortir de terre de plus en plus de tours d'habitations de grand standing. Ce parc installé dans la cour d'une station d'épuration rencontre rapidement un grand succès même si son existence est régulièrement remise en cause en raison de conflits récurrents avec le voisinage concernant des nuisances engendrées. (Yabe : 2004a) Celle qui est le plus fréquemment citée est sonore, mais il peut également s'agir d'un problème d'ordre social généré par la concentration de jeunes hommes qui pratiquent un sport pas toujours très bien perçu. (Entretien avec Ryuki Yasushi) Malgré sa centralité et sa popularité, Tamachi ne développe pas la même force unificatrice qu'Akihabara mais, comme ce dernier, le *skatepark* en bordure de la baie apparaît de nombreuses fois dans des vidéos de skateboard. Nous assistons depuis le début des années 2000 à un développement de scènes locales fortes à travers le tissu urbain qui compose la mégalopole métropolitaine. Celles-ci s'articulent généralement autour d'un magasin et/ou d'un skatepark et de médias qui permettent aux informations de circuler pour les « locaux » ainsi que pour le reste de la scène tokyôite.

## ÉVOLUTIONS SPATIALES DE LA PRATIQUE SUIVANT LE MODÈLE NORD-AMÉRICAIN

Dans « *Skateboarding, Space and the City. Architecture and the Body* » (2003), Iain Borden présente le sport comme étroitement lié au terrain qu'il utilise, dans les années 1960 les villes de Californie surtout, sont perçues à travers une certaine représentation de l'océan, elles recèlent des vagues permanentes. Ainsi, après avoir visité les trottoirs plats, certaines cours d'écoles entourées de plans inclinés, les skateurs découvrent, dès les années 1970, les piscines vides ou *pools*. Piscines américaines, aux fonds arrondis formées de courbes. Ce nouveau milieu a influencé, jusqu'à nos jours les pratiques, les attitudes et les représentations que le skate véhicule.

« Le second rendez-vous avec les murs des piscines s'est fait par leur surface et particulièrement leur côté tactile, leur matérialité : leur texture lisse comme un habit, comme un plan concave à l'image d'une courbe mathématique compliquée. A ce niveau, la micro-architecture de la structure des surfaces, les aspérités, les fissures, les ondulations deviennent des évidences perçues dans l'espace corporel à travers les vibrations (remontant des roues vers la planche, les pieds etc.), les *slides* et les *grinds*. Mais par-dessus tout ça implique le bruit, car le skateur qui traverse le mur blanc crée un ronronnement monotone presque imperceptible au début et qui devient si net qu'il crée un interlude calme après les étincelles produites par les axes métalliques qui rencontrent la margelle de pierre, après que les roues dures aient traversé les catelles bleues en céramique. »<sup>13</sup> (Traduction de l'auteur, Borden, 2003 : 35) En effet, les piscines ou *pools* représentent une nouvelle approche, avec la recherche d'endroits abandonnés ou pas encore habités, elles participent à la création de l'image d'un sportif dont la représentation n'est plus liée à l'horizontale, mais au jeu avec la verticalité et la force d'attraction terrestre. Plus qu'une simple réappropriation de l'architecture, cette pratique dans les piscines pousse les skateurs vers la recherche de lieux dont ils s'approprient l'usage parfois illégalement, créant ainsi des litiges avec les propriétaires et les autorités. Très rapidement d'autres terrains sont explorés, les énormes canalisations de drainage des eaux où se rencontrent des tuyaux gigantesques pouvant représenter jusqu'à une dizaine de mètres de diamètre. Dans ces mêmes endroits les tags et les graffitis prolifèrent créant parfois une certaine proximité avec ces deux activités. Tanaka « *Daikon* » Daisuke précise qu'à Tokyo les skateurs et les grapheurs se sentent proches. (Entretien du 31 juin 2006 et film) En parallèle, sous l'impulsion des collectivités et de promoteurs économiques plusieurs *skateparks* sont construits, parcs en béton surtout, avec des bosses, des *snake-runs* – suite de virages relevés – puis des *pools*. À la différence de la pratique telle que décrite plus haut, les skateparks regroupent l'activité dans un lieu restreint où elle est autorisée et réglementée. Dans ce contexte, ce rapport à autrui à travers la transgression d'une norme d'usage ou d'une loi n'existe plus.

<sup>13</sup> « The second engagement with the pool wall is through its pure surface, and particularly its tactility or materiality : smoothness as a texture, like a cloth, and smoothness as a concave plane, like a mathematically complex curve. Here the micro-architecture of surface grain, asperity, cracks and ripple become evident, translated into body space through judder (from wheels, to deck, to feet and upward), slide and grip. Above all, it involves noise, for the skateboarder's traverse on the white wall creates a mono-tonal hum, so near silence yet so clearly audible that it creates a dramatically calm interlude to the high-speed fire rasped out by hard wheels passing over blue ceramic tile and metal truck grinding along concrete coping. » (Borden, 2003 : 35)

En marge des skateparks et surtout après leur fermeture, le sport continue son développement dans les franges urbaines et sociales. Une grande partie des skateurs californiens les plus en vue des années 1980 participe du mouvement contre-culturel lié aux milieux musicaux du *punk-rock*. De cette influence le *Trash*, le déchet est de rigueur, il renvoie à l'image que la société retourne à ces jeunesse agitées, aux accoutrements décalés, consommant alcool et drogues. Agité plus que psychédélique, le rock qui se crée, soutient la pratique du *street*, dans les séquences vidéos, montées sur du *skate-rock*, issu du mouvement punk ou dans des articles du nouveau magazine phare, le *Thrasher*. Le skate s'inscrit dans les rues et le sport acquiert une image de plus en plus urbaine, loin de la fluidité de l'océan.

« Les figures du *street* des skateurs de Los Angeles du début des années 1980 n'ont pas simplement transcendé les rues mais ont agi contre elles dans une acception purement physique du terme. Pour des skateurs tels qu'Eric Dessen et Ron Allen, deux des premiers nouveaux *streeteurs*, les traces, les égratignures, les éclats et les marques de peinture de leur planche, qu'ils laissaient sur les murs des immeubles de Los Angeles, étaient des éléments essentiels de leur relation avec la matérialité de la ville. [tiré de Eric Dessen, interview, TransWorld Skateboarding, vol. 7 no. 3 (June 1989), pp 97-103 and 160-72] »<sup>14</sup> (Traduction de l'auteur, Borden 2003 : 208)

Dans la lignée des « urban youth subcultures », cette pratique place le skateur dans un entre-deux social, légal, spatial et temporel. En décalage avec la pratique normée des espaces et des heures d'activité, les skateurs, bruyants, constituent un groupe particulier qui réinvente l'usage des lieux. Il s'agit d'occuper l'environnement urbain quand il est disponible pour cette pratique, lorsque l'activité "normale" du lieu s'arrête, lorsque les bureaux et les usines sont fermés, lorsque les écoles sont vides et les rues désertes. Par leur activité ils créent de l'urbain au sens où Michel de Certeau l'entend (1990), les skateurs réinventent ainsi les espaces en les pratiquant. Par cette nouvelle occupation des lieux, le skate fait ressortir ce qui pourrait alors correspondre à une "normalité" d'usage. Les skateparks font exception à cette vision, ils sont généralement situés dans des zones isolées, où l'activité humaine n'est pas trop dérangée. Comme nous en discuterons plus bas, ils diffèrent du *street* dans la ville et sont davantage assimilables à des biotopes où la pratique se ressource, se développe à travers les nouveaux adeptes qui peuvent y faire leurs armes en toute tranquillité.

Au début des années 1990, la ville devient un terrain de jeu sans bornes, dans une approche que certains qualifient de *New School*, une nouvelle école détachée du monde du surf et qui s'identifie de plus en plus au mouvement hip-hop : « Dans les années 1990, le design du skateboard a connu l'évolution la plus importante depuis les planches larges de la fin des années 1970. En 1987, les entreprises américaines annonçaient déjà que plus de 90% des ventes concernaient du matériel lié au *street* et les graphismes devaient suivre cette mode. Dans les années 1991-1992, une pratique de rue hautement technique et inconditionnelle a établi sa domination sur toutes les autres formes du sport et le skate est devenu "New School". »<sup>15</sup>

<sup>14</sup> « The streetstyle moves of Los Angeles skaters in the early 1980s did not just transcend the elements of the street but worked against them in a directly physical manner. For skaters such as Dessen and Ron Allen, two of the first of the new street skaters, the marks, scratches, grinds and traces of board paint they left on the walls of Los Angeles buildings were an essential component in their relationship with the physicality of the city. [tiré de Eric Dessen, interview, TransWorld Skateboarding, vol. 7 no. 3 (June 1989), pp 97-103 and 160-72] » (Borden, 2003 : 208)

<sup>15</sup> « It was at the beginning of the 1990s that skateboard design experienced the most significant evolution

(Traduction de l'auteur, Borden 2003 : 25) Dans la lignée de ces nouvelles modes, la production de matériaux visuels est de plus en plus importante et en 1991 *Blind* a demandé à Spike Jonze, alors photographe de skate, de réaliser « Video Days ». Cette production a marqué l'histoire médiatique du *street* et reflète l'établissement de cette pratique urbaine à l'échelle planétaire. Ainsi, Londres avec les fameux *spots* de South Bank, skatés depuis 1977, et Paris y figurent en bonne place, annonçant les villes du monde comme lieux de tournage de films de skate. Il a ensuite réalisé des vidéos incontournables dans l'histoire du *street* comme « Gold Fish » (1993), « Mouse » (1997), « Yeah Right ! » (2003) ou « Hot Chocolate Tour » (2004). Pour compléter ce qui a été annoncé plus haut, à propos du lien entre le skate et l'art, Spike Jonze, copropriétaire de la marque de skate *Girl* poursuit une carrière cinématographique prolifique.

Cette production filmique liée au sport se base sur deux critères principaux, la recherche de lieux de tournages originaux, si possible jamais montrés, et des prouesses techniques les plus difficiles, périlleuses ou originales. Des lieux emblématiques apparaissent rapidement, à l'instar de Venice Beach à Los Angeles, de l'Embarcadero et du Pier 7 à San Francisco, de la JFK Plaza à Philadelphie appelée Love Park en référence à la statue de Pop Robert Indiana formée des lettres du mot love. Le rapport que cette place a développé avec le skate est emblématique : occupé de longue date par les skateurs, le Love Park a été largement médiatisé, considérant qu'il s'agit d'un *spot* de la côte est des États-Unis. La pratique du skateboard y a été tolérée jusqu'en 2004, année à laquelle la mairie décide de l'interdire par de fortes mesures de répressives. « Les skateurs de Philadelphie et la marque de chaussures DC organisent une manifestation au cours de laquelle le jeune PDG de DC propose à la municipalité un chèque d'un million de dollars destiné à l'entretien du Love Park. CBS couvre l'événement et, d'après les sondages, l'opinion publique se range majoritairement (mais de peu) du côté des skateurs. La municipalité maintient ses positions et refuse l'offre. » (Zarka 2006 : 88) Rich Adler, skateur de Philadelphie rencontré à Tokyo, me précise que lors de descentes de police, de jeunes skateurs sont poursuivis comme des criminels, il pense que ce type d'expériences avec l'autorité policière n'est pas forcément des plus judicieux. L'exemple du *Love Park* cité ici, illustre comment, dans le contexte nord américain, la situation entre les autorités des centres villes (police, sociétés de sécurités et gestionnaires immobiliers) et les occupants non désirés se durcit. Depuis la fin des années 1990 surtout, nombre de lieux sont aménagés pour y interdire la pratique du skate par des mesures coercitives et répressives. (Rollin' Through The Decades, Chiu 2009, Howell 2001, Pégard 1999) Pour contrer ces interdictions et rencontrer des endroits "bons à skater", les skateurs voyagent davantage pour faire des images. Ainsi Barcelone devient la nouvelle Mecque du skate, elle est envahie tous les étés par des skateurs professionnels américains. Certaines marques y louent des appartements et nombre de skateurs de toute l'Europe s'y installent. L'Australie a été, dès les années 1970, une destination appréciée pour ses skateparks en béton. Tokyo, moins emblématique, apparaît pourtant souvent dans ces nouvelles productions, à côté d'autres mégapoles asiatiques telles que Shanghai, Shenzhen et récemment Pékin remodelée pour les Jeux Olympiques de 2008.

---

since the wide-boards of the late 1970s. By 1987 US manufacturers were already claiming that over 90 per cent of sales were for street-related equipment, and designs were to respond accordingly. Over 1991-92, during which highly technical, unidirectional streetstyle entrenched its domination over all other forms of skateboarding, skateboards became «New School». » (Borden 2003 : 25)

## REGARD SUR LES MÉDIAS JAPONAIS DU SKATEBOARD

L'appellation monde représente l'environnement social et symbolique véhiculé par la pratique de ce sport et dans lequel s'inscrivent les skateurs que nous allons suivre pour le cas de Tokyo tout au long de cette recherche. Il renvoie ici à la notion développée par Howard Becker, qu'Alain Mueller résume ainsi dans sa recherche sur la musique hardcore : « [Son ethnographie] met en scène un monde, c'est-à-dire un réseau de personnes, qui collaborent pour produire collectivement du sens, qui semble reposer sur des valeurs et des conventions propres, sur le partage d'un "répertoire commun" transcendant les différences linguistiques aussi bien que les échelles locales ou nationales. » (Mueller 2010 : 18 ; Becker et Pessin 2005) Ce monde du skate s'appuie sur différents lieux de diffusion pour construire, entretenir et diffuser ses valeurs : des magasins spécialisés, des compétitions, des associations et internet. Dans ce contexte, les médias jouent un rôle important dans la circulation d'informations liées à ce qui est parfois défini comme une "culture" ou une "sous-culture" skate. Les premiers magazines spécialisés apparaissent en Californie dans les années 1970 avec, notamment, la publication du Skateboarder Magazine que l'on retrouve au Japon dans les surfshops<sup>16</sup>. Ainsi, le skateur Akiyama "Aki" Hironori voit deux pages lui être consacrées (1976 : 84-85). Au Japon, c'est plus tard dans les années 1970 que le magazine Popeye publie des sujets traitant du skateboard et du patin à roulettes ou « roller », et illustre leurs pratiques et les modes qui leur sont liées. La décennie qui suit voit apparaître divers articles dans des revues similaires. Dans son article sur les lieux du skate dans les parcs publics, Yabe Tsunehiko, met en relation les magazines et la propagation des modes du skateboard. (2009)<sup>17</sup> Le magazine Fine Boys qui date de 1986 atteint son tirage maximum en 1994. Il constate que le milieu des années 1990 est propice au développement médiatique et que la pratique draine un grand nombre d'aficionados ; il qualifie cette période de première vague médiatique. Les magazines liés à la mode tels que Cool Trans (1996) et Warp (1996) ainsi que la revue sportive Ollie (1995) en sont issus.

La seconde période de développement de la presse s'ouvre vers le tournant du siècle avec quatre principaux titres dédiés au sport, le magazine *Wheel* (1998 à 2001), puis le *sb journal*, le *Samurai* (1999), le *Alter-x magazine* (2000 à 2002). Depuis les années 1990, l'auteur fait la différence entre les magazines consacrés au sport et ceux qui véhiculent des informations liées à la mode, aux sports de glisse en général et au « clubing » ou à l'art de sortir le soir dans les clubs. Le magazine japonais *Wheel* consacré exclusivement au skate cesse rapidement d'être publié et cède le pas au magazine *sb journal*, qui a en premier attiré mon attention sur les skateurs de Tokyo et sur leur quasi-omniprésence. Ozawa Senn a participé aux deux revues et pour le *sb journal* il a recruté le photographe Taro Hirano comme éditeur photographique. Le premier numéro du *sb journal* est achevé à l'automne 2002, il privilégie les belles photos aux prouesses techniques et est intentionnellement urbain avec beaucoup d'images de *street*. Des articles, des nouvelles et des œuvres d'artistes influencés par le monde du skateboard sont également

<sup>16</sup> Magasin d'articles de surf.

<sup>17</sup> Traduction de Jérémie Cortial.

imprimés dans ses pages. Les photographes Hirano Taro, Isam, Iseki Nobuo, Muraken, jouent un rôle important dans les visuels qui recherche la plus grande qualité esthétique. Le type de clichés choisi demande un savoir faire de professionnels. Ozawa Senn définit l'orientation du magazine ainsi : « Le *sb journal* publie des contenus rapportés de tout le monde et une bonne partie, environ 60% des skateurs représentés sont japonais, mais ni les articles ni les perspectives ne sont totalement nippones. Des correspondants étrangers ou des pros munis d'ordinateurs envoient des comptes rendus de leur ville, de leur scène et des événements qui y ont lieu, pour être sûr que Tokyo, le *sb journal* et ses lecteurs restent informés. Cependant, avec l'éditeur en chef à Tokyo, Ozawa a choisi de présenter sa ville à travers une variété de photos qui, pour lui, sont majoritairement nocturnes. Il montre rarement « des photos de skateparks, c'est principalement, si ce n'est pas que du *street*. Bien évidemment nous apprécions tous les skateparks, mais quand on y va, c'est juste comme ça. Le *street* est bien plus stimulant et tout le monde ne peut pas tout skater ; les gens apprennent à connaître leurs forces et leurs limites dans la rue. »<sup>18</sup> (Traduction de l'auteur, <http://www.papersky.jp/2010/06/04/skateboard-file-iv-sb-editor-senn-ozawa/>, consulté le 16 juillet 2010)

Dans les années 2000, les versions japonaises de magazines américains voient le jour, il s'agit du *Thrasher Japan* (2001) et du *Transworld Skateboarding Japan* (2000). Le premier a aujourd'hui cessé d'être publié, mais le second paraît six fois l'an, mêlant informations sur la scène nationale et reprenant des pages publiées dans sa version internationale. Les photographies y illustrent volontiers des tricks techniques et le recours aux séquences d'images qui découpent le déroulement d'une action est fréquent. Cette revue publie une grande quantité de comptes rendus de compétitions, d'événements liés au sport et donne des indications sur les nouveaux skateparks et magasins. À côté de ces titres établis, le paysage médiatique est semé de magazines gratuits le *Secret Cut* (2004) et le *Boardkills*, par exemple. Le premier, édité et mis en pages par le photographe et importateur de produits de skate Yukihiisa Nakamura s'attache à défendre une pratique urbaine instinctive, où l'originalité du lieu et de la figure est primordiale ; il soutient également l'art de la photographie analogique. Le deuxième présente un mélange de *street* et de skate dans les skateparks, de préférence en béton, illustrant une pratique qui renvoie volontiers à la scène *punk-hardcore*. Il y a encore le *Sweet Chillin'* ainsi que de multiples fanzines. Le magazine *Rua*, dont il sera question plus loin, a été fondé récemment et son premier numéro date de mars 2009. Cette revue est l'œuvre d'un photographe de skate surnommé Shama et ne présente que des photographies. Elle se rapproche du *sb journal* pour le choix et la qualité des images, le texte en moins. Une autre différence primordiale est le volet internet qui permet de télécharger les anciens numéros en ligne. (<http://www.ruamagazine.net/>) À côté de ces publications spécialisées, divers hebdomadaires destinés à un public de jeunes

---

<sup>18</sup> « While Sb shows content from all over the globe, and a careful balance of about sixty percent of Japanese skaters, the publications words nor perspective are completely Japanese. Foreign correspondents, or pros with computers, report from their cities and scenes about the goings-on to make sure that Tokyo, Sb and its readers are plugged in. However, with the editor-in-chief in Tokyo, Ozawa chooses to portray his local city through a variety of photographs which for the editor means plenty of nocturnal shooting and rather rarely, « do we show skate park photos, it's mostly, if not all, street style. Sure we can all enjoy skateparks but when you go out there, it's just the feeling. Street skating is more challenging and not everyone can skate everything ; people realize they have limits and strengths on the streets. » (<http://www.papersky.jp/2010/06/04/skateboard-file-iv-sb-editor-senn-ozawa/>, consulté le 16 juillet 2010)

hommes s'appuient sur les modes véhiculées par les skateurs et dans ce cadre publient des photos d'actions faites par des photographes de skate. Il s'agit là d'une manière de promouvoir le travail et les aptitudes des skateurs et des photographes en marge des aficionados du sport. Ce type de publications, tels qu'*Ollie*, *Samurai*, *Popeye* (qui a changé sa politique éditoriale depuis les années 1970), *Lightning*... pour les plus connus, sont considérés par les skateurs comme de la littérature secondaire qui ne rentre pas dans le cadre de la scène.

Depuis les années 1990 et grâce au développement des techniques vidéo, une pléthore de films de skate a été et est encore produite. Au Japon, ces réalisations comprennent des films faits pour un cercle restreint d'amis et d'autres destinés à être diffusés dans le réseau des magasins spécialisés. Cette catégorie englobe les films commandités par des marques d'articles de skate, des magasins, qui tous profitent de ces supports pour faire leur promotion. Il y reste encore les productions de collectifs, qui en s'adjoignant des skateurs de renom, servent à promouvoir le groupe et le vidéaste. En marge de ces supports médiatiques concrets il existe une grande quantité de sites et de blogs qui véhiculent divers types d'informations concernant les skateurs : soirées, blessures, mariages, naissances, skateparks, produits, skateshops, faiseurs d'images, etc. Le monde du skateboard et la scène japonaise particulièrement s'appuient sur cette profusion médiatique pour maintenir son espace, sa propre structure sociale.

## 4

## TOKYO, LA VILLE EN QUESTION

*« Au contraire du visiteur, l'habitant s'approprie le labyrinthe, et il peut donc en faire son territoire. Selon Ueda, le système voyer des villes japonaises a la vertu de faire coexister ces "by ways" avec les "high ways" construites pour les besoins de la circulation motorisée ; coexistence, ou juxtaposition, qui a donc su préserver les avantages du labyrinthe au sein de la ville actuelle. » (Berque 1993 : 133)*

Si la capitale japonaise inspire tant Claude Lévi-Strauss, il est important de comprendre comment elle a évolué à travers l'histoire pour développer une urbanité propre. (2011) Ses formes suivent différentes influences et proposent des aménagements et des architectures très variées que connaissent et utilisent les skateurs. Certains éléments de ce substrat ancrent les récits citadins, il est donc important de dessiner quelques repères de l'histoire de la ville et de montrer quelques idées véhiculées par les lieux. De cette manière, nous soulignons des palimpsestes urbains possibles que porte cette urbanité, où histoire et modernité se croisent parfois dans les propos des divers interlocuteurs que j'ai rencontrés.

C'est dans l'ancien village de pêcheur situé au pied du château construit par Ôta Dôkan au XVe siècle dans la plaine du Kantô, entourée de montagnes, que Tokugawa Ieyasu établit le chef-lieu de son fief à la fin du XVIe siècle. Devenu shogun en 1603, il y installe sa capitale en marge de Kyoto, ville impériale alors, sans vrais pouvoirs politiques. Tokugawa Ieyasu n'a pourtant pas attendu son nouveau titre pour imposer un premier plan d'aménagement où il fait construire les contreforts du château après 1590, laissant venir en bateau de grosses pierres et asséchant le marais autour du quartier de Nihonbashi. Planification défensive et séparation sociale, stratégiques, la ville shogunale a ensuite subi de nombreuses modifications. (Cybriwsky 1998, Nouët 1961)

Ville de château, le développement de cette cité organisée en deux parties, la ville haute (Yamanote), qui abrite les seigneurs régionaux avec leurs suites, et la ville basse (Shitamachi) dédiée aux petites gens. Cette partie basse qui borde la baie et longe les rives de la Sumida est quadrillée de canaux à tel point qu'elle est comparée à Venise ou à Amsterdam par les premiers voyageurs étrangers qui visitèrent la ville. Ce quartier en plus de réunir les activités commerciales et artisanales accueille les arts du divertissement (théâtre, musique, prostitutions et plus tard le cinéma). Paul Waley fait remonter l'association de la notion de Shitamachi avec le centre de la capitale shogunale à la fin du XVIIe siècle et le décrit comme l'endroit où le peuple habitait ; il était considéré comme le théâtre de l'activité humaine. (2002) L'auteur précise :

« Selon un index géographique compilé sous les auspices de l'administration shogunale dans les années 1820, "Shitamachi est une abréviation qui signifie : les quartiers sous le château" (Takeuchi, 1973, p. 302). Le *Kôjien*, le principal dictionnaire de langue japonaise en donne la définition suivante :

“Il s’agit d’une région urbaine située en contrebas. District urbain habité principalement par des marchands, des artisans, etc. A Tokyo, ce terme se réfère aux arrondissements de Taitô, Chiyoda, et de Chûô ainsi qu’à la partie à l’est de la rivière Sumida. »<sup>1</sup> (Traduction de l’auteur, Waley 2002 : 1534)



Carte métropolitaine de Tokyo (David Glauser 2011)

Les représentations de l’Époque d’Edo (1603-1868), puis de Meiji (1868-1912) accordent une large place aux scènes de bords de rivières avec des alignements de barques et d’entrepôts aux murs blancs, aux toits de tuiles noires. Les images récurrentes de la ville montrent soit les collines des quartiers seigneuriaux, soit la ville basse, populeuse, au bord de l’eau. Les xylogravures révèlent tout un imaginaire de la ville avec différents archétypes (rivières, ponts, docks, collines, palais du shogun, montagnes mythiques,...). (Jinnai 1995) Les temples figurent également parmi les éléments importants du développement urbain, marqueurs symboliques, ils garantissent par leur disposition, protection et prospérité aux habitants. Généralement situées en surplomb, les enceintes de ces lieux de culte accueillent fêtes, festivals, théâtres ainsi que de nombreuses autres activités de plein air. Malgré cet arrangement favorable, les autorités d’Edo durent très tôt lutter contre les incendies. Les toits de paille furent recouverts de boue suite au terrible incendie Meireki de 1657, cette combinaison fut remplacée après 1720 par des

<sup>1</sup> « According to a gazetteer compiled under the auspices of the shogunal administration in the 1820s, “Shitamachi is an abbreviation of ‘the quarters under the castle’” (Takeuchi, 1973, p. 302). Kôjien, the principal Japanese-language dictionary, defines Shitamachi thus in its 1990 edition : A low-lying urban area. Urban districts inhabited preponderantly by traders, artisans, and the like. In Tokyo, it refers to Taitô, Chiyoda, and Chûô wards and the areas to the east of the Sumida river. » (Waley 2002 : 1534)

tuiles, modifiant à chaque fois l'esthétique urbaine. (Nouët 1961) Pourtant avec une régularité implacable, les « fleurs d'Edo » — métaphore funeste pour qualifier ces désastres – fleurissent encore et encore. Les autorités tentent d'imposer des normes de construction pour moins de densité, mais les quartiers incendiés restent toujours aussi congestionnés, et l'aménagement d'espaces coupe-feu ne parvient pas plus à endiguer ces catastrophes.

Formé de diverses seigneuries — des daimiats — soumises aux pouvoirs des shoguns de la famille Tokugawa, le Japon médiéval possédait des armées réparties dans les provinces, sous les ordres de ces divers seigneurs ou daimyo. Afin de garder la main mise sur le pouvoir et d'empêcher tout soulèvement, les Tokugawa mettent sur pied des systèmes de surveillance élaborés. Exonérés d'impôts, les daimyo doivent en revanche accomplir de lourds travaux à Edo. C'est dans cette volonté de surveillance policée que le principe de résidence alternée (*sankin kôtai*) a été établi dès les débuts de l'ère d'Edo (1603-1868). Selon cet amendement, le daimyo devait vivre une année sur deux à Edo et y laisser épouse et enfants, les obligeant à entretenir une ou plusieurs résidences dans la capitale shogunale, avec gardes et serviteurs. Ce procédé politique accorda une grande importance à la ville où se développèrent des services et des arts raffinés pour assouvir les besoins de ces seigneurs et de leurs suites. Ces transhumances récurrentes donnent lieu à une imagerie du voyage parmi laquelle figurent les célèbres vues du *tôkaidô*, cette route semée de haltes qui relie Kyoto, toujours résidence de l'Empereur, à la capitale politique. (Pelletier 1994, Bayou 2010)

Selon Jinnai Hidenobu, la division spatiale d'Edo puis de Tokyo s'est organisée autour du découpage spatial (yamanote – shitamachi) et du morcellement du territoire de la ville en différentes parcelles. Structurée par la disposition des temples, éléments primordiaux de la vie citadine, la division parcellaire et binaire haut/bas survit aux incendies et autres catastrophes, pour se lire encore d'Edo à Tokyo.

« Dès l'origine, les villes japonaises et européennes furent conçues et planifiées selon des critères totalement différents. Les villes d'Europe suivent une structure centripète, réunissant en leur centre des édifices à portée symbolique, tels que des tours, des dômes et enveloppant la cité dans un mur d'enceinte. Au contraire, les villes japonaises montrent une forte tendance centrifuge : elles se définissent et se situent par rapport à leur environnement naturel au sens large et par rapport à la topographie, en particulier en tenant compte de particularités dans le lointain qui ressortent comme autant de points de repère. »<sup>2</sup> (Traduction de l'auteur, Jinnai 1995 : 41-42) Comme le souligne l'auteur, l'aménagement du territoire dans les villes est fortement lié à la topographie et souvent orientés par rapport à des lieux symboliques ; les estampes d'Edo représentent fréquemment le mont Fuji en arrière-plan, les temples sont souvent isolés des rues par une auréole de nuage, ... « Pour l'animisme shinto, en effet, il n'est pas de lieu ni de chose qui n'ait son génie. Toutefois, le divin n'est pas uniformément réparti dans l'espace. Pour sanctifié

---

<sup>2</sup> « From the beginning, Japanese and European cities were planned and laid out along entirely different lines. European cities exhibit a centripetal structure by erecting tall structures with symbolic significance, such as towers and domes, in the center of the city and enveloping the whole city in a protective outer wall. In contrast, Japanese cities show a strong centrifugal tendency : they define and locate themselves in relation to their broad natural setting and topography, in particular taking features that loom in the distance as landmarks. » (Jinnai 1995: 41-42)

qu'il puisse être, aucun lieu dans la ville ne peut renverser le gradient sacré qui s'établit entre la montagne, pays des dieux, et la plaine, pays des hommes. » (Berque 1993: 137)

Vers le milieu du XIXe siècle l'unité politique des îles principales, maintenue de manière artificielle, peine à lutter contre ses propres contradictions et les volontés commerciales de certains, encouragés par des partenaires étrangers, mettent l'isolement du pays en question. Une expédition américaine dirigée par le commandant Perry remonte, en juillet 1853, sur des bateaux à vapeur jusqu'à Tokyo pour remettre au *bakufu*, le gouvernement shogunal, une missive contraignante, afin de forcer le pays à s'ouvrir. L'"Occident" et sa technologie imposante accentuent les dissensions politiques et plongent le pays dans une crise profonde. L'année suivante, au retour du navigateur américain, la carapace isolationniste s'ouvre progressivement, entraînant le pouvoir dans la tourmente et, en un peu plus d'une décennie, le système shogunal installé depuis plusieurs siècles vacille et s'effondre lors de la « restauration de Meiji » qui rétablit le pouvoir politique de l'empereur en 1868. Cette révolution interne peine à s'organiser faute d'une élite politique au fait des nouvelles règles de gouvernance. En plein désarroi, les politiciens comprirent rapidement les avantages qu'ils pouvaient gagner à adopter les connaissances techniques et scientifiques importées, malgré un fort courant interne nationaliste, hostile aux étrangers. Pour consolider la cohésion nationale, les pouvoirs politiques s'installent à Edo, rebaptisée en septembre 1868 Tokyo, la capitale de l'Est. L'empereur s'y installe au printemps suivant, montrant ainsi l'importance politique que la ville a joué par le passé, et ouvre le pays à la modernité importée du vieux continent et de l'Amérique du Nord. (Adachi et Bonnin 1999) Celle-ci n'est pas imposée telle quelle, elle est digérée, assimilée, modifiant les structures sociales en s'attaquant à l'organisation de type féodal, elle ouvre les portes aux valeurs du capitalisme. (Sôseki 1993, 1994, 2004)

Au moment du changement de nom, la nouvelle capitale de l'empire se mue en vitrine du modernisme "à l'occidentale" où le quartier de Ginza, suite à l'incendie qui détruisit quelque cinq mille logements, accueille les premières expérimentations urbanistiques en briques à grande échelle, selon les canons de l'architecture européenne. Vitrine d'un nouvel État moderne, c'est face à l'Amérique du nord et à l'Europe que le Japon impose cette urbanisation, marque de l'autonomie nationale. « Un autre produit de la modernisation introduite à l'époque Meiji fut la première législation de Tokyo qui facilite la planification urbaine. Il s'agit de l'"ordonnance sur le développement urbain de Tokyo" de 1888, une initiative en seize points sur la planification de la ville qui prévoit la responsabilisation du monde politique au niveau des projets et de leur mise en application. Elle prévoit également l'amélioration d'infrastructures et particulièrement dans les régions centrales. La plus grande attention est portée aux projets de construction de routes. »<sup>3</sup> (Traduction de l'auteur, Cybriwsky 1998 : 197) Malgré cette volonté de changements, toute la ville n'a pas suivi cet exemple et le mélange de mutation et de conservatisme a abouti à une ville aux allures "chaotiques". Tokyo, en adoptant les images de l'Occident, est devenue plus qu'une

<sup>3</sup> « Another product of Meiji modernization was the first legislation in Tokyo to facilitate city planning. This was the "Tokyo Urban Improvement Ordinance" of 1888, a 16-point initiative that created a city planning board with responsibilities for policy formulation and execution, and that set in motion various improvements to infrastructure, especially in the downtown area. The greatest attention was given to road building projects. » (Cybriwsky 1998: 197)

ville "classique", une ville changeante, une ville outil, une ville vitrine des nouvelles ambitions d'un pays.

Le tremblement de terre du 1er septembre 1923 qui secoua toute la plaine du Kantô engendra de grands dégâts et les incendies qui s'ensuivirent ravagèrent la plus grande partie de la ville. Cette catastrophe, la première parmi les destructions successives qui ont touché la capitale nipponne au cours du XX<sup>e</sup> siècle, insufflé une nouvelle conception de l'urbain et les anciens questionnements concernant les problèmes potentiels liés à la modernisation de la ville s'évanouissent. La reconstruction est rapide et faite sans grandes réflexions, des changements structurels s'attaquent à la morphologie du tissu urbain et le quartier central de Nihonbashi, point de départ des routes de l'archipel, est remodelé, transformant dans le même temps le type d'activités économiques qui y ont lieu. « Le tremblement de terre et les feux qui s'ensuivirent dégagèrent de grands espaces au prix de nombreuses vies humaines. Dans la reconstruction de Tokyo le marché a déménagé du quartier de Nihonbashi à celui de Tsukiji, relocalisant de manière forte le lien entre le marché et son lieu dans l'imaginaire tokyoïte. »<sup>4</sup> (Traduction de l'auteur 2004 : 101)

Les changements urbains ne sont dès lors plus remis en cause, l'investissement de l'environnement par les machines – principalement les tramways – n'est plus sujet à caution et transforme la ville et son tempo. La modernité occidentale n'est plus contestée, comme nous l'indique Henry Smith : « La morale et la politique semblaient de peu d'importance au lendemain du tremblement de terre, elles furent remplacées par un nouveau concept de "vie moderne" – ou plus pragmatiquement de "vie" (seikatsu) – dans les discussions autour de la ville et de son futur.

Dans ce cas, la "vie moderne" qualifiait un environnement rempli d'habitudes et de machines de la société industrielle, le Tokyo de l'après tremblement de terre porte une certaine ressemblance avec celui des débuts de l'ère Meiji. La "vie moderne" se prononçait autant *modan raifu*<sup>5</sup> que *kindai seikatsu* et les critiques furent rapides à y voir une forte influence culturelle occidentale – particulièrement d'origine étasunienne. [...] Les gens semblaient alors à leur aise avec les machines et un mouvement naturel s'instaura dans la ville elle-même, où citadins et machines se fondent dans un paysage cinématique. À la fin des années 1920, les trams étaient presque des antiquités de l'époque de Meiji face à ces nouvelles voies aériennes. Avec leurs nouvelles capacités augmentées, naquit un nouveau phénomène, les "heures de pointe". Les bus et les taxis proliféraient dans la décennie où l'essence était bon marché après 1927 et le métro fut inauguré en 1926. Même les citadins sont devenus plus actifs physiquement quand la mode du sport et de la danse a ravagé la ville. » (1978: 69-70) Du nom de la ville haute qu'elle circonscrit, la voie circulaire Yamanote est achevée en 1925, facilitant le développement des banlieues de l'Ouest. Ces dernières y sont reliées par un système de tramways et de trains complétant cette ligne ferroviaire aérienne. Une série de gares de cet anneau correspondaient à d'anciens villages ou des ex-relais de la route du Tokaido. Elles forment alors des noyaux de concentration dans des zones encore peu organisées. Avec ce changement vers une « vie moderne » naît, selon

<sup>4</sup> « The earthquake and fire cleared land, at incalculable human cost, and in the rebuilding of Tokyo the marketplace moved from Nihonbashi to Tsukiji, firmly relocating the linkage between market and place in Tokyo's popular imagination. » (Bestor 2004: 101)

<sup>5</sup> Modan raifu est la transcription phonétique japonaise tirée de l'expression anglaise « modern life ».

l'auteur, le Tokyoïte (*tokyojin*), qui remplace le traditionnel enfant d'Edo (*edoko*)<sup>6</sup>. De même, les *akubasho* – lieux des divertissements, du théâtre et des plaisirs — font place aux *sakariba* (ou lieux prospères), qui accueillent alors chacun et surtout chacune. Situées principalement près des gares, les *sakariba* proposent des distractions d'un nouvel ordre, tels que les salles de bal, les cinémas, les grands magasins ou *depato*,... Ces nouveaux lieux d'amusement, avec leurs enseignes lumineuses, donnent à voir dès la fin des années 1920 la ville comme l'endroit où se vit cette nouvelle « vie ordinaire ». (Smith 1978: 71) Dans les alentours des grandes stations, elle se lit d'une manière qui marque l'attention de théoriciens de la ville telle que le jeune enseignant en architecture de l'Université de Waseda, Kon Wajirô (1888-1973), qui dans les années qui suivent le tremblement de terre de 1923 développe une discipline nouvelle, la « modernologie ». S'appuyant sur le dessin et le texte, il forme des chercheurs à saisir cette « vie quotidienne » en décrivant principalement les nouveaux us et coutumes de la classe moyenne qui se développe. Elle met en avant le foyer et surtout la maison individuelle comme nouveau paradigme, remplaçant la famille étendue et l'habitat combiné au commerce. (Bel 1980, Nozawa 1997) Puis dans les années 1930, Kon s'oriente vers l'étude de cette économie domestique. Toujours dans cette lignée et sous l'influence de l'école de Chicago, Okui Fukutaro, économiste à l'université de Keio, développe des recherches urbaines qui analysent l'évolution des nouvelles pratiques des Tokyoïtes.

Inspiré par les écrits de Louis Wirth, Yanagita Kunio, un des rares à mettre en cause la ville moderne dans la décennie qui suit le tremblement de terre, s'attache à identifier la segmentation des relations humaines. Mais ces visions et idéologies qui naissent après la reconstruction s'estompent avec la seconde guerre mondiale, malgré la création de la région métropolitaine de Tokyo (*Tokyo-to*) qui réunit les deux anciennes acceptions de ville de Tokyo et de préfecture tokyoïte. Durant ce conflit, le système de gouvernance change et les associations de quartier (*chônai*), qui se sont développées spontanément depuis la fin de l'ère Meiji sont incorporées à l'état et agissent comme un organe de contrôle. (Smith 1978 ; Bel 1980) Dans le même temps la capitale perd de son autonomie au profit de l'État national, la population décroît rapidement et ne représente plus que 28 %<sup>7</sup> de la population nationale, puis remonte pour atteindre dans les années 1970, 72 %. (McCreery 2000)

Les années d'après guerre sont difficiles, mais l'économie nippone s'organise rapidement grâce à la combinaison de plusieurs facteurs et le pouvoir des organisations mafieuses se développe et influence directement l'urbanisation des quartiers. « La participation de la pègre à des activités économiques légales n'est pas un phénomène nouveau, écrit Philippe Pons. Dès le milieu des années 1950, avec le début du redressement économique, nourri des retombées de la guerre de Corée, les grands syndicats du crime se sont taillé de solides parts de marché

---

<sup>6</sup> L'agilité des citadins et l'aisance qu'ils développent à se mouvoir dans la ville a fait l'objet d'une belle étude comparative, menée à New York et en 1977 dans la capitale japonaise par William H. Whyte. L'ouvrage regroupe trois recherches développées en collaboration avec Kato Hidetoshi. Ce dernier a dirigé une enquête sur l'attente devant la gare urbaine de Shibuya et Randolph S. David propose un regard sur les rues de Manille. Ces trois chercheurs ont travaillé avec des supports visuels – photographies et films – associés à des notes de terrain. (Kato, Whyte et al. 1978)

<sup>7</sup> À cause de l'évacuation des villes pendant la seconde guerre mondiale, la population de Tokyo tombe à 3.49 millions habitants en 1945, soit la moitié moins que cinq années auparavant. (<http://www.metro.tokyo.jp/ENGLISH/PROFILE/appendix01.htm>, consulté le 11 novembre 2010)

dans l'industrie des divertissements (bars et night-clubs), du spectacle, des transports et de la construction. Ce fut notamment le cas du Yamaguchi-gumi, sous la direction du célèbre "parrain" de l'époque, Taoka Kazuo, qui contrôlait, entre autres, la main-d'œuvre sur les docks de Kobe : il entra tout naturellement dans la construction à la faveur des grands travaux des années 1960 (Jeux olympiques de Tokyo et Exposition universelle d'Osaka). Ce n'était là, en réalité, qu'un prolongement légal des activités traditionnelles de la pègre depuis la guerre (industrie du sexe et contrôle de la main-d'œuvre journalière). » (2009: 79 — 80)

Les années 1960 virent se développer à Tokyo nombre de grands travaux d'urbanisme, les voies aériennes rapides de circulation automobile, le remodelage de quartiers entiers et les Jeux olympiques de 1964 changent de manière durable la configuration urbaine. (Reymond 2010) Les gares de transit de l'Ouest gagnent en importance et redessinent la distribution des quartiers d'affaires et de commerce sur la ligne Yamanote. Les bureaux de Shinjuku et les magasins de Shibuya, par exemple, sont devenus des repères incontournables de cette urbanité. Avec le ralentissement économique des années 1970, le développement du marché immobilier s'accroît de manière significative avec, comme moteur, des investissements publics et les entreprises de construction. (Bestor 2004)

Le déploiement urbain de l'après-guerre accompagné par l'expansion du réseau de transports publics, instaurent les nouvelles gares comme autant de centres de commerce et de divertissement qui poussent les banlieues de plus en plus loin. Les activités économiques et les classes sociales se sont réparties en strates concentriques suivant le schéma centre/périphérie caractéristique des métropoles européennes. Les plans de redéploiement urbain ordonnés par le gouvernement en 1960 et en 1986 ont attribué de l'importance à certaines gares de la ligne Yamanote, plutôt qu'à d'autres, ainsi le transfert des bureaux du gouvernement à Shinjuku a fait de la station, la gare la plus fréquentée du pays. (Cybriwsky 1998: 153) De plus, en 1963, la limitation de la hauteur des constructions a été supprimée, donnant lieu à une concentration de tours dans certains quartiers. Au cours des années 1980, sur fond de spéculation immobilière, le centre ou les centres finissent de se vider de leurs habitants pour laisser la place aux bureaux et aux commerces. (Tanabe 1994) Cette situation entraîne une grande variation entre la population diurne, composée essentiellement d'employés de bureaux, et la population nocturne, regroupant principalement des habitants de longue date résistant à l'expropriation financière. La collusion entre la politique, certaines entreprises privées et les milieux mafieux aboutit à une dérégulation urbaine qui s'accroît à un rythme effréné. (Sorensen 2009) Roman Cybriwsky appelle cette période la troisième reconstruction de Tokyo, elle est menée sur fond de spéculation immobilière, elle fit naître les excès que connut la capitale lors de la bulle économique des années 1980 dont l'influence continue encore à se faire sentir. Dans son corollaire, l'expansion des banlieues donne lieu à un phénomène caractéristique des grandes villes appelées au Japon *daisan kūkan*, « troisième espace », imposé par les déplacements pendulaires. Les moyens de transport sont perçus comme des lieux en mouvement entre l'habitat et le travail où se développent des activités dérivatives : lecture de journaux et de livres, jeux vidéo portables, communications privées et commerciales, diverses activités liées à internet grâce aux interfaces téléphoniques,....

## LE RAPPORT À L'URBANISATION

Lors de l'ouverture du pays, les sciences européennes et nord-américaines de l'architecture et de la planification urbaine ont été introduites au Japon. Et si plusieurs plans d'urbanisation sont élaborés, rares sont ceux qui ont été suivis dans la durée. Selon Jinnai Hidenobu (1995) la structure viaire et le découpage parcellaire d'avant Meiji ont inspiré la géométrie actuelle de la ville, ainsi nombre de grands parcs sont issus de jardins de *daimyo* et les voies d'accès à la capitale se retrouvent dans les grandes artères actuelles. Ces tracés hérités de l'histoire perdurent dans une ville maintes fois reconstruite, changée, agencée selon les ambitions et les courants de l'époque. Se dégage alors une première lecture faite de couches superposées, presque effacées, posant la structure urbaine comme un palimpseste, une peau de parchemin où subsiste le souvenir véhiculé dans la mémoire des hommes. (Corboz 2001) Elle est le reflet de plusieurs types d'acteurs et de visions diverses attachées au tissu urbain.

Si l'influence internationale se fait bien sentir dans le processus de restructuration et d'adaptation, pour Adachi Fujio et Philippe Bonnin, le Japon puise dans sa longue tradition pour ajuster ces nouvelles techniques et paradigmes pour former des villes malléables entre le global et leur histoire. (1999) Takeuchi Keiichi nous rend attentif aux notions japonaises de ville, d'urbain, de rural pour que la fonction sémantique de la langue ne soit pas bradée dans la traduction et trop rapidement "glocalisé". « L'importance des études urbaines est démontrée par la mise en évidence de structurations sociales typiques du système urbain japonais. Elle l'est également par la spécificité de la notion d'"urbain" (*machi no* en opposition à rural, par exemple, *mura* ou *inaka no*, même s'il n'existe aucune terminologie qui correspond exactement à "rural") dans le système de perception linguistique des Japonais. *Machi* signifiait, au début, "place du marché" ou bien le lieu où se concentraient les activités et les services et, par conséquent, le mot *machi* représentait des caractéristiques fonctionnelles et morphologiques qui l'opposaient à "rural". Dans le passé, ce terme connotait le privé ou le civil en opposition à public, officiel ou militaire, comme par exemple dans le cas de *machi-isha* (médecin généraliste par rapport à un spécialiste d'hôpital, ou encore à docteur spécialiste indiqué par *han*, *han-i*). Le mot *machi* a perdu cette signification dans la langue japonaise contemporaine : il dénote surtout les fonctions urbaines et la position dans l'espace. Le mot *toshi*, à travers une combinaison de deux idéogrammes déjà utilisée par les classiques chinois, apparut dans la langue japonaise contemporaine en 1888 sous forme de terminologie administrative pour indiquer un site urbain. Il est rapidement passé dans l'usage courant qui parfois ne le différencie pas de *machi*, quoique ses connotations soient plus abstraites. Dans les zones rurales, les petits centres administratifs et les marchés sont appelés *machi* mais jamais de *toshi*. » (1994 : 333-334). Sur ce sujet, le livre de Jean Bel propose une définition similaire en y ajoutant que, à propos de Kumagaya, « les habitants n'emploient pas uniquement le nom de lieu. Ils parlent aussi de la ville. » (1980: 169) « Cependant, pour ce qui concerne l'aspect social et les rapports spatiaux, continue Takeuchi, il existe encore une nette distinction entre *machi* et *mura*. La langue japonaise contemporaine appelle *mura* l'espace consacré à la production agricole, même si la population employée à l'agriculture à titre exclusif n'est que limitée. Pour les habitants du *machi*, en général, ou au moins en apparence, le *mura* n'est pas considéré comme indispensable à la vie quotidienne ; inversement, pour les habitants

du *mura*, il serait inconcevable de ne pas fréquenter le *machi* qui est pourvoyeur de biens, de services et d'informations, et cela surtout à cause de l'allongement du temps consacré aux loisirs, de la diversification de la consommation ; car non seulement pour les habitants de la « ville », mais aussi pour ceux de l'arrière-pays, la fréquentation des *sakariba* (centres de commerces et de divertissements) et des *hankagai* (quartiers animés, riches en divertissements) a pris une importance toujours croissante dans les fonctions urbaines. Les *machi* sont donc bien des espaces de confluence sociale. » (1994 : 334) L'enquête menée par Jean Bel recoupe ces indications en spécifiant que les habitants de la ville de banlieue sur laquelle il a travaillé, se rendent volontiers à Tokyo pour les achats qu'il nomme « non quotidiens » en parlant par exemple des vêtements. (1980 : 160-161) Les auteurs soulignent par leur propos que les fonctions commerciales et du divertissement sont fortement liées aux centres urbains de Tokyo.

Mon terrain tend à confirmer que le shopping est une activité de loisir importante, à laquelle s'adonne volontiers, Ryuki Yasushi<sup>8</sup>, mon colocataire qui aime à flâner dans les magasins de chaussures du quartier d'Ueno, connus pour leurs prix avantageux. Les jours de congé qu'il partage avec son amie, il se rend parfois à Shibuya pour faire des emplettes où il n'oublie pas de visiter les magasins de skateboard ou de produits dérivés à la recherche de nouveautés. Il existe toute une géographie des commerces, répartis entre les alentours du lieu d'habitation, les quartiers proches et les centres urbains de la capitale. C'est également lui qui m'a plusieurs fois emmené dans une grande surface de l'électronique, après une *session* de skate proche de son domicile, pour voir les nouveautés informatiques et se relaxer en essayant les fauteuils massant. Ce commerce occupe une grande surface mais n'accueille pas les foules des points de vente des grandes gares urbaines, il ne faut donc pas faire la queue parmi les hommes en complet-cravatte pour se délasser. C'est cette gestion des lieux entre le proche et le lointain, le local et le populaire, que mon article sur le film du groupe *Sitamati* s'attache à déceler, où je montre comment ces skateurs jouent avec leur identification à la ville basse de laquelle ils reprennent l'ancienne graphie. La première du film « Unity Power 2 » qu'ils ont produit, ne s'est pas tenue dans le quartier éponyme, mais dans la boutique *Scelta* de Shibuya, dans l'ouest de la ville, haut lieu des jeunes branchées que les gens de la région de Shitamachi dénigrent volontiers, prétextant leur manque de substance et de convivialité. (Glauser 2010 b)

Ces quelques cas de figure donnent corps aux « espaces de confluences », notion utilisée par Takeuchi, qui jouent un rôle toujours plus important dans la planification urbaine au Japon et sont fortement liés au développement économique, où les compagnies de chemins de fer jouent un rôle important. « La ville est sans aucun doute le lieu de confluence par excellence, mais parler de cette même confluence ne suffit pas à rendre toutes les caractéristiques des espaces de la confluence sociale dans la ville. Ceux-ci, sous le nom de *sakariba* et de *hankagai*, ont leur origine dans les attributs de la ville-même en tant que lieu de confluence. Les espaces urbains

---

<sup>8</sup> Habitant son propre appartement, il travaille en équipe dans un centre d'appel pour un opérateur internet, ce qui lui permet d'avoir plusieurs jours de congé d'affilés. Ils varient de semaines en semaines comme ses horaires. Il écrit un blog où il relate, à l'aide de vidéos également, les événements qu'il observe au skatepark voisin de Maihama, préfecture de Chiba, près de Tokyo. C'est un « local » (jimoto) du parc qu'il aime skater et pour lequel il s'investit volontiers. (<http://maihamaskatepark.seesaa.net/>, consulté régulièrement)

de confluence sociale mettent aussi en évidence les conflits et les convergences d'intérêts d'éléments internes à la ville. Lorsque nous définissons la ville comme lieu de confluence, nous centrons notre analyse sur les forces centripètes et centrifuges, au sens tant économique que politique de ces deux termes, de la ville conçue comme lieu central. » (1994 : 336)

C'est également dans ces lieux de confluence que les skateurs aiment se retrouver pour des *sessions* les plus urbaines. Ils participent de cette attraction aux petites heures de la nuit lorsque l'affluence est moindre et que la vie de ces quartiers et à nouveau flottante, décalée du monde "sérieux" du travail, embrumée des excès nocturnes. Les passants sont alors interpellés, intéressés, voire amusés par cette activité noyée dans celle des noctambules et du commerce de la nuit.

Mais à quoi peut-on s'attendre en rencontrant Tokyo ? A une ville au « centre vide » comme le dit l'adage de Roland Barthes tellement repris qu'il en perd de son sens. (2005 : 47) Augustin Berque nous met en garde contre cette description par la négative car elle « ne suffit ni à rendre compte de la réalité nippone – qui, comme toute réalité sociale, a sa consistance et sa structuration propres -, ni à dépasser le paradigme occidental moderne-classique. » (1993 :129) Georges Baumgartner dans l'émission de radio « un dromadaire sur l'épaule » en donne une autre description, certes subjective, à laquelle je peux facilement adhérer : « Tokyo, une ville aux plans confus, en perpétuelle reconstruction qui lui confère la beauté chaotique d'un grand collage architectural, une ville amibe, une ville organique aux extraordinaires capacités d'adaptation par rapport aux villes européennes qui, elles, sont corsetées de pierres,... splendides ! mais statiques ! dans leur monumentalité et je préfère cette ville en perpétuelle transformation qui s'appelle Tokyo, qui est à mon avis une ville phare de ce monde. » (Radio suisse romande, la première, 7 novembre 2005) Selon le correspondant suisse au Japon, c'est l'assemblage plus que l'homogénéité qui le séduit, ce qu'il appelle le chaos – terme fréquemment rencontré dans les divers discours et lectures sur la ville – traduit volontiers une certaine impression au contact de cette urbanité sans que le propos ne soit plus précis. Augustin Berque toujours nous précise que « cet ordre spatial, qui se caractérise par la juxtaposition plutôt que par la hiérarchisation, est assez typiquement extrême-oriental. [...] On ne saurait pour autant négliger cette évidence : l'acculturation du Japon à l'Occident a modifié profondément l'aspect de ses villes. À mon avis, c'est faire un bien mauvais cadeau à la spatialité nippone originelle que de prétendre en voir la marque dans tous ces changements, et de la projeter telle quelle au-delà de la modernité. Reconnaître que cette spatialité a été largement dévoyée me paraît plus conforme à la réalité, du moins telle qu'en témoigne l'insatisfaction des citoyens nippons eux-mêmes. En bien des cas, ce n'est pas d'hétérotopie ni de contingence, mais d'hétéronomie et de foire d'empoigne, sans la moindre *convenientia* réciproque entre les parties. » (1993 : 132)

Tokyo repose donc sur d'autres paradigmes, qui ne sont pas moins viables, obligeant le voyageur européen à penser l'amibe, l'étoile de mer, selon la formule rapportée par l'auteur de Nakame Chie, où les réseaux en forment le squelette en perpétuelle transformation. Mais les voies de transport, rapides et efficaces, n'effacent pas les quartiers aux ruelles calmes et presque endormies que l'on rencontre jusque dans les grands centres dès que l'on sort des grands trottoirs ou des *sakariba*. Ces deux mondes coexistent dans la plus grande ignorance

les uns des autres ajoutant à la confusion du touriste. « Ma perception de l'espace, nous dit Géraldine Oudin, reposait presque uniquement sur la carte des transports en commun qui est loin de refléter la réalité géographique. Le quartier où je résidais et les lieux que je fréquentais existaient pour moi comme autant d'îlots émergeant ça et là dans un océan aux eaux opaques. » (2010: 55) C'est grâce à la connaissance de sa trame, que « l'habitant s'approprie le labyrinthe, et il peut donc en faire son territoire. » (Berque 1993 : 133) Il nous faut ainsi penser la ville d'une manière nouvelle, comme nous le suggère Françoise Choay, en parlant de la ville européenne qui, devant le constat de la dissolution de l'ancienne solidarité d'« *urbs* » et de « *civitas* », annonce d'une manière plus globale « l'avènement de l'urbain ». (2006: 191) Elle précise sa pensée : « la dynamique des réseaux techniques tend à se substituer ainsi à la statique des lieux bâtis pour conditionner mentalités et comportements urbains. Un système de références, physique et mental, constitué par des réseaux matériels et immatériels ainsi que par des objets techniques, et dont la manipulation met en jeu un stock d'images et d'informations, retentit dans un circuit bouclé sur les rapports que nos sociétés entretiennent avec l'espace, le temps et les hommes. » (idem) Si elle écrit plus loin que « l'interaction des individus est désormais à la fois démultipliée et délocalisée », il convient de ne pas abandonner les lieux, les espaces et le territoire, il faut donc qualifier peut-être, plus finement suivant les cas, cet urbain, souvent diffus. André Corboz nous propose le néologisme d'*hyperville*, qu'il tire de l'*hypertexte*. « Qu'est-ce d'abord, qu'un texte ? C'est un ensemble de paragraphes successifs, écrits ou imprimés sur papier, qui se lit en principe du début à la fin ; un hypertexte, en revanche, est un ensemble de données textuelles numérisées par un procédé électronique et pouvant être lu de diverses façons. Un texte (ici le point important) est une structure linéaire, hiérarchisée, perceptible par les sens en tant que tout (un article, un livre se prennent en mains). L'hypertexte, au contraire, n'est pas saisissable par les sens et ne possède pas une structure univoque et impérative : on peut le parcourir presque *ad libitum*, y entrer où l'on veut, ou presque. » (2009: 53-54)

### ESPACES EN JEU

Dans « Espèces d'espaces », Georges Perec se permet toutes les libertés pour penser l'espace tout en développant au fil de son écrit une systématique, de la page au monde, il nous dévoile ses espaces vécus et imaginés. Dans son avant-propos il nous livre un exemple qui éclaire le projet de l'ouvrage :

« L'objet de ce livre n'est pas exactement le vide, ce serait plutôt ce qu'il y a autour, ou dedans<sup>9</sup>. Mais enfin, au départ, il n'y a pas grand-chose : du rien, de l'impalpable, du pratiquement immatériel : de l'étendue, de l'extérieur, ce qui est à l'extérieur de nous, au milieu de quoi nous nous déplaçons, le milieu ambiant, l'espace alentour. » (1985: 13)

L'auteur lie l'espace au vide, à la marge et au contenant en même temps qu'il y intègre la totalité de son univers, à différentes échelles, à différents niveaux. L'espace renvoie à différentes choses, pris entre deux limites, nous, le corps et l'extérieur. Cette autre limite dépend souvent de la vision que l'on pose sur l'espace, celle du géographe, celle de l'anthropologue, du philosophe,

<sup>9</sup> Le texte renvoie à la figure 1 qui représente un carré composé d'une bordure noire encerclant un espace vierge et intitulé « Carte de l'océan ». Cette illustration est extraite de Lewis Carroll, « La chasse au snark ».

de l'urbaniste, etc. Retournons à Michel de Certeau qui pose le *lieu* et l'*espace* dans deux champs distincts, antithétiques mais complémentaires, il précise qu'« est un *lieu* l'ordre (quel qu'il soit) selon lequel des éléments sont distribués dans des rapports de coexistence. [...c'est] une configuration instantanée de positions. Il implique une indication de stabilité. » (1990 : 172-173) L'espace est quant à lui lié aux mouvements qui s'y déploient, au dynamisme que les lieux accueillent. Ainsi, « [il] y a espace dès qu'on prend en considération des vecteurs de direction, des quantités de vitesse et la variable de temps. » (1990 : 173)

Michel Foucault dans « espaces autres » parle d'*emplacements* et non de lieux, pour définir ces juxtapositions statiques d'objets, il reste que la rue de l'urbaniste ne s'anime qu'avec son utilisation et les immeubles des architectes deviennent spatiaux dans les économies qu'ils engendrent ; c'est le système d'occupation, de gestion qui définit l'influence de la forme sur les espaces. (2008) Dans ce sens le skateboard est « *un lieu pratiqué* », les skateurs qui, dans l'environnement urbain qu'ils occupent, créent sans cesse de nouveaux espaces. (Certeau 1990 : 173) Par leurs « tactiques », ils usent des lieux hors de la normalité d'usage et affrontent parfois les « stratégies » liées aux lieux<sup>10</sup>. (Idem) Michel Lussault dans « L'Homme spatial », cerne avec plus de finesse encore les différentes implications que la pensée de l'espace peut apporter. Il définit ce qui caractérise les espaces, leur construction, leur distinction (topographie, topologie) et les jeux que les « actants » peuvent y développer. (2007 : 165) Comme Michel de Certeau, il s'attache aux actions avec la distinction qui veut que les espaces puissent également être des actants, ils sont des « ressources sociales », des « biens sociétaux » avec lesquels il faut « faire avec » et non « agir sur ». (2007 : 181-182) Il définit ensuite l'espace comme « l'ensemble des phénomènes exprimant la régulation sociale des relations de distance entre des réalités distinctes » et la spatialité comme « l'ensemble des usages de l'espace par des opérateurs sociaux ». 2007 : 18)

Les auteurs cités ci-dessus affinent ma vision de l'espace, dans une constante qui me rapproche ainsi de l'anthropologie : celle de l'humain, du social. L'espace est donc indivisible de l'Être et ces jeux constants avec le dehors impliquent la proxémie « [...] néologisme [...] créé par Edward T. Hall pour désigner l'ensemble des observations et théories concernant l'usage que l'homme fait de l'espace en tant que produit culturel spécifique. » (1971 : 13) Augustin Berque nous renvoie aux expériences sensorielles et aux changements culturels de la perception. Il retient le caractère sino-japonais et sa prononciation *ma* (間), « cet espacement chargé de sens, [qui] est bien ce par quoi l'individuel embraye au collectif. [...] [C]'est par des *ma*, autrement dit par des espaces transitionnels, que les lieux singuliers se rattachent au champ matriciel de la collectivité. » (1994 : 146). Le *ma* (間), cet espace juste entre les gens, entre les gens et les choses renvoie à la *proxémie* de Hall. Avec les changements urbains, les nouveaux types de concentration, le *ma* (間) traditionnel qui servait à placer la société face à la nature n'a plus la même pertinence. Je choisis donc la lecture la plus usitée de *aida* (間) qui désigne un intervalle spatial, temporel ou conceptuel. Espace entre les individus, entre les lieux ou désignant un regroupement et se traduisant alors en français par « parmi ». (Dictionnaire japonais-français Concorde, 1990) C'est combiné au caractère *sora* (空), le ciel, le vide, l'espace (celui qui contient

<sup>10</sup> Je ne parle pas ici des skateparks qui permettent d'éviter les conflits avec les non-skateurs lors de cette pratique sportive.

les planètes) que ce premier idéogramme prend le sens plus précis d'espace, d'étendue, de place et se lit *kūkan* (空間). En tant qu'adjectif, il prend le sens de spatial. Nous perdons dans ce dernier terme la notion de *proxémie* qui n'est pas exclue de ma recherche de terrain, bien au contraire ; cette dernière illustre les liens entre les skateurs et la mise en espace dans les rapports avec les non-skateurs. Je différencie ici les *skateparks* et le *street* qui proposent des configurations différentes. Ce premier type d'endroits, souvent fruit d'un parasitage de l'environnement, conquis par un coup de force ou gagné petit à petit par de longues négociations ou par amoncellement d'obstacles dans un endroit pour le transformer doucement en un terrain bon à skater. (Yabe 2004, 2009) Ces lieux une fois établis proposent un cadre sûr et stable qui permet la pratique suivant certaines règles et dépend d'horaires, implique parfois un prix d'entrée ou l'obligation de porter des protections. Le *street* quant à lui place *de facto* le skateur en opposition à la norme d'usage des lieux qui se concrétise de différentes manières, du regard désapprobateur au passage au poste de police, en passant par la remontrance. Il implique alors un changement de statut par rapport aux moments où les skateurs sont piétons, cyclistes ou automobilistes.

À Shimada Yoshida d'introduire la conception japonaise de « loco-complexe » qui situe les individus par rapport aux espaces naturels et sociaux face à une vision « chrono-complexe » qui structure la pensée occidentale, par une historicité forte et linéaire. (1996 : 8) Cette vision bien qu'essentialisante, renvoie encore à l'*hyperville* d'André Corboz où les liens avec un groupe, la société au sens large, l'histoire et l'urbain sont structurants. Et si les références au passé sont nombreuses dans le discours de mes interlocuteurs, ce sont les lieux transformés qui en gardent les récits, récits mythiques puisqu'ils leur confèrent des qualités qui se perdent dans le temps et continuent d'agir. Les abords de la baie de Tokyo, par exemple, à côté du marché aux poissons, sont considérés comme l'endroit où l'on mange les meilleurs sushis, parce que le poisson y est le plus frais. Comme une partie du poisson est importée, la proximité du marché n'est plus opérante. Pourtant les sushis mangés autour de Tsukiji<sup>11</sup> sont toujours définis comme « *edomae* », terme qui qualifie les abords de la baie. Cet exemple se transpose aisément à mon terrain et illustre comment les récits du skate, avec l'aide de l'image et d'internet créent une mythologie spécifique, dans des lieux fondateurs et comment des actions créatrices dessinent un territoire propre aux skateurs qui ajoutent leurs histoires au palimpseste collectif. (2001) C'est dans ce cadre que je place les réseaux de skateurs que le lieu de résidence et le style de skate pratiqué réunissent. Il s'agit de groupes d'intérêt dans le cadre des hobbies comme certaines études le montrent pour la musique hardcore, le hip-hop et d'autres "sous-cultures". (Condry 2001 2006, Matsue 2008, Mueller 2010) Les réseaux de ces groupes ont deux facettes une locale et une autre plus générale d'appartenance. Ainsi, les gens côtoient le plus souvent leur cercle proche d'amis skateurs et en retrouvent d'autres lors d'événements plus centralisateurs (foires, compétitions, premières de vidéo, expositions, mariages,...). Dans son article intitulé « Aspects spatiaux des réseaux de liens personnels dans le Japon moderne », Nozawa Shinji s'intéresse aux changements sociaux et spatiaux dans les groupes personnels engendrés par l'urbanisation des grands centres — Tokyo et ses périphéries — par rapport aux villes de moyenne envergure. Il y montre la force du sentiment d'appartenance lié au travail. (1996 : 95) Avec l'éclatement de la bulle économique des années 1990 se composent des réseaux liés aux

---

<sup>11</sup> Nom du quartier où se trouve le marché au poisson de la capitale.

loisirs, dont l'investissement peut parfois pousser au renoncement à une carrière professionnelle stable ou influencer le célibat.

Augustin Berque, s'appuyant sur les travaux de plusieurs intellectuels japonais vante à juste titre la conception en réseaux ou multinodale de l'environnement tokyoïte. Il rappelle la métaphore de Nakane Chie<sup>12</sup> qui compare « la dynamique acentrée de la société japonaise à celle d'une étoile de mer » et celles de Ashihara Yoshinobu qui « exalte l'amibienne adaptabilité du tissu urbain de Tokyo, dans lequel la partie précéderait le tout, que Shinohara Kazuo lorsqu'il discerne, dans l'"anarchie progressive" de ce même tissu, la virtualité d'une structuration – "l'étrange et captivante structure qui est là-derrrière", et à laquelle l'architecte saurait donner consistance -, que Jinnai Hidenobu encore, lorsqu'il qualifie la capitale nippone de "ville-jeu de l'oie" – une composition urbaine où la contingence même de l'arrangement des parties, qui sont fortement autonomes, engendrerait la cohésion de l'ensemble. » (1993: 130-131) Cette spatialisation n'est pas à considérer sans l'influence étrangère commencée autour de la restauration de Meiji. Comme il a été dit plus haut, la pensée urbanistique est influencée par les grandes nations européennes et par l'Amérique du Nord de la fin du XIXe et du début du XX<sup>e</sup> siècle. Il y a ici succession et superposition de paradigmes. Le territoire urbain est alors un palimpseste, qui accueille les différentes couches d'architecture, de vie et de vision de la ville, où certains repères sont encore à voir ou se devinent pour d'autres. Sans compter que sur un même territoire, à une même époque, différentes manières de voir cohabitent, dans l'ignorance la plus totale les unes des autres parfois. C'est ainsi, que ma longue pratique du skateboard me donne un regard différent sur l'environnement construit où parfois, des skateurs et des agents privés de sécurité en viennent à jouer au jeu du chat et de la souris. Les uns intéressés par l'obstacle « bon à skater » que propose une sculpture-enseigne qui marque la place prestigieuse du siège de NEC dans le quartier d'affaires de Tokyo en bord de baie. Les autres, les agents de sécurité, engagés par cette même entreprise, veillent à ce que l'image (ici gravée dans de la pierre noire) reste intacte et garantissent le statut prestigieux de cette région anciennement industrielle, occupée aujourd'hui par des bureaux et des hôtels que décrit Roman Cybriwski avec plus de détails :

« De manière similaire, les transformations des entrepôts, des terrains réservés aux transports et à l'industrie en ce qui est devenu le Central Business District (CBD) touchent d'autres quartiers de Tokyo. Par exemple, une zone appelée Shiodome, proche de Ginza et de Shinbashi, est prévue pour être transformée en un regroupement considérable de tours de bureaux et d'habitations, d'hôtels et de grands magasins – "une nouvelle ville dans la ville". Cette réaffectation est due à une zone de 26 hectares laissée libre par le déménagement d'un échangeur ferroviaire relocalisé plus loin. Une partie du Shiba encore, près du bord de mer, au sud ouest du centre et qui représentait de longue date le lieu tokyoïte de la production d'appareils électroniques, a été convertie en bureaux avec des utilisations de l'espace *ad hoc*. Tout comme Toshiba Corporation, NEC, un autre géant de l'électronique a récemment construit une tour, marqueur territorial (landmark), pour accueillir son siège - un immeuble de 43 étages, construit

<sup>12</sup> Références citées par l'auteur : Nakane Chie, *Tate shakai no rikigaku*, Tokyo, Kôdansha, 1978 ; Ashihara Yoshinobu, *Kakureta chitsujo* ; Tokyo, Chûôkônsha, 1986 ; Shinohara Kazuo, « D'anarchie en bruit aléatoire » in : A. Berque (dir.), *La Qualité de la ville. Urbanité française, urbanité nippone, Tokyo, Maison franco-japonaise, 1987.*

sur un ancien site de production industrielle.<sup>13</sup> » (Traduction de l'auteur, 1998:124) Cette même construction, un spot célèbre, a été l'objet de plusieurs luttes de territoires entre les skateurs et les services sécuritaires, expression de la volonté des propriétaires fonciers. De manière emblématique, c'est l'enseigne de l'entreprise, élément fort de visibilité vis-à-vis de l'extérieur, qui a cristallisé les conflits, dont un exemple figure dans le film qui découle de cette recherche. Cette place qui borde l'immeuble de NEC, avec son accès pour voiture et les arbres plantés à côté illustre parfaitement ces espaces du secteur public ouverts à un certain type de citoyens.

### QUESTIONS AUTOUR DE LA DICHOTOMIE PUBLIC/PRIVÉ

Nombre d'auteurs qui écrivent sur le skate, le sport en ville, ... utilisent les notions de public et de privé, parfois accompagnées du mot espace sans réellement questionner ces termes dualistes qui ne reflètent qu'imparfaitement ce que signifient un dedans individuel et un dehors, l'expérience de l'altérité. (Chiu 2009, Howell 2001, 2008, Németh 2006, Zarka 2007) Thierry Paquot dans son ouvrage de synthèse sur la question (2009b) retrace l'évolution de l'espace public à travers notamment la notion habermassienne du débat d'idées apparue dès le XIIIe au sein des bourgeoisies d'Europe, avec l'extension du capitalisme marchand, il s'exprime à travers les journaux, dans les cafés et les salons. Avec la circulation de ces idées, se développe une élite intellectuelle qui n'est plus forcément rattachée aux pouvoirs monarchiques, quand elle ne tend pas à les renverser comme ce fut le cas avec la révolution française. Suite à l'avènement des démocraties, l'espace public incorpore plus largement le peuple, le prolétariat, pour utiliser une terminologie marxisante, dont la pensée participe également de cette publicité. Cette conception de l'organisation sociale se renforce avec l'intensification du développement urbain pour se transformer en paradigme de la modernité, où les idées issues des salons, des cafés et de la presse surtout touchent une audience de plus en plus large. Gardons donc à l'esprit l'évolution, trop rapidement ébauchée ici, de ce couple binaire, comme une notion de l'individualisme démocratique de la modernité.

« La présente globalisation de l'économie entraîne dans son sillage la constitution de "modèles" tant communicationnels qu'urbanistiques qui s'imposent un peu partout dans le monde urbanisé où ils sont revendiqués, au point où ces expressions (*l'espace public* et les *espaces publics*) deviennent des évidences, non seulement pour les élus et les professionnels mais aussi pour les citoyens, ce qui a pour effet immédiat de banaliser le contenu du débat politique et la fabrication du cadre de vie urbain. » (Paquot 2009b : 46)

<sup>13</sup> « Similar land-use transition, in which warehousing, transportation facilities, and industry are replaced by Central Business District (CBD) land uses, is also seen in other areas of central Tokyo. An area called Shiodome, for example, close to Ginza and Shinbashi, is slated for conversion to a sizable cluster of office towers, hotels, high-rise residences, and shopping centers – a «new town in town». The opportunity comes from a 26-hectare rail freight distribution center that is being displaced further out. Similarly, parts of the Shiba area near the waterfront to the southwest of the center, long known as a center of manufacturing in Tokyo, especially of electronics products, are being converted to offices and related land uses. Just like the Toshiba Corporation has done with its office tower near the waterfront another electronics giant, NEC, has recently completed a landmark headquarters high-rise (43 stories ; distinctive shape) on a formerly industrial site. » (Cybriwski 1998:124)

Ainsi donc espace public et espace privé servent aux discours d'une multitude d'acteurs de l'urbain de plusieurs domaines, droit et économie vont main dans la main, sociologie et géographie, urbanisme, ainsi que ce qui est appelé le sens commun ne sont pas en reste. Au Japon, « la prédilection pour les espaces semi-publics se renforce avec l'effort affiché dans les années 1980, lors de la "bulle économique", d'offrir les services financiers aux entreprises qui placent Tokyo (de manière temporaire) au premier rang des trois "villes globales", selon le vocabulaire de Saskia Sassen. »<sup>14</sup> (Traduction de l'auteur, Murakami Wood, Lyon et Abe 2007 : 557) Et dans nombre de villes les frontières de notre couple binaire deviennent plus floues, la sphère privée déborde dans le collectif en s'accroissant sous l'effet des téléphones-bornes-internet portables. « *Ces espaces publics* – dont la responsabilité juridique varie d'un cas à un autre, et dont les usages sont incroyablement versatiles – mettent en relation, du moins potentiellement, des *gens*, qui s'y croisent, s'évitent se frottent, se saluent, conversent, font connaissance, se quittent, s'ignorent, se heurtent, s'agressent, etc. Ils remplissent une fonction essentielle de la vie collective : la communication. » (Paquot 2009b : 7)

C'est bien de communication qu'il s'agit et il convient alors de comprendre comment elle s'organise dans le Japon d'aujourd'hui et comment les mots qui la sous-tendent articulent notre conception du public et du privé. Jean Bel à travers son étude menée entre 1972 et 1973 à Kumagaya, ville banlieue d'environ 120'000 habitants à 65 kilomètres au nord de Tokyo, s'interroge sur les rapports entre le social et l'espace. Cette ville, reconstruite après la seconde guerre mondiale et qui accueille de nouveaux quartiers d'habitations, permet de voir le déploiement de nouvelles structures sociales centrées autour de la famille nucléaire. Dans ce nouvel agencement social, Jean Bel tente de cerner avec plus de précision ce qu'il appelle « l'espace social », où la voiture et le changement de rapport à la nature (disparition de jardins) sont des marqueurs de cet urbain. (1980) Il constate que l'ancienne structure des relations sociales liées aux commerces familiaux de proximité est remplacée par le choix du proche et du lointain, envisagé ici comme les centres de Tokyo. De même, les longs déplacements impliquent une redéfinition du chez soi qui devient portatif, pour s'installer dans ce qui sera défini comme le *daisan kûkan* ou « troisième espace ». Pour définir ce qui peut remplacer notre dualité public – privé au Japon, l'auteur parle donc d'une succession d'emboîtements où « le passage de l'espace social le plus petit – l'espace domestique – à la société globale s'effectue ». (1980: 373, souligné par Paquot 2009b). Augustin Berque, qui abonde dans le sens de Jean Bel, insiste sur la faible pertinence au Japon du couple binaire issue de l'Antiquité classique qui est subordonné à une dichotomie « riche/pauvre », soulignant le rôle prégnant du collectif et qui atténue l'individualisme conceptuel occidental. Pour cela, il retrace l'étymologie du couple, *ooyake* pour public et *watakushi* pour privé. (2004: 131-132) Le premier terme qui signifie « chose du chef » s'oppose plus qu'il ne traduit le terme communément pensé en français comme « chose du peuple », le second *watakushi*, s'utilise pour le « je », le « moi » et par extension prend le sens de « privé », de « personnel », de « particulier ». (Berque 2004: 131 et dictionnaire japonais-français Concorde, 1990) L'auteur ajoute que, au cours de l'histoire, le couple *ooyake/watakushi* exprime un rapport de subordination féodale politique et morale. Après la seconde guerre mondiale, la hiérarchie entre le suzerain et le peuple se transforme pour

<sup>14</sup> « The predilection for semi-public space was strengthened by the explicit effort in the 1980s 'bubble economy' to provide for the financial services industries that boosted Tokyo (temporarily) into the top three 'global cities' (Sassen, 1991). » (Murakami Wood, Lyon et Abe 2007 : 557)

incorporer l'État et l'individu-sujet. La structure linguistique ne se prête pas à la pensée d'une « priveté (privacy, que le japonais a adopté tel quel), ni à une publicité (公共性 : kōkyōsei). La vie privée et la vie publique s'interpénètrent. » (Berque 2004: 132) Il conclut après une anecdote illustrant comment le temps public, ici une soirée entre collègue, s'immisce dans le temps que nous appellerions privé, en reprenant l'analyse de Yasunaga<sup>15</sup> pour qui « le public est à la fois au-dessus et au-dedans du privé. » (idem) David Murakami Wood, David Lyon et Abe Kiyoshi précisent encore que « la frontière entre l'*uchi* [l'intérieur, la maisonnée, le dedans] et le *soto* [le dehors, l'extérieur] n'est pas une évidence en termes physique et social ; il existe par contre une gradation de l'intimité, ce que Clammer appelle "l'établissement de frontières symboliques". (1997 : 55) Cela nous renvoie aux normes japonaises d'interactions sociales qui ne se fondent pas sur la conception de "public" et de "privé", mais varient selon le lien social, les circonstances, la temporalité et les modes de consommation. »<sup>16</sup> (Traduction de l'auteur, 2007 : 557-558) Pour Yamawaki Naoshi, la pensée d'un « espace public commun » est davantage influencée par le confucianisme, puis le néo-confucianisme, dans leur adaptation nippone à l'époque Tokugawa (1603 – 1867). (2009, pp. 95-96)

Qu'en est-il à l'aune de mon terrain japonais, mené avec une certaine jeunesse qui parfois rentre dans la catégorie de « lost generation », celle comme nous le verrons, en rupture avec le paradigme du plein-emploi et d'un emploi à vie pour les hommes ? (Yatabe 2007b) Assistons-nous à l'éclatement du communautaire ? A une radicalisation du privé ? Ma recherche tend à montrer que chez les skateurs, il existe des hiérarchies, internes et externes qui continuent de définir l'individu face à un groupe, mais peut-être un groupe choisi, rêvé, plus restreint qui redonne du sens à la perte de valeurs liées exclusivement au monde du travail. Celui-ci a été ébranlé à la suite de l'exposition de la bulle économique des années 1990, période à laquelle nombre de courants de jeunesse ont éclos, thème que nous aborderons au chapitre suivant. Pour les skateurs, les affinités et les oppositions se sont manifestées, entre soi et une norme, une forme d'autorité où se développe toute une palette de comportements d'appropriation des lieux urbains – avec comme instrument de mesure la planche à roulettes<sup>17</sup> –, de camaraderie, de rapport à la norme d'usage des lieux,...

Il faut voir ici un changement important de l'organisation de la vie urbaine japonaise, le glissement entre la maison, le jardin, la ruelle commune au voisinage et les grandes rues n'est plus possible face à cette nouvelle configuration de l'urbain. Le chez soi qui n'est pas forcément privatif, qu'il s'agisse de colocation ou du domicile parental, fait que les gens sortent facilement. Ils se rencontrent entre amis dans des cafés, des *izakaya* – ces bars où l'on partage plusieurs petits plats, à l'image des tapas espagnols –, dans des clubs, des karaokés et toutes sortes

<sup>15</sup> Yasunaga toshinobu, *nihon no okeru ooyake to watakushi (le public et le privé au japon)*, tokyo nihon keizai shinbunsha, 1976.

<sup>16</sup> « The boundary between uchi and soto is not often obvious in physical or in social terms; instead, there are gradations of intimacy, or what Clammer (1997 : 55) terms "the establishment of symbolic boundaries". These relate strongly to Japanese norms of social interaction which do not rely on preset conceptions like 'public' and 'private' but vary according to social relationships, circumstances, time and consumption practices. » (Murakami Wood, Lyon et Abe 2007 : 557-558)

<sup>17</sup> Je reviens ici sur le magazine sb (2010 photoannual) dont le titre « a life with a piece of wood and four wheels » en est le fil conducteur et illustre notre propos.

de lieux, mais rarement à la maison. Bref, c'est dehors, dans des entreprises privées que les citadins créent des espaces de convivialité ou de camaraderie. Pendant la belle saison, les parcs sont passablement remplis de visiteurs qui pique-niquent boivent, conversent, s'entraînent à une activité sportive ou artistique quelconque au vu ou dans l'indifférence de tous. Il en est de même pour les skateurs à la différence que ces groupes recherchent la tranquillité de la ville et se retrouvent généralement dans des entre-deux, spatiaux et temporels, entre deux utilisations. Cette pratique est tributaire des *spots*, elle investit donc les lieux sans forcément embrayer sur des échanges monnayés, si ce n'est les arrêts répétés dans les supérettes appelées *konbini*. Le skateboard se développe de la même manière dans tous les lieux lorsqu'ils sont désertés, indépendamment de leur statut juridique. Pourtant sa visibilité, même réduite, suscite fréquemment la réaction des passants, des spectateurs et porte à discussion, à controverse. Entre *sessions* nocturnes et terrains abandonnés, différentes tactiques sont développées pour prendre possession des lieux, momentanément ou de plus longue durée lorsque les skateurs transforment l'environnement, comme c'est le cas dans les parcs où des obstacles rangés discrètement tous les jours sont tolérés par les gardiens. Ou comme ce *spot* connu et médiatisé, situé sous un pont autoroutier, entre deux sorties ; d'une piètre aménité, entouré de barrières et fermé d'un côté par une route en montée, il n'est pas destiné à accueillir du monde. C'est par contre un *spot* parfait pour les jours de pluie. Par petites touches, les skateurs transforment cette place, bétonnant un rebord, ajoutant une marche au sommet du plan incliné et apportant des obstacles en bois. Dans d'autres endroits similaires, les tactiques des skateurs croisent celles des sans-domicile-fixe et leurs abris de fortune en bâches bleues. Ces sportifs apprivoisent à leur manière, avec leurs outils – skateboards et obstacles – les lieux urbains pour s'y sentir bien, comme à la maison serais-je tenté de dire, pour un instant. Ils ne font pas que skater, c'est pour eux de vraies occasions de se rencontrer entre amis, sans forcément dépenser d'argent, et comme l'a souligné Rich Adler<sup>18</sup> dans son entretien du 22 novembre 2008, ce n'est pas forcément les prouesses qui les rassemblent. Les compétences sont différentes et certains ne skatent presque pas, ce qui n'empêche pas les relations amicales. L'objet planche à roulettes qui sert à jauger l'environnement physique pour tester un spot et sa dangerosité, la possibilité d'une action, mais c'est aussi un seuil qui colle une étiquette à celui qui la porte, qui lui permet de s'asseoir dans la rue sans être un sans-abri et d'embrayer avec le dehors. Le skateur entre deux usages, celui souhaité par les gestionnaires des lieux qui l'intéresse et celui du sport, ainsi il participe de l'urbain et en même temps s'en distancie, par sa pratique il s'éloigne du piéton sans tomber dans l'exclusion. Il y a donc bien emboîtement, amical ou hostile, entre soi et les autres, entre soi et la matérialité des rues et des places. L'opposition binaire qui nous occupe doit être regardée sous l'angle de l'habiter, pour voir comment les différents protagonistes marquent des frontières, en dépassent d'autres et en suivent certaines. « Finalement "habiter", c'est effectivement "être" parmi les "choses", donner au "monde" son "sens" et en partager la teneur avec "autrui", constituant ainsi l'être-ensemble, qui est un "être-avec" et un "être-parmi". » (Paquot 2000a : 41) Les individus se placent, se spatialisent comme le présente Michel Lussault, participant au "théâtre de la vie". (2007)

---

<sup>18</sup> Rich Adler skateur amateur et réalisateur de vidéo de skateboard de Philadelphie qui a effectué plusieurs séjours à Tokyo.

## L'HABITER

Dans sa recherche détaillée sur l'étymologie du verbe habiter et décortiquant la pensée de Martin Heidegger, Thierry Paquot nous conduit de son origine latine « habitare » qui de sa signification « avoir souvent » a pris le sens de « rester » ou « séjourner » au Moyen-Âge et se réfère soit à une attitude que l'on garde, soit à un lieu où l'on demeure. Par extension « habiter » renvoyait à « fréquenter » et « avoir des relations charnelles avec quelqu'un » ; à la fin du XVI<sup>e</sup> siècle, il traduit également « peupler un pays ». (2005: 111-112) Ce vocable se rapporte à travers l'histoire à l'individu, à sa manière d'être, à lui-même et aux autres ainsi qu'au lieu où il séjourne, où il demeure. Plus loin dans le texte, l'auteur nous précise que « le mot "habitat" appartient aux vocabulaires de la botanique et de la zoologie, il indique, d'abord, vers 1808, le site occupé par une plante à l'état naturel, puis, vers 1881, le milieu géographique adapté à la vie d'une espèce animale et végétale, ce que nous désignerons bien plus tard par "niche écologique". Au début du XX<sup>e</sup> siècle, cette acception est généralisée au "milieu" dans lequel l'homme peut évoluer. » (2005: 112) Par ces précisions nous rejoignons la *proxémie* d'Edward T. Hall, inspirée de l'éthologie, qui renvoie au système sensoriel de l'Être humain en y incorporant des éléments dits culturalistes, voire culturels. « La sélection des données sensorielles consistant à admettre certains éléments tout en éliminant d'autres, l'expérience sera perçue de façon très différente selon la différence de structure du crible perceptif d'une culture à l'autre. Les environnements architecturaux et urbains créés par l'homme sont l'expression de ce processus de filtrage culturel. » (Hall 1971: 15) Dans notre monde fortement urbanisé, il convient de s'interroger sur la capacité des citoyens à habiter la ville et la terre de manière plus large. C'est la question que se pose le géographe Augustin Berque et qu'il annonce comme interrogation première de la géographie : « qu'est-ce, pour l'homme et par l'homme, que l'étendue terrestre ? » (1993: 242) Cette question engage une relation, l'écoumène qu'il définit ainsi : « c'est en effet la Terre *en tant que* l'humanité l'habite. » (1993: 243) L'auteur nous rappelle plus loin dans la page la longue histoire du concept qu'il fait remonter à Strabon à travers l'expression « oiloumenê gê », la « terre habitée ». Devant le constat des multiples dégradations de l'habitat justement, il précise que « la conjoncture actuelle nous impose de le redécouvrir et d'en exploiter l'immense potentiel théorique et pratique. En effet, *l'écoumène n'est autre que la Terre dans son habitabilité.* » (Idem) Il ne s'agit pas ici de dériver sur le global, la planète et ses maux, mais de saisir comment cette vision de l'environnement, l'écoumène qui englobe le rapport que les humains tissent entre eux et le dehors peut illustrer le monde que les skateurs développent, comment ils s'approprient les lieux, leur corps défendant, par des tactiques et du lien social. Ils habitent donc l'urbain générant chacun un territoire qu'ils partagent en partie à travers des mythes communs, créant une ville du skate, une *hyperville* qui dépasse la topographie, arrange les topologies et un imaginaire commun. Habiter c'est une manière d'être présent-au-monde, d'être présent-à-l'urbain, d'être présent-à-la-ville et j'entends ici ce terme de ville comme réifiant une construction sémantique de l'urbain diffus, pour lui donner corps et ordonner le temps éclaté. La ville devient alors un terme générique dont les citoyens se forgent une idée, pour y réunir l'éclatement de l'espace (différence entre topographie et topologie) et du temps. Ainsi, mes interlocuteurs parlent facilement de Tokyo, en y associant parfois la notion de « scène », y incluant plusieurs quartiers, parfois très éloignés, des *spots* des préfectures attenantes et des activités diverses (skater, travailler, etc.). Qu'en est-il

alors de l'habiter japonais, ce vocable renvoie-t-il à notre habiter, aux lieux, aux attitudes, à une manière d'être à soi et au monde ?

Dans sa conférence intitulée « qu'est-ce que l'espace de l'habiter ? » présentée lors du colloque l'« Habiter » à l'institut d'urbanisme à Paris (11 au 11 mai 2006), Augustin Berque nous précise que le verbe japonais *sumu* « a deux homophones, l'un qui signifie "s'achever", l'autre "se clarifier". [...] Selon le dictionnaire de langue ancienne *Iwanami kogo jiten*, la racine des trois verbes *sumu* serait commune. Elle aurait conduit au sens d'habiter par l'idée que "quelque chose qui était en mouvement s'arrête en un endroit et s'y fixe"; et au sens de se clarifier par l'idée que "l'air ou l'eau deviennent transparents, après le dépôt de matières qui y étaient en suspension"; le sens de "s'achever" étant commun aux deux (achever de se mouvoir, achever de se décanter). [...]

Au sens d'habiter, *sumu* est transcrit par le sinogramme 住, qui se prononce *zhù* en chinois. L'étymologie de ce caractère le décompose en deux éléments, la clef de l'homme à gauche, et à droite un élément dérivant du pictogramme d'une flamme unique et stable, comme celle d'une chandelle ; d'où l'idée que des humains se tiennent en un lieu stable : une habitation. » (2007 : 56-57)

Qu'en est-il lorsque les lieux ne présentent plus cette stabilité, lorsque la ville transpire de son agitation jusque dans les foyers et dans les êtres ? L'habiter dépasse alors ce foyer pour se créer une nouvelle demeure, créer du lien avec des espaces. Nous rapportant à une conception plus philosophique de ce verbe que Thierry Paquot synthétise ainsi : « "s'approprier un espace", pour la philosophie, contrairement à la sociologie, ne signifie pas prendre possession, mais *devenir autre* à son contact. » (2000 a : 47) Par là même, pour suivre cette piste épistémologique, skater en ville c'est engager son être et son corps dans un lieu pour s'y confronter, arriver avec ses envies de *tricks* et s'ouvrir aux actions possibles. Elles peuvent être réussies, ne pas avoir lieu, être refoulées par l'obligation de partir et elles débouchent sur de nouvelles combinaisons, sur la maîtrise de nouvelles techniques. Mais dans tous les cas de figure elles ouvrent cet être-urbain du skateur à l'écoumène, il s'agit donc bien d'une manière spécifique d'habiter l'urbain, par appropriation au sens de « devenir autre ». Dans ce processus, Augustin Berque, s'appuyant sur le tatami qui, en plus d'être un art de vivre, sert d'étalon dans les logements japonais, développe la notion d'"écosymbole". C'est « un motif de l'habiter qui, sous une forme sensible, exprime la relation physique et phénoménale, corporelle et spirituelle, écologique et symbolique de l'homme avec le monde ; ici plus particulièrement le lien, à la fois éthique et esthétique, qui existe entre les postures, les conduites et les formes bâties. » (1996: 71-72) Ce concept éclairant d'« écosymbole » peut facilement s'appliquer à l'outil planche à roulettes, échelle du monde. En replongeant dans les cassettes vidéo filmées lors de mon terrain, j'ai été frappé par la récurrence des images où ces jeunes hommes utilisent leur skate pour préparer une action. Ça peut être le simulacre d'une prise d'élan au ralenti, s'arrêtant avant l'obstacle, comme pour visualiser le mouvement, ou encore, skate en mains pour frotter les axes — qui maintiennent les roues — ou la planche afin de vérifier si la surface sur laquelle le skateur s'apprête à glisser est praticable. À chaque fois ces prises de contact avec les obstacles s'effectuent avec le plus grand sérieux et toute la concentration nécessaire pour éviter la chute qui n'a que faire de ces préparatifs.

## MYTHES URBAINS DE LA CAPITALE

« Notre imagination sociale est bercée de connaissances spatiales : nous évitons certains quartiers et profitons d'autres ; elle est conditionnée socialement. Les mythes, les légendes et les poèmes qui sous-tendent notre Être social créent un espace imaginé, ils remplissent notre esprit avec des paysages personnels ancrés au plus profond de nous. L'existence d'espaces de marge relève du construit social. Les marges sont les espaces qui naissent de la différence entre la psyché et l'emplacement de ce qui est perçu comme non-orthodoxe, pollué, par ce qui est rejeté ou évincé par la force des normes sociales. »<sup>19</sup> (Traduction de l'auteur, Waley 2002 : 1540)

Plus que cette habitude qu'ont les Japonais de semer dans leur tissu urbain — entre des immeubles, des bacs à fleur ou sur les toits des bâtiments, de petits sanctuaires shinto dédiés aux esprits des lieux — c'est la réaction des jeunes que j'ai rencontrés à l'annonce de mon adresse tokyoïte qui me rendit attentif à l'importance de la signification symbolique spécifique associée à différents quartiers, différents lieux. Chaque fois que je précisais que je résidais dans un petit hôtel du quartier de Minami-Senju, les gens étonnés me demandaient si le quartier n'est pas trop dangereux. La question, au début m'amusait, puisque je ne me suis jamais senti en danger à Tokyo et qu'à toute heure du jour et de la nuit, des habitants, hommes et femmes, passent leur chemin dans les ruelles attenantes. Il y a bien entendu les très nombreux sans-abris qui, assis à même la rue boivent et discutent bruyamment, dans des effluves d'urine, interpellant au pire des cas, les routards qui passent sac au dos. J'apprends que le quartier recèle de nombreux hôtels à bas prix pour ces travailleurs journaliers qui vont chercher un emploi dans les bureaux de placements alentours. Pour épancher le désœuvrement de ceux qui chôment, de petits bars ouvrent, qui ne peuvent accueillir plus de dix clients. Trop saouls certains s'endorment à même le trottoir, comme cet homme dormant à poings fermés en plein après-midi chemise ouverte sur un torse tatoué de mafieux. Un autre jour, en rentrant, un homme âgé couché par terre me demande de l'aide, il ne peut plus se relever, j'arrête une dame qui téléphone à l'ambulance et nous patientons avec lui et des voisins sortis pour nous aider. Mais cette misère ne doit pas cacher de belles rencontres, comme cet homme qui tous les soirs promenait un chat, ne manquant pas de me saluer, de présenter son animal comme « *whito chatto* », un chat blanc, j'en ai déduit.

Cherchant à approfondir ce que cache cette dangerosité que me renvoyaient mes interlocuteurs, j'ai posé un regard historique sur cette partie de la ville basse au Nord du quartier emblématique d'Asakusa. Cette démarche a attiré mon attention sur le lien entre l'histoire et la création d'un imaginaire urbain. Ici, c'est moins l'image nostalgique d'un Tokyo populaire, animé, lieu de culture disparue et de débauche que cette idée toujours présente d'une classe sociale pensée comme inférieure qui marque les esprits. Roman Cybriwsky fait remonter l'a priori négatif de cette région à l'ère prémoderne. (1998: 174-175) Le quartier étant un « lieu d'élimination »

---

<sup>19</sup> « Our social imaginations are suffused with spatial understandings ; we avoid some areas, enjoy others. Our spatial imaginings are socially informed ; the myths, legends and poems that underpin our cultural being create imaginary spaces, fill our minds with deep inner landscapes. The existence of marginal spaces is an entirely social construct. Margins are the space given over to difference, the mental and physical location of that which is unorthodox or polluted or rejected or avoided by the social forces emanating from the centre. » (Waley 2002 : 1540)

(a place of disposal), notion qu'il emprunte à Wagatsuma et De Vos<sup>20</sup>. Élimination des défunts surtout, activité connotée négativement dans ce Japon du passé où les corps morts sont vécus comme une souillure mettant en péril la vie même et qui s'est concentrée dans ces quartiers dès le début de la période d'Edo. Aujourd'hui encore, nombre de superstitions collent à cette partie de la ville qui regroupe le plus grand centre crématoire.

« Le passif de tout ça est fascinant. Un des premiers événements concerne un temple près de Minami Senju pendant la période du shogunat des Tokugawa qui fut appelé le *Nagekomi-dera* ("le temple où l'on jette") ou le *Muen-dera* ("le temple pour ceux qui n'ont pas de liens"). Ce fut le lieu où les prostituées du quartier de Yoshiwara étaient emmenées pour crémation ou pour être enterrées. À cause de la croyance selon laquelle, une prostituée décédée reviendrait hanter celui qui a traité son corps avec respect, leurs cadavres étaient enrobés dans de la paille, comme il était coutume de le faire avec les animaux morts. Leurs restes étaient jetés dans la cour du temple où des employés appartenant à une caste déjà souillée les prenaient en charge. Quelques personnes se rappellent que les cendres de quelque dix mille prostituées furent enterrées de la sorte sur le site de la préfecture d'Arakawa proche de la frontière avec celle de Taitô. Dans le même esprit, les alentours de Minami Senju furent le site principal pour les exécutions de criminels et d'opposants politiques durant le shogunat. Les condamnés étaient décapités, crucifiés ou brûlés et beaucoup de têtes furent placés sur des perches au vu de tous. Vers 1868, plus de deux cent mille personnes ont subi ce traitement. A la même époque, le site d'exécution ajoute un nouvel élément à son palmarès de la préfecture d'Arakawa, si l'on peut parler de palmarès, avec la décision datant de 1669, imposée par plus d'une vingtaine de temples plus proches du centre de la ville, de renforcer les installations de crémation à Minami Senju. C'était un site qui allait dans la logique des choses, puisqu'à l'époque, il était dans les limites extérieures du développement urbain et proche du terrain d'exécution shogunal. D'autres crémations suivirent, développant les hameaux formés par les employés, qui appartenaient presque tous à la caste féodale de parias appelés *hinin*. Les membres de cette même caste étaient également responsables d'assister les exécutions et de traiter les cadavres. »<sup>21</sup> (Traduction de l'auteur, 1998: 174-175) Une partie de cette histoire fait écho à une promenade à laquelle Nari, un employé et ami de l'hôtel me convie, ainsi qu'un autre client avec lequel nous nous sommes liés d'amitié. Nous allons vers la gare

<sup>20</sup> « Arakawa Ward : Urban Growth and Modernization », Rice University Studies, 1980, 66, 1, pp. 201-224

<sup>21</sup> « The background to all of this is fascinating. One of the first chapters concerns a temple that was near Minami Senju during the Tokugawa shogunate that came to be called *Nagekomi-dera* ("the throw-in temple") or *Muen-dera* ("the temple for the unrelated"). This is where the bodies of prostitutes from Yoshiwara were brought for cremation and burial. Because of a belief that a deceased prostitute would come back to haunt a person who treated her corpse with respect, the bodies were typically wrapped in straw, as was the custom for dead animals, and thrown in the yard of the temple where an already-tainted caste of workers would take over. Some people remember that the ashes of 10 000 prostitutes were buried in this way at a site in Arakawa Ward near the boundary with Taitô Ward. In the same vein, the area near Minami Senju was the principle execution grounds during the shogunate of criminals and political opponents. This was done by beheading, crucifixion or burning. Many of the victims had their severed heads put on stakes for display. By 1868 more than 200 000 individuals had been disposed of in this way. At about the time that the execution site was established another highlight of Arakawa's history, if highlight is the right word, took place : the decision in 1669 by more than twenty temples from closer to the center of the city to put up consolidated cremating facilities at Minami Senju. It was a logical site because it was then outside the limits of urban development and near the shogun's killing fields. Other crematoria soon followed, as did settlements of employees, almost all of whom were members of a feudal-era outcaste group called *hinin*. It was *hinin*, for example, who assisted with executions and took the bodies away for disposal ». (Cybriwsky 1998: 174-175)

de Minami-Senju et, passé le pont pour piétons, nous nous dirigeons vers un cimetière sous les voies du train, coincé entre celles-ci et un immeuble de plusieurs étages. Il nous explique, simulant la peur et dans une atmosphère enveloppée de mystère, que nous foulons le sol où sont morts deux cent mille personnes et que nous ne pouvons pénétrer dans ce cimetière réservé à la mafia japonaise. Nous le visitons tout de même mettant fin à la mascarade, mais il nous certifie que son histoire de morts est bien réelle. Le détour de l'histoire de Nari par la pègre, les yakuzas, souligne tout de même qu'ils ne sont pas absents du quartier et loin s'en faut, comme Philippe Pons nous le rappelait plus haut, les activités liées à la construction, grand moteur du travail journalier, marquent durablement la structure urbaine avec les hôtels bon marché, les bureaux d'embauche et les nombreux désœuvrés, victimes de la récession qui touche l'archipel. Selon les tenanciers de l'auberge, ce type d'accueil à prix réduits pour les étrangers de passage, s'est développé dans le quartier au cours des années 1990 suite à l'éclatement de bulle économique.

Dans la décennie de rapide croissance d'après-guerre, Shitamachi a recouvert un territoire plus grand que ce qu'il ne représentait avant, il était alors associé à l'image de petites entreprises familiales où les liens de voisinage restaient forts. La région possédait une structure extensive composée d'usines, de grossistes et distributeurs, tous en relations avec des entreprises de plus grande envergure. (Bestor 2004) Ces quartiers ont drainé les migrants et les Japonais démunis des campagnes, renforçant la pauvreté d'avant-guerre où se développe une forme de solidarité entre voisins, accentuée par les constructions exiguës et serrées datant des années 1920. (Cybriwsky 1998a, Pelletier 1994, Tanabe 1994, Wilson 2007) Dès les années 1970, Shitamachi n'est plus seulement perçu comme une poche de pauvreté, c'est une région constituée de subdivisions. Ainsi, elle s'ouvre à tous les quartiers avoisinants qui accueillent les mêmes populations.

« Si bien sûr ce qui suit est une simplification grossière, c'est bien de ça qu'il s'agit et ça reflète les changements qui ont eu lieu dans la ville à la veille du grand tremblement de terre de 1923 et des raids aériens de 1945, durant ces deux événements, presque toute la partie que recouvre Shitamachi a été détruite, en même temps que beaucoup d'autres à travers la ville. Le tremblement de terre, plus particulièrement est perçu par les historiens comme un tournant, à la suite duquel le style de vie du Shitamachi historique a disparu [...]. Si durant le shogunat des Tokugawa, Shitamachi incarnait l'idée de centre et renvoyait à un certain esprit régional et que lors des années de Meiji le quartier était conçu à la fois comme central et marginal dans cette centralité, dans les années 1960 et 1970 il représentait un style de vie très différent. C'est devenu une région très marginale et un espace urbain périphérique. Elle représente pourtant toujours un style de vie autre, mais qui est repoussé dans les marges. »<sup>22</sup> (Traduction de l'auteur, Waley 2002 : 1538-1539) Pourtant cette région permet de combler le besoin de célébrer le Japon prémoderne, celui d'Edo qui donne un sentiment de retour dans un passé idéalisé. Avec

---

<sup>22</sup> « That of course was a gross simplification, but it was generally held to be the case and it did reflect the changes that had occurred in the city in the wake of the great earthquake of 1923 and the air raids of 1945, in both of which almost the entire extent of Shitamachi had been destroyed, as well as many other parts of the city. The earthquake in particular has been seen by historians as a watershed, after which the old 'historicist' Shitamachi way of life evaporated [...]. If, under the Tokugawa shogunate, Shitamachi had stood for centrality and regional spirit, and if in Meiji years it had been both centre and margins within that centre, by the time of the 1960s and 1970s it was all different way of life, but one that had become increasingly marginalised region and peripheral urban space. » (Waley 2002 : 1538-1539)

le développement du tourisme citadin, japonais et international, les stigmates du passé font place à la nostalgie historique. « La vie de Shitamachi peut être perçue comme plus simple et plus heureuse, un espace communautaire plus féminin face à un mode de vie masculin plus corporatiste. C'est une partie de la mémoire, un lieu gardé à l'esprit qui s'applique n'importe où on le décide ou encore nulle part. C'est le lieu de l'imagination. »<sup>23</sup> (Traduction de l'auteur, Waley 2002: 1548)

Pour poursuivre avec les récits et représentations qui forment la ville dans une vision diachronique et synchronique, Iwatake Mikako montre l'importance politique de la définition identitaire de la ville à travers les commémorations officielles organisées entre 1889 et 1989 : « Tokyo n'a pas célébré ses anniversaires régulièrement sur la base d'une simple origine historique. Il s'agit plutôt de manœuvres politiques à des fins identitaires, qui se sont approprié des faits historiques de différentes temporalités. »<sup>24</sup> (Traduction de l'auteur, 2003: 233) Après la seconde guerre mondiale, le gouvernement métropolitain de Tokyo développe une historiographie construite, à l'instar de l'Etat-nation, sur la victimisation du pays suite aux catastrophes qui ont touché le pays où la ville est perçue comme « a phoenix that comes back as a world city ». (2003: 234) Intégrant le système calendaire judéo-chrétien en 1872, en place du chinois, le Japon assimile rapidement les concepts anniversaires, liés aux décades, siècles et millénaires.

« Les célébrations d'anniversaires ne sont pas forcément un moteur de changements sociaux, elles ont souvent été porteuses de messages et de sens contradictoires. Mais symboliquement, elles ont joué un rôle vital dans la construction, la présentation et la représentation d'une identité territoriale désirée, indépendamment de ses dimensions. L'étude des différentes commémorations de Tokyo montre comment l'organisation temporelle et les pouvoirs politiques sont intimement liés et comment l'écriture (ou la réécriture) de l'histoire est une matière contestée, qui varie suivant quelle historiographie et quelle temporalité sont (re) présentées et à quelles fins politiques. »<sup>25</sup> (Traduction de l'auteur, idem) Nous quittons ici cette parenthèse politique pour revenir à la division spatiale de la capitale. Shitamachi plus que la région de Yamanote, au développement anarchique avec les constructions des quartiers de Shinjuku, Shibuya, Ikebukuro, Nakano, etc., garde une aura forte et cristallise l'imaginaire ou les imaginaires. À l'époque d'Edo, les habitants de Yamanote représentaient la modernité du Japon alors que les gens de Shitamachi étaient perçus comme les défenseurs d'un ordre passé et d'une forme de culture traditionnelle. (Waley 2002 : 1536) Face à ces changements, Paul Anderer relève dans la littérature, différentes postures qui marquent ce passage d'Edo à Tokyo. Ainsi, suivant l'auteur, la ville est une terre

<sup>23</sup> « Shitamachi life can be seen as simpler and happier, a more feminine space of community as against the masculine world of corporate life. It is a part of the memory, a place absorbed into the mind and applied anywhere one wants it to be or nowhere at all. It is a space of the imagination » (Waley 2002: 1548)

<sup>24</sup> « Tokyo has not celebrated its anniversaries regularly, on the basis of a single historical origin of the city. Rather, the making of identity has been the primary political goal, which then has appropriated historical events of different temporal orders. » (Iwatake 2003: 233)

<sup>25</sup> « Anniversary celebrations might not necessarily be a primary driving force for social change. They often have carried multiple and contradictory meanings and messages. Yet symbolically they have played a vital role in shaping, presenting, and representing a desired identity for a territory, whatever its dimensions. An examination into Tokyo's various anniversaries reveals how the organization of time and political power are closely related, and how the (re) writing of history is a contested terrain, depending on whose historical memory and which temporal order is presented and represented, and for which political end. » (Iwatake 2003: 233)

promise pour Roka Tokutomi dans « Omoide no ki », un endroit qu'il faut fuir dans ces restes du passé — Shitamachi — pour Kafû Nagai ou dans l'éloignement réel pour Tanizaki Junichiro. (1987: 227)

Dans son étude consacrée à l'attente menée dans le lieu de rendez-vous le plus couru de la capitale, la statue du chien Hachiko devant la gare de Shibuya, Kato Hidetoshi retrace la « création du mythe d'un héros populaire urbain »<sup>26</sup>. (Kato 1978) À travers l'histoire de ce chien qui, selon la légende appartenait au professeur Ueno Eisaburo, habitant de Shibuya, et accompagnait son maître chaque matin à la gare où il revenait le soir pour l'accueillir. Décédé subitement au travail, le professeur ne revint plus et plusieurs années durant, Hachiko l'attendit patiemment. Ce récit est diffusé dans tout le pays, relayé par les journaux, où la fidélité du chien à son maître est louée, jusqu'à ce qu'une statue du fidèle compagnon soit érigée.

« Ce récit abrégé de l'histoire du "fidèle Hachiko" tirée de livres pour enfants est devenu ce qui appartiendrait au "folklore urbain moderne". Le terme folklore est généralement associé au monde rural, à des croyances et traditions transmises oralement. Le folklore urbain moderne est bien évidemment un phénomène lié à la modernité des villes et s'appuie sur les avantages de la couverture des médias de masses actuels pour atteindre un grand nombre de personnes en moins de temps qu'il était nécessaire avant l'ère Meiji. Néanmoins, l'essence du folklore réside dans sa base anonyme et dans son incorporation aux valeurs et aux croyances. L'histoire romanesque de Hachiko citée ci-dessus remplit ces deux conditions. C'est une histoire dont les auteurs ne sont pas identifiables et où Hachiko symbolise l'esprit de loyauté qui était important dans la vision officielle des valeurs du Japon d'avant la guerre. »<sup>27</sup> (Kato 1978: 47) Les contes où un chien joue un caractère moral ne sont pas isolés et certains remontent à l'époque d'Edo, mais dans ce cas l'auteur complète son analyse en mettant en perspective le rôle des médias de masse dans la diffusion rapide et très large de ces mythes urbains modernes.

« Le développement de l'industrie des médias de masse modernes a rendu les villes encore plus symboliques. Dans la popularité de la légende de Hachiko, les journaux d'abord puis des livres d'éducation morale publiés par le ministère de l'éducation ont joué un rôle essentiel : ils ont propagé la version actuelle concernant la dévotion de Hachiko à son maître. Cette attention a accentué le développement de la légende en la propageant à travers tout le pays dans une période très courte, et a contribué à accentuer son caractère romanesque. »<sup>28</sup> (Traduction de l'auteur, Kato 1978: 52) La statue de Hachiko, comme lieu de rendez-vous le plus connu de la

<sup>26</sup> Traduction du titre du chapitre.

<sup>27</sup> « This abbreviated tale of «faithful Hachiko» taken from a children's book has become what can be called «modern urban folklore». The term folklore is commonly associated with rural, orally preserved traditions or beliefs. Modern urban folklore is of course a modern city phenomenon, and one which enjoys the benefits of modern mass media coverage to reach a far greater number of people in less time than possible before the Meiji Period. However, the essence of folklore lies in its anonymous beginnings and its incorporation of society's values or beliefs. The romanticized story of Hachiko above fulfills both conditions. It is a story with no identifiable author in which Hachiko symbolizes the value of loyalty which was important in the official values of prewar Japan. » (Kato 1978: 47)

<sup>28</sup> « The development of modern mass communication industries has made cities even more symbolic. In the growth of the legend of Hachiko, first newspapers and later textbooks [sic] from moral education published by the Ministry of Education, played an essential role : they publicized the current version of the legend of Hachiko's devotion to his master. This publicity furthered the development of the legend by spreading it throughout the entire country in an extremely short period of time as well as further romanticizing it. » (Kato 1978: 52)

capitale, continue à véhiculer l'histoire qui l'a érigée, confirmant par là même l'importance du symbole entre récit et lieu.



Statue de Hachiko devant la gare de Shibuya (photo de l'auteur)

La nostalgie affichée sur les murs de la station d'Asakusa sous forme de reproduction de documents historiques relatifs aux lieux, les bords de la rivière Sumida sont synonymes de quartiers populaires plus pauvres. Et les berges sous les ponts autoroutiers qui longent la rivière abritent des campements de sans-abri et regorgent de *spots*. Ces endroits sont parfois décrits comme « punk spots » par les skateurs qui s'y aventurent plus volontiers en groupe. (Keita Ikenoue) Dans un même esprit de création de symboles, les *spots* historiques tels le *jabu ike* de Shinjuku, la place devant la gare d'Akihabara, filmés pour la vidéo de skate « Tokyo 1995 » et à propos de laquelle des articles sont récemment parus dans des magazines. (Secret Cut 2004 n.1, Sb 2008 brandnewyear). Si Tamachi remplit un peu la place laissée vide par ce lieu, ce sont surtout d'autres *spots* qui retiennent mon attention, il s'agit d'emplacements disparates disséminés dans les quartiers emblématiques pour les streateurs de Shinjuku, de la gare de Tokyo et de ses environs ; d'Ikebukuro dans une moindre mesure, etc. Aussi quelconques que le mur bordant la sortie d'une gare (Tokyo), qu'un escalier avec un palier médian (Shinjuku) ou que la devanture d'une banque (Ikebukuro), ces lieux rappellent à l'esprit des skateurs de Tokyo des actions emblématiques, un passé proche mais irrévocable. Shibuya Yuri m'a raconté l'histoire des premières photographies qu'elle a prises avec le skateur et vidéaste Morita Takahiro sur

le *wallride*, près de la sortie Yaesu de la gare de Tokyo : il s'agit d'un mur qui court du sol à la verticale et permet d'y rouler. (10 avril 2008) Ce *spot* mythique aujourd'hui détruit, reste dans les mémoires comme un lieu important qui participe de l'imaginaire du skateboard. Dans un autre registre, cette soirée en compagnie de skateurs inconnus de la scène japonaise, venus entre amis de Fusa, une banlieue à plus d'une heure de voiture à l'Ouest pour skater la nuit à Shinjuku. Je les accompagne dans le quartier des affaires entre les tours de bureau, ils me montrent les environs, ici une main courante, un *handrail* bleu, un éclairage au tube fluorescent illumine les marches en contrebas depuis la partie où l'on s'appuie. Ils m'y narrent ici les prouesses de Nakajima Soichiro<sup>29</sup>, plus loin, ils me présentent de grands escaliers arrondis comme étant ceux de Kris Markovich, professionnel américain des années 1990 connu pour sa vitesse et son sang-froid. Il a sauté par-dessus ces marches en *ollie*, action qui depuis le haut de celles-ci me paraît impensable.

---

<sup>29</sup> Professionnel qui a fait carrière avec le soutien financier de marques américaines, il est un des skateurs japonais qui est connu de manière internationale et jouit d'une grande réputation au Japon où il vit du sport. Né en 1979.



## 5

## JEUNESSES JAPONAISES ET SKATEBOARD

« Ce quartier [de Komazawa] aligne des maisons témoins qui restent illuminées toute la nuit, comme pour incarner la réalisation de nos rêves. Dans un restaurant familial ouvert 24 heures sur 24, pas l'ombre d'un client ou presque. Il m'est arrivé jadis d'y entrer seul, en pleine nuit, par fringale soudaine de potage au maïs. Depuis lors, jamais plus.

En quittant le bloc de maisons témoins, je me suis engagé dans une allée étroite conduisant à un quartier résidentiel ordinaire, et l'endroit est vite retombé dans le noir. J'ai levé les yeux, une rangée de trois lampadaires était en panne. Pas de lumière non plus aux fenêtres des maisons. Cette obscurité a sans doute aiguisé un rien mon acuité auditive, j'ai même perçu un peu le bruit que faisaient les garçons qui jouaient plus loin sur la place centrale du parc, le roulement de leurs skateboards qui glissaient sur le béton.

[...]

M. Kondô était en retard à notre rendez-vous de trois heures et demie, j'ai donc prolongé d'un quart d'heure environ notre conversation. Sans doute du fait des vacances de printemps, il y a beaucoup d'enfants dans le parc, et histoire d'embêter exprès les adultes qui coulent un agréable moment de farniente dans l'après-midi, ils font un bruit agaçant avec leurs skateboards.

Le skateboard ou le vélo doivent sûrement être interdits dans ce parc, mais j'imagine que c'est cette interdiction-là qui attire les enfants. » (Yoshida 2007:59-60 et 64)

Dans son roman intitulé *Park Life*, l'auteur fait par deux fois référence au skateboard, une première fois près du parc de Komazawa, aménagé pour les jeux olympiques de 1964 à l'ouest de Shibuya et une seconde fois dans le parc de Hibiya, en plein centre d'affaires proche de la gare de Tokyo. Dans ces espaces verts, le narrateur peut se retrouver seul, avec lui-même, avec cette jeune femme qu'il rencontre, il s'agit de lieux tranquilles, en dehors de l'ordinaire du travail, comme le devient également le quartier de Komazawa plongé dans la tranquillité de la nuit. Ces espaces autres sont l'occasion pour l'imaginaire de s'épanouir dans la ville et jouent un rôle important dans la pratique des skateurs, qui par leurs activités investissent ces entre-deux urbains, spatiaux et temporels, confrontés qu'ils sont à la "ville" qui n'a pas vraiment prévu leur présence en dehors des skateparks, relégués, le plus souvent, dans les marges urbaines. (Yabe 2004a, 2009)

## LA LOST GENERATION, UNE GÉNÉRATION PERDUE ?

Avant de suivre les skateurs pour saisir comment ils façonnent leurs propres espaces, il convient de situer les jeunesses<sup>1</sup> qui ont permis à ce sport de se créer une place dans la capitale nipponne. Elles accompagnent l'urbanisation massive qui a suivi la Seconde Guerre mondiale et qui touche l'archipel non seulement dans la capitale, mais aussi à l'Ouest dans la région d'Osaka, d'Hyôgo, de Kyoto ou encore de Nagoya<sup>2</sup>. Ce processus qui se déploie sur plusieurs générations dans des banlieues qui se développent à grande échelle accueillant les jeunes familles qui ne peuvent se permettre de loger plus près des centres. « Structurellement liés aux ruptures qui arrachent les Japonais des réseaux traditionnels de solidarité familiale et villageoise, les quartiers résidentiels situés en périphérie des centres urbains, qu'ils soient pavillonnaires ou organisés en cités, sont à l'origine d'espaces "vides", peuplés d'anonymes dont le sociologue Mikio Wakabayashi a pu dire qu'ils "sont animés par le sentiment de cohabiter avec les autres tout en se sentant différents."<sup>3</sup>; à cet égard, ces quartiers sont bien les produits d'une modernité différenciatrice qui décroïssonne les univers locaux fondés sur une solidarité mécanique. La banlieue japonaise est née. » (Yatabe 2007a : 87) Ozu Yasushirô nous montre un Tokyo de l'exode rural, où les transports publics tiennent de manière récurrente le rôle d'acteurs<sup>4</sup>, dans ses films couleurs à partir des années 1950, la banlieue<sup>5</sup> se dessine et la télévision fait son apparition avec son modèle de vie tourné autour de la famille nucléaire. (Bel 1980, Nozawa 1996, Jousse et Paquot 2005, Yatabe 2007a) Deux époques marquent le développement de la banlieue, une première qui court de 1955 aux années 1970 voit se construire plus de logements communautaires communs et la seconde, dans les années 1980 avec l'essor de leur pendant privé, les *manshon*. S'instaure également, dans les années 1970, tout un style de vie calqué sur le modèle nord américain avec la mise à disposition d'une panoplie de services qui l'accompagne et structure l'expansion des zones périphériques, où « les jeunes ménages dont les goûts tranchent avec ceux de leurs aînés : portant jeans et T-shirts, écoutant du rock anglo-saxon ou de la *new music* japonaise, ils s'écartent de l'image du couple vivant dans les HLM. Ces jeunes ménages sont qualifiés de *new family* par les publicitaires, ils viendront s'installer dans les espaces suburbains nouvellement aménagés, dont le plus connu est sans doute Tama New Town, cité ouverte en 1971 à l'ouest de Tokyo. Ils préfigurent la catégorie sociale judicieusement désignée dans le milieu des

<sup>1</sup> Nous employons ici les mots jeune et jeunesse au pluriel. S'il est parfois d'usage de les utiliser au singulier pour regrouper des individus dans une catégorisation faussement homogène liée à une tranche d'âge souvent mal définie, cette conception d'une part de la population n'est pas apte à représenter correctement la multiplicité des vécus. Ainsi, dans l'approche des jeunesses, différents facteurs socio-démographiques entrent en ligne de compte, tels que le sexe, la situation socio-professionnelle, l'âge, etc. (Glauser et Thiévent, 2004)

<sup>2</sup> La politique de développement intensive des années 1950 a conduit à une forte concentration dans ces régions métropolitaines, aussi appelées la ceinture pacifique. Ainsi ces zones urbaines ont attiré, entre 1950 et 1975, plus de 10 millions d'habitants dont environ 5 684 000 personnes pour la seule région tokyoïte. Cette ceinture pacifique compte quelque 32 % de la population nationale en 1950, 44.9 % en 1975 et 45.4 % en 1985. La région de Tokyo élargie comptait à elle seule 15.5 % de la population du pays en 1950 et 24.2 % en 1975. (Alden, Hirohara et Abe 1994 : 34-35)

<sup>3</sup> Wakabayashi Mikio, Miura Atsushi, Yamada Masahiro, Oda Mitsuo, Uchida Ryûzô, 2000, « *Kôgai* » *to gendai shakai* [La « banlieue » et la société moderne]. Tokyo : Seikyûsha, p. 50

<sup>4</sup> Je renvoie le lecteur à des films tels que le « chœur de Tokyo » (1931), « gosses de Tokyo » (1932), « une femme à Tokyo » (1933).

<sup>5</sup> Ici nous regarderons par exemple « Voyage à Tokyo » ou « Bonjour ».

années 1980 sous le terme Japanese WASP — "White-collar, Americanized, Suburban, Private" — le profil type des habitants qui, à leur manière, remodelent et réinventent dans la banlieue sud-est de Tokyo le style de vie qui était celui des Américains de la classe moyenne trois décennies plus tôt. La banlieue qui, malgré ses cités, tient probablement davantage du *suburb* anglo-saxon que de la banlieue telle qu'on l'entend en France, s'affirme ainsi comme le lieu où se concrétise, quelque part dans les années 1970, le rêve japonais ; elle annonce l'avènement d'une société de consommation, sorte de déclinaison, dans l'archipel, du style de vie américain qui, en ces années-là, faisait encore office de modèle. » (Yatabe 2007a : 88)

Dans les faits, le tissu urbain est maillé de commerces, de services importés des États-Unis, parmi lesquels des *fast-foods* (Kentucky Fried Chicken, MacDonald's), des supérettes ou *konbini*, ouverts tous les jours de la semaine, 24 heures sur 24 (Seven Eleven, Lawson, am-pm) et des restaurants familiaux ou *family restaurants* (Sky-Larks, Denny's) accessibles à n'importe quelle heure du jour et de la nuit et toujours situés à côté d'un parking pour accueillir les voitures que la vie en banlieue affectionne. Dans cette décennie 1970 encore, la télévision se démocratise entraînant la popularité de la *pop music* japonaise avec ses chanteurs charismatiques appelés *aidoru*. (Condry 2004: 24) De nouvelles tendances émergent dans cette société en mutation où la diffusion télévisée joue un rôle de catalyseur de première importance. Dans le corollaire se déploie une kyrielle de "sous-cultures" dites *underground*, en ce sens qu'elles trouvent des réseaux de diffusion qui ne font pas partie des médias de masse et répondent à certaines attentes spécifiques de jeunes. Durant les années de transition entre les décennies 1970 et 1980 apparaît une « culture populaire » appelée *shin jinrui*, la « nouvelle humanité », qui par ses choix vestimentaires et d'accessoires cèle son appartenance et marque des repères identitaires liés principalement à certaines marques de luxe. (Condry 2004: 27) S'ensuit une forte hausse de la consommation de produits de luxe, icônes personnelles et marqueurs ostentatoires du statut social. Ce type de positionnement lié au prestige de l'objet trouve son sens dans le terme *oshare* - "à la mode", "qui a la classe" -, il marque une sensibilité esthétique qui réunit une grande population de jeunes adultes urbains. Dans les années 1980, une hiérarchie cristallise les modes de consommation et instaure les *shin jinrui* comme le groupe social le plus en vue, cette tendance se manifeste également dans la fréquentation de clubs et discothèques, lieux nouvellement instaurés. « Durant la bulle financière des années 1980, de nombreux Japonais aspiraient à posséder les mêmes marques occidentales, non pour se distinguer mais plutôt pour s'intégrer. Quelque 40 % des consommateurs japonais posséderaient un article Louis Vuitton, et la société mère réalise près de 10 % de son chiffre d'affaires dans l'archipel. » (Harney 2010: 33)

À côté de ce fort courant qui marque une certaine jeunesse, d'autres "sous-cultures" émergent dont le skateboard où la deuxième vague de popularité se donne à voir dans les alentours de l'entrée du parc de Yoyogi. (Best et Suzuki 2003: 66) Cette rue fermée à la circulation a engendré plusieurs modes, notamment liées à divers courants musicaux (Yabe Tsunihiko, entretien du 10 novembre 2008). La première du film culte *Wild Style* catalyseur du mouvement hip-hop au Japon et plus généralement dans le monde occidental, agendée à Tokyo avant celle de New York en novembre 1983 a marqué les esprits. Accompagné d'un livre en japonais, cet événement a joué un rôle considérable dans l'émergence de cette "sous-culture" au Japon. Les images de

ces jeunes du South Bronx emmenés au parc de Yoyogi à la rencontre des adeptes nippons du rockabilly marquent encore l'histoire de ce mouvement. (Ahearn 2007: 170) Au tournant des années 1990 cette tendance se radicalise et les courants musicaux regroupent chacun leurs fans (*hip-hop, reggae, new wave, hard core, jazz, etc.*), phénomène qu'Ian Condry définit comme des « cosmos insulaire » — *shima uchû*<sup>6</sup>. (2004: 29) La visibilité de ce pôle de rencontre de l'arrondissement de Shibuya a permis à des danseurs comme *Crazy-A* d'être invités à des émissions de télévision (2006 : 64). Outre le *hip-hop*, nombreux groupes de *rock and roll*, ainsi que divers courants musicaux et "sous-culturels" de toutes les influences s'y sont produits et continuent aujourd'hui encore d'y présenter des performances. Les adeptes de ces musiques et surtout les photographies de rockeurs habillés de cuir avec les cheveux gominés ou celles de fans d'*anime*, habillés à la manière de leurs héros, ont été diffusées de par le monde représentant l'image iconique d'un Japon de la surmodernité. Dans le même ordre d'idée, les skateurs utilisant du matériel d'importation, suivaient la mode et les figures inspirées des canons étasuniens, et entretenus à travers des compétitions et des magazines. « Personne n'était donc préparé aux bouleversements des années 1990. Ni le gouvernement ni les entreprises ne s'attendaient à voir le "modèle japonais" se désagréger aussi violemment après l'éclatement de la bulle financière — laquelle a coïncidé avec l'effondrement du bloc communiste. En l'espace de quelques mois, le Japon s'est retrouvé fragilisé sur le plan économique et sur le plan géopolitique.

À une exceptionnelle époque de stabilité succédait alors une période de chaos qui a provoqué un traumatisme de grande ampleur. La crise se traduit par un affaiblissement du système bancaire alors que les banques nippones figuraient, quelques années auparavant, en tête des classements mondiaux. Les entreprises n'ont pas à licencier un personnel qui s'était pourtant engagé corps et âme pour assurer leur réussite. » (Odaira 2009: 7) C'est ce qu'illustre le cinéaste Kurosawa Kiyoshi dans son film *Tokyo Sonata* (2008), en donnant à voir au spectateur le démantèlement d'une famille dont le père licencié cherche à cacher sa situation. Le fils aîné en pleine quête de sens s'engage dans l'armée américaine pour prendre du service dans le conflit irakien. Le cadet et sa passion d'abord cachée pour le piano, nourri d'un talent certain, apparaît comme une lueur d'espoir. Ce n'est pas un hasard si la musique, une forme artistique d'expression individuelle, apporte la rédemption, image de ces niches sous-culturelles qui absorbent certains jeunes et en même temps leur donnent une identité propre. À la suite de la décennie 1980 où la Nation était fédérée derrière une idée : soutenir et développer l'économie, le Japon profite de son présent « sans fin ». L'individu doit redéfinir sa place et construire un nouveau système de valeur. Les jeunes sont les premiers à s'engager dans cette recherche "d'identité inédite". La seconde moitié des années 1990 voit ainsi éclore une quantité de « cultures de la rue » (*street cultures*) dont le skateboard fait partie. (Yabe Tsunihiko, 10 novembre 2008) La mode portée par les *Kogaru* en est un autre exemple, ces jeunes femmes aux cheveux décolorés, à la peau bronzée qui par leurs tenues sexy et hautes en couleurs sonnent le glas des *shin jinrui* avec leurs habitudes de consommation, préférant la multiplication des gadgets bon marché aux produits de luxe. Elles

---

<sup>6</sup> Ian Condry emprunte cette expression qu'il traduit par « islands in space » à Miyadai Shinji, 1994, *Seifuku shôjo tachi no sentaku* (The choice of the school uniform girls). Tokyo : Kôdansha, pp. 244-245. Augustin Berque nous rend attentif au fait que la traduction française présentée ici est plus précise et prend le sens de « petit monde isolé ».

instaurent l'utilisation du *pager*<sup>7</sup> pour communiquer entre elles et accaparent l'attention du pays. (Best et Suzuki 2003) Dans un autre registre, ces jeunes hommes qui s'enferment à la maison (*hikikomori*) ou dans un monde imaginaire, sont d'une manière générique dénommés par le terme *otaku*.

« Une nouvelle tendance contradictoire fut l'émergence de ceux que l'on appelle *otaku* et qui se définissent également par leur lien aux médias et à la consommation, mais qui peuvent être considérés comme l'opposé des *shin jinrui* : "Otaku. Jeunes qui se distancient des codes relationnels interpersonnels des *shin jinrui*. Au lieu de cela, ils habitent des "mondes" (*sekai*) soutenus par des médias (*anime*, science-fiction, radioamateur, services de messagerie téléphonique,...)"<sup>8</sup> Ils sont par définition fantasques et extrêmement bien informés dans leurs propres centres d'intérêts, mais se révèlent être des solitaires asociaux, "des spécialistes déséquilibrés" aux manies extrêmement marquées. [...] Le mot peut être utilisé par plaisanterie, négligemment comme un adjectif (*otaki*), mais le plus souvent ce terme traduit le refoulement et le mépris. »<sup>9</sup> (Traduction de l'auteur, Condry 2004: 28)

Apparaissent ainsi de nouvelles questions existentielles qui doivent être « formulées, faute de mieux, à partir de la banlieue fantasmagorique » (Yatabe 2007a : 93) L'auteur présente ici le lieu comme « [...] "fantasmagorique" dans la mesure où les différents "théâtres" sociaux sont complètement pénétrés et façonnés par des influences très lointaines. Le site n'est plus seulement structuré par ce qui est présent sur scène ; la "forme visible" de la scène dissimule les relations à distance qui déterminent sa nature. [...] » (Idem, note 19 : 91) Il se demande alors comment, dans cet univers « en kit » penser le soi ? Les populations jeunes surtout sont les plus touchées par ce changement de structure qui découle de la perte de cet objectif sociétal et économique de l'emploi à vie et du travail pour tous, que le système éducatif était censé pourvoir. Ainsi se crée de nouvelles sous-catégories sociales, des "sous-cultures" ou des « cultures jeunes » (*wakamono bunka*), « cultures jeunes de la rue » (*sutoritokei wakamono bunka*) comme le propose Yabe Tsunehiko. (2009) Plus généralement, ce type de groupes qui se reconnaît dans un loisir et dans les éléments sous-culturels qui lui sont attribués, fait référence à ces courants typiquement japonais que la lettre « j » caractérise, comme la J-Pop (musique pop japonaise), la J-League (ligue de baseball japonais), la J-Bungaku (littérature japonaise) etc. À la même époque, ces « dérives identitaires » dont parle Yatabe Kazuhiko sont une réponse aux changements de paradigme que le Japon a subi, suite à l'éclatement de la bulle économique des années 1980. (2007a : 97-98) Dès lors, les jeunesses des années 1990 ont souvent été décrites comme la « génération perdue ». (Odaira 2009)

<sup>7</sup> Appareil portatif qui permet de signaler des appels, il a ensuite permis d'afficher le numéro de téléphone qui le déclenche, puis des petits messages. Cette technologie a été remplacée par les téléphones portables.

<sup>8</sup> Les deux citations de Ian Condry sont tirées de Miyadai Shinji, 1994, *Seifuku shōjo tachi no sentaku* (The choice of the school uniform girls). Tokyo : Kōdansha, pp. 153-154.

<sup>9</sup> « A countervailing cultural trend was the emergence of the so-called otaku, who are also defined by their relationship with media and consumption, but who can be viewed as opposites of the shinjinrui : "Otaku. Youth who retreat from the shinjinrui-style of code-like interpersonal relationships. Instead, they inhabit distinctive "worlds" (*sekai*) conveyed by media (*anime*, science fiction, amateur radio, dial-up message boards,...)" The definition is of fantastics who are extremely conversant within their own field of interest, but who tend to be asocial loners, "unbalanced specialists" with extreme manias. [...] The term can be used jokingly, or casually as an adjective (*otakii*), but most often the term is a sign of repulsion and scorn. » (Condry 2004: 28)

« Jusqu'à l'éclatement de la bulle financière au début des années 1990, la société japonaise était en phase ascendante, créatrice d'emplois, de revenus et de promotion. Aujourd'hui, ceux qui sont nés dans un milieu défavorisé ont peu de chances d'accéder à la classe moyenne. Et la pauvreté s'est étendue à ces jeunes en situation précaire pour lesquels l'idéal petit-bourgeois de leurs parents est hors de portée. Aux disparités statistiques s'ajoute une inégalité ressentie : celle de se savoir une main-d'œuvre jetable. » (Pons 2007) Avec l'augmentation du chômage, la prolifération grandissante du travail précaire, les *baito*, ces travaux peu qualifiés et payés à l'heure, de plus en plus de jeunes ont dû trouver de nouvelles solutions pour fonder leur identité. « En 2007, près de 40 % de la main-d'œuvre japonaise occupait des emplois à temps partiel ou sous contrat à durée déterminée, rappelle le ministère de la Santé et du Travail. Une proportion croissante de jeunes qui autrefois auraient bénéficié de revenus stables sont maintenant victimes de la précarité, passant d'un emploi à l'autre. [...] En septembre 2008, plus de 5000 personnes ont fait la queue pour l'ouverture du premier magasin de mode suédois H & M au Japon. Aujourd'hui, "le plus important n'est pas d'avoir beaucoup d'argent, précise Mlle Sakurai, mais d'exprimer son style personnel".

Et, pour le jeune Japonais, comme pour tous les jeunes du monde, plus ce style personnel diffère de celui des parents, mieux c'est. » (Harney 2010: 33) Ces communautés d'intérêt dans lesquelles certains s'investissent intensément sont alors un moyen de se re-crée une place au sein de cette société japonaise en mutation.<sup>10</sup> « *Laissez-nous vivre !* » On assiste depuis peu à un frémissement social qui n'est pas un mouvement de protestation organisé, encore moins une insurrection, mais qui a tout d'une jolie petite fronde, dont l'aspect à la fois spontané, festif, décalé et ironique défie les façons de faire et de penser de la gauche classique : les jeunes Japonais commencent à exprimer leur colère. Âgés de 25 à 35 ans, ils appartiennent tous à la *lost generation*, une génération sacrifiée sur l'autel de la stabilité d'emploi de leurs aînés, les baby-boomers et "perdue" à double titre, la société leur ayant confisqué et leur avenir et leur identité. Après la crise des années 1990 et l'implosion des institutions pourvoyeuses de protection, ils se sont retrouvés en effet dépossédés d'une conception linéaire, simple mais éprouvée, de la vie – travailler, fonder un foyer, élever des enfants –, tandis que, libres pour ainsi dire malgré eux, ils ont été sommés de partir à la quête d'un moi authentique qui s'est révélé d'autant plus inaccessible que les emplois précaires ne permettent ni l'acquisition d'une compétence, ni la capitalisation de l'expérience, ni le déploiement de la personnalité. C'est ainsi qu'ils sont venus grossir les rangs de ceux qui s'installent dans l'incertitude, les *freeters*, vivant d'expédients (leur

---

<sup>10</sup> Dans leur article intitulé « Où en est l'égalité des sexes ? », Nakajima Satoko et Tanasawa Naoko précisent que « selon les statistiques officielles, la part des hommes occupant un emploi stable (correspondant à ce que l'on appellerait en France le contrat à durée indéterminée, CDI) a connu une baisse de 10% entre 1985 et 2007, passant de 92,8% à 81,7% ; pour les femmes, la chute a été deux fois plus rapide : cette part est tombée de 68,1% à 46,5% durant la même période. Plus de la moitié des femmes actives ont donc un emploi précaire (intérim, contrat à durée déterminée [CDD] ou temps partiel). De plus, 43,6% de femmes, dont une majorité de mères de famille monoparentale, disposaient de moins de 2 millions de yens [15 000 euros] annuels en 2006, alors que seuls 9,6% pour les hommes connaissaient cette situation. L'inégalité homme-femme s'est donc accentuée. [...] La majorité des Japonaises exercent une activité professionnelle : parmi les femmes de 25 à 54 ans, 55,7% travaillent en 1980 et 70,4% en 2007. Leur motivation principale ? Le renforcement des finances de la famille pour subvenir, entre autres, à l'éducation des enfants, très onéreuse. » (2009 : 68 et 70)

effectif est estimé à 1,87 million pour 2006), et les *NEET*<sup>11</sup>, qui ne font rien (620 000). Leur horizon n'est plus le salariat, mais bien le "précariat", concept proposé par le sociologue Robert Castel pour désigner l'état de précarité permanente et repris par Amamiya Karin, l'ex-punk d'extrême droite convertie en véritable porte-parole des déclassés – des pauvres. Car il est une évidence, vécue au quotidien par les jeunes mais que les générations précédentes, marquées par le souvenir d'un temps où l'égalité faisait encore sens, feignent d'ignorer : dans l'archipel, la pauvreté s'installe. » (Yatabe 2007b : en ligne)

Ce texte donne à lire une vision de la jeunesse (25-35 ans) qui correspond partiellement à ce que j'ai pu constater chez les skateurs, tous mes interlocuteurs ne sont pas des travailleurs précaires, par contre cette volonté de s'engager dans une voie plus sensée et qui sort du schéma "classique" de carrière au Japon est apparue de manière récurrente. Lors de son entretien, Yabe Tsunihiko ajoute qu'« avec la génération perdue (*ushinawareta jūnen*) les cultures populaires ont fondamentalement changé. » (10 novembre 2008) Il précise qu'au début, le skate était une culture importée (*yunyū bunka*) qui pouvait, comme d'autres mouvements "sous-culturels", plus facilement déboucher sur un avenir professionnel. Toujours selon lui, il y eu avec les années 2000 un changement qui a divisé ces courants en niches séparées les unes des autres, les éloignant des marchés de la consommation de masse. Comment donc cerner ces processus en cours ou de nouveaux référents culturels se modèlent, Yatabe encore une fois nous propose de faire un détour par la banlieue japonaise où davantage que dans les centres historiques et surreprésentés, s'exprime cette nouvelle donne sociale. « Bien entendu, les grands centres de Tokyo impressionnent. Mais ces sanctuaires de la modernité, secrètement mais profondément liés à une histoire qui remonterait jusqu'à la période néolithique<sup>12</sup>, ne sauraient être compris qu'en lien avec les banlieues aseptisées et pour ainsi dire anhistoriques au sein desquelles s'affirme (ou au passé, s'est affirmée) avec plus de force, la confiance des Japonais envers le monde moderne — banlieues où s'exprime simultanément, de façon palpable, le "malaise de la modernité" japonaise. » (Yatabe 2007a : 85)

Depuis plus de trente ans, s'est élaboré un mode de vie de banlieue que l'auteur présente « comme un maillage particulièrement serré de sites "fantasmagoriques" où, par l'intermédiaire notamment des *convenience stores*, des *family restaurants* mais aussi du système fortement développé de la livraison à domicile, les familles accordent leur crédit aux systèmes experts qui assurent l'intégration systémique de leur société ; elle est aussi le lieu où les citoyens expriment la foi dans les signes et conventions — enseignes, marques, griffes, le sac Louis Vuitton, etc — qui, balisant depuis trente ans l'espace national et international, leur offrent des prises auxquelles ils peuvent s'accrocher. » (Yatabe 2007a : 91)

Arrêtons-nous ici sur les « convenience stores » ou *konbini*, ces magasins ouverts la nuit durant où, selon un sondage du CLSA Asia-Pacific Markets, 70 % des personnes interrogées y achètent une fois par semaine quelque chose (Gill 2007: 139) Ces commerces agissent

---

<sup>11</sup> Abréviation de «not in education, employment, or training» qui sert de qualificatif à une tranche de la jeunesse qui ne travaille pas, n'est pas en formation ou faisant partie d'un ménage. Ils vivent généralement grâce à leur fortune ou à celle de la famille. Odaira Namihei qualifie ces jeunes de « désœuvrés et sans formation ». (2009 : 8)

<sup>12</sup> Tiré de : Nakazawa Shin'ichi, 2005, *Earth Diver*. Tokyo : Kôdansha

comme des repères omniprésents qui accueillent les moments de pause des skateurs, ils s'y restaurent, utilisent les toilettes ou lisent des magazines. Et comme nous venons de le voir, ces supérettes quadrillent l'espace urbain japonais, elles lui donnent cette impression d'uniformité, d'homogénéité. C'est le règne de la lumière néon aseptisée qui jure avec l'ambiance nocturne des rues semées d'enseignes lumineuses, où sont proposés un service moulé dans des formules de politesses toujours semblables et une organisation de l'espace qui ne varie pas d'une chaîne à l'autre. La gamme de biens et services qui y est offerte efface les différences entre les centres et les périphéries. Ces magasins procurent un repos bienvenu et un accès à tous types de produits. Copiés sur un mode de vie américaine, ces commerces se sont répandus dans le Japon des années 1970 avec l'installation de nouveaux paradigmes sociétaux basés sur la famille nucléaire et liés au travail à vie pour le père.

### KEITAI OU LE TÉLÉPHONE PORTABLE

Le téléphone mobile au Japon, *keitai denwa*, comme souvent se voit réduit à un petit nom, *keitai* ; ce terme, couramment traduit par « portable », insiste davantage, selon Ito Mizuko, sur la relation entre l'utilisateur et l'appareil qui dépasse une acception simplement fonctionnelle. (2004) D'après l'étude ethnographique sur laquelle se fonde son article, il existe un lien fort créé entre l'utilisateur et cet instrument technique qui est complètement différent du rôle que joue un téléphone fixe dans une maisonnée. Les personnes interrogées affirment qu'elles ne répondraient jamais au mobile d'autrui, même pas à celui de leur conjoint et, la personne qui appelle, ne s'attend pas davantage à parler à quelqu'un d'autre qu'au propriétaire. Ces téléphones sont donc intimement liés aux utilisateurs et l'auteur de préciser que les échanges constants de messages, aboutissant parfois à des conversations téléphoniques, se construisent principalement entre deux à cinq contacts privilégiés, rarement plus de dix alors même que les répertoires des enquêtés peuvent contenir plus de cent adresses. (Idem) Dans ce réseau d'intimes, des messages signalent également la non-disponibilité, comme par exemple, l'annonce du fait que l'on va se coucher. Ces relations serrées et choisies forment ce que l'auteur appelle un « tele-nesting » et créent une « co-présence », déspatialisée, instaurant ce que Fujimoto Kenichi désigne sous les termes de « *nagara mobilism* », comme un composant central des nouveaux habitus. (2005: 80) *Nagara* traduit l'idée d'une action menée en même temps qu'une autre et donne ici corps au fait que les communications n'arrêtent pas forcément une activité en cours, comme on peut « lire en regardant la télévision, manger en marchant ». (Ito 2004)

Selon Fujimoto toujours, le Japon joue un rôle de pionnier dans les habitudes de consommation liées aux téléphones portables, il s'y est développé toute une panoplie de services repris de par le monde, comme l'utilisation d'icônes, l'envoi de photographies et de vidéos par courriel, l'ajout de décorations sur l'interface, etc. (2005: 87) Il poursuit en précisant que « le *keitai* est le lieu qui réunit les sous-cultures japonaises. Les jeunes gens utilisent la dernière mélodie *J-Pop* (musique pop japonaise) comme sonnerie, les *Japanimation* (dessins animés ou *anime* japonais) tels que Pokémon, Doraemon et Chihiro tiré du film intitulé *le voyage de Chihiro*, comme fond d'écran

ou comme lanière à attacher au téléphone portable. »<sup>13</sup> (Idem) Pour l'auteur, les portables sont davantage des marqueurs de frontières que des outils qui érigeaient une accessibilité illimitée. Les choix donnés aux utilisateurs de s'en servir ou pas en public, de le débrancher, de ne pas répondre à un message, à un appel, permettent de dessiner son espace dans une topologie personnelle, malgré la distance. Ainsi, mon accès au terrain a été fortement imprégné par ce mode de faire où, au début surtout, mes interlocuteurs étaient difficilement joignables. Mes appels restaient sans réponses et mes messages, lettres mortes. Malgré mon introduction préalable auprès d'un photographe de skateboard par un autre, qui m'a fait confiance dès le début, ce premier ne répondait jamais à mes appels. Un soir lors d'une *session* de skate dans le quartier d'Ikebukuro j'ai croisé, par le plus grand des hasards, cet interlocuteur fantomatique. Après m'avoir vu skater avec ses amis, il avoue me reconnaître et m'a confirmé avoir remarqué mes appels, sans qu'il ne précise pourquoi il n'a pas répondu. Il me propose alors de lui téléphoner le lendemain, sans que je n'y croie vraiment. Le jour d'après, comme convenu, il répond et me fixe un rendez pour que je puisse l'interviewer, me consacrant beaucoup de temps et faisant preuve d'une grande amabilité. (29 juillet 2006) J'ai alors compris qu'il n'y avait derrière son "absence téléphonique" aucune mauvaise volonté, mais qu'il s'agissait d'une manière de marquer ses frontières. Ainsi, plus mon réseau s'agrandissait et plus mes apparitions étaient fréquentes dans le monde du skate – y compris dans les blogs locaux sur internet -, plus les skateurs me reconnaissaient et répondaient volontiers à mes questions.

Certains même furent flattés que je les contacte, sachant que je m'étais déjà entretenu avec tel photographe ou tel skateur. Il m'est alors apparu que les relations interpersonnelles se construisent sur la vraisemblance des interlocuteurs. Kato Haruhiro remarque comment les étudiants de son cours ne font pas la différence entre un mode de communication virtuel et les relations déconnectés des réseaux électroniques. Il rejette l'idée que la communication par téléphones portables interposés intervienne dans un « cyber espace » mais la relie à ce qui y serait opposé, le réel, le tangible. (2005: 106) Pour cet auteur encore, les *keitai* sont à ce point incorporés qu'ils ne sont plus des objets narratifs en soi. Et à Habuchi Ichiyo de préciser que les téléphones portables servent bien au maintien de groupes d'amis contre l'étendue urbaine et les déplacements. (2005: 179-180) Ito Mizuko et Okabe Daisuke parlent alors de « shared online space », d'un espace connecté partagé pour qualifier ces relations entre amis et plus encore entre partenaires d'un couple. (2005a : 266) De manière générale, ajouterais-je pour le skateboard, ces médias proposent des espaces déterritorialisés qui dans le cas de blog ou de relations par téléphones mobiles sont partagés et engagent celui qui énonce une information. Comme nous l'avons vu, le choix de répondre, sous quelle forme et dans quel interval sont des éléments qui positionnent ou spatialisent. (2005a : 266) Dans ce sens les espaces tout virtuels qu'ils soient désignés embrayent et engagent le monde physique et social. Dans un autre article, ils complètent cette argumentation en précisant que « La messagerie mobile, en particulier, aide à compenser un manque de cadres et de lieux sociaux, au sein desquels les jeunes peuvent communiquer en privé entre amis et intimes.

<sup>13</sup> « The keitai is a locus that integrates Japanese subcultures. Young people use the latest J-Pop (Japanese pop music) for ring tones and Japanimation (Japanese anime and anime character) like Pokemon, Doraemon, and Sen/Chihiro from the movie Spirited Away as motifs for wallpaper and keitai straps. » (Fujimoto 2005: 87)

À la suite de notre description de la manière dont les communications par mobile s'avèrent interdépendantes des effets structurants, nous avancerons que les jeunes se sont servis de la messagerie mobile pour créer des alternatives aux "lieux" ou cadres dans lesquels ils peuvent être en contact avec leur groupe de pairs proches, ou leur "communauté d'intimes à plein temps"<sup>14</sup> » (2005b : 23) Comme nous le voyons à travers ces deux exemples, la communication instaurée grâce aux téléphones portables crée une "topologie imaginaire partagée" et dans le cas du skateboard aide à fonder des réseaux d'amitiés et, de manière plus générale, le monde du skate japonais. Ainsi le terme de topologie montre bien le lien à un ancrage spatial décousu et la notion d'imaginaire partagée insiste sur l'univers symbolique commun à un groupe, comme le propose Gaston Bachelard dans son approche phénoménologique de l'imaginaire poétique, problématique qui sera développée lorsque nous aborderons l'image et sa « transsubjectivité ». (2010 : 3)

Dans les cas du skateboard et devant l'étendue urbaine, le téléphone portable prend une importance considérable, il facilite les rencontres, sert à annoncer les retards, permet de donner des directives pour trouver son chemin, de gérer les changements d'itinéraires de dernière minute ou de trouver la bonne sortie d'une gare. Les rendez-vous sont fréquemment chahutés, la superficie de la ville et la complexité des réseaux de transport rendent cet outil indispensable au maintien des sociabilités, voire des relations d'amitié. Les skateurs se déplacent passablement pour chercher de nouveaux spots, celui qui connaît le mieux le lieu de destination guide les autres par de nombreux coups de fils et autres messages. À cela s'ajoutent la consultation et la diffusion d'images qui renforcent cet espace virtuel partagé, Kato Fumitoshi, Okabe Daisuke (et al.) précisent que l'introduction de téléphones équipés de la fonction *Sha-Mail* (message qui contient une photographie) par *J-Phone* (devenu *Vodafone*) en novembre 2000 a changé la manière de communiquer. (2005: 301) En plus de cette possibilité d'échange, d'un appareil à un autre, les téléphones portables servent fréquemment à montrer des images à son entourage, entre skateurs il s'agit principalement d'images de *spot* prises en cours d'une *session*, lors d'une déambulation pédestre ou alors ils partagent des photos d'actions, tirées d'un ordinateur – clichés de soi ou d'un ami, reçus d'un proche ou d'un photographe. Lors de présentations de lieux urbains, les deux cas les plus fréquents que j'ai rencontrés permettaient soit de parler d'un *spot* nouvellement découvert pour s'en souvenir ou pour proposer à quelqu'un que l'on accueille, un choix de possibilité. « Les caméras des téléphones portables ne représentent pas seulement un instrument de capture d'images "toujours-présent" mais également un appareil "toujours-présent" pour les partager. De la même manière que l'omniprésence d'une caméra invite les usagers à prendre des photos, davantage en harmonie avec le déroulement de la vie quotidienne, la possibilité de partager des photographies sur l'écran d'un *keitai* omniprésent ou de partager des clichés grâce à un autre portable, fait que ce partage devient de plus en plus banal. Bien que les procédés de partage de photos basés sur les appareils de photo intégrés en sont encore à leurs balbutiements auprès des usagés, des recherches en cours montrent que ces appareils peuvent tolérer une plus grande quantité d'images partagées qu'il n'était possible de le faire avec des

<sup>14</sup> Les auteurs citent Nakajima I., Keiichi H. et Yoshii H. (1999), « Ido-denwa Riyou no Fukyuu to sono Shakaiteki Imi », (« Diffusion of Cellular Phones and PHS and their Social Meaning »), *Tsuushin Gakkai-shi (Journal of Information and Communication Research)*, 16, (3).

tirages analogiques. »<sup>15</sup> (Kato Fumitoshi, Okabe Daisuke, Ito Mizuko and Uemoto Ryuhei 2005 : 305, ma traduction)<sup>16</sup> Il convient toutefois de faire la différence entre l'accessibilité et les contacts qui sont développés grâce aux téléphones portables et ceux qui se tissent sur les « espaces plus extravertis des sites de rendez-vous et de rencontres en ligne ». (Ito et Okabe 2005b : 31) A cela, j'ajoute les blogs qui plus que les réseaux sociaux comme *mixi*<sup>17</sup> servent à informer les skateurs. Ces utilisations d'images, correspondent pour les auteurs à la notion avancée par Susan Sontag qui à la suite de la démocratisation du médium photographique, développe le concept de "regarder à l'aide de photographies" (« looking with photographs »). Ainsi, discuter des points de vue par téléphones portables interposés prolonge cette manière d'échanger autour de supports visuels. (Kato Fumitoshi, Okabe Daisuke, Ito Mizuko and Uemoto Ryuhei 2005 : 307) Je me pencherai plus tard sur ce que met en scène cette diffusion iconographique pour le monde du skateboard en prenant en compte divers supports, du magazine papier aux écrans.

### PANORAMA DU SKATEBOARD

Pour cette étude, je me suis concentré sur les skateurs, les photographes et les vidéastes qui créent les images les plus largement diffusées, personnages influents et engagés dans le monde du skate. Ces sportifs représentent une pratique que Yabe Tsunehiko pense « hardcore » et les présente comme des « otaku » en cela qu'ils privilégient momentanément en tous les cas, cette pratique à une carrière professionnelle et au type d'investissement social qui l'accompagne. Ceux qui ne profitent pas de la période des études pour skater davantage doivent généralement vivre de petits métiers précaires, les *baito*. En cela, ils pourraient être considérés comme faisant partie de la « lost generation », pourtant il me semble plus exact de dire qu'ils sont issus de cette "génération perdue" mais que le "monde du skateboard" leur permet de se retrouver et de se créer une place, de se positionner. Pour d'autres, le skate est une parenthèse qui s'ouvre sur la période universitaire durant laquelle ils disposent de plus de temps libre. En déplacement avec Ryuki Yasushi pour assister à la première d'une vidéo amateur où il a figuré, nous rencontrons une connaissance à lui, de retour d'un long voyage en Amérique du Sud et qui lui confie qu'il a arrêté

<sup>15</sup> « The keitai camera represents not only an ever-present image-capture device but also an ever-present image-sharing and transmission device. Just as the pervasive presence of a camera invites users to take photos more integrated with the stream of everyday life, the ability to share photos from an ever-present keitai screen, or to send photos via keitai, means that sharing also much more commonplace. While processes of sharing photos that rely on keitai cameras are still in their early development among users, current research documents that the devices can support a higher rate of photo sharing than was previously the norm with analog print photography. » (Kato Fumitoshi, Okabe Daisuke, Ito Mizuko and Uemoto Ryuhei 2005: 305)

<sup>16</sup> Suivant une étude menée par les auteurs en 2003, 90% des personnes interrogées ont répondu que les photos faites grâce aux téléphones mobiles étaient destinées à être montrées à même l'appareil, plus de 60% des utilisateurs s'en servent comme fonds d'écrans, et 50% d'entre eux les envoient à des amis ou à de la famille. Seulement 35% des réponses concernent le transfert de telles photographies sur des ordinateurs. (2005: 306)

<sup>17</sup> Il s'agit d'un site social, pendant de *facebook* nippon qui, contrairement à ce dernier, demande un parrainage pour y accéder. Plusieurs interlocuteurs-skateurs m'ont confié en 2008 qu'ils n'utilisaient plus *mixi* depuis quelques années et préféraient les blogs japonais et internationaux. Tomita « Curry » Makoto, propriétaire du magasin de skateboard *Fifty-fifty* et animateur du blog (<http://ameblo.jp/skateboardlife>, consulté régulièrement depuis 2008) dit n'entretenir une page sur *mixi* que pour créer un lien entre cette plateforme, le site web de son magasin et son blog. *Mixi* lancé en 2004 regroupe plus de 21.6 millions d'utilisateurs en 2011 alors que *facebook* en compte moins de 2 millions. (Tabuchi 2011)

de skater pour se lancer dans une carrière de « salary man »<sup>18</sup> qui ne lui laissera probablement plus assez de temps pour ce loisir.<sup>19</sup> (28 avril 2008) Lui-même se fait des soucis pour son avenir, il y a deux ans quand il était *freeter* il a pensé arrêter le skate pour se consacrer sérieusement à une profession plus stable. Il a de la peine à concevoir les deux et jusqu'à maintenant cette pensée le perturbe, il a en plus peur de se blesser, incident qui le ferait craindre pour sa carrière. Comme beaucoup de Japonais ses heures supplémentaires ne sont pas comptabilisées, ni compensées et il n'a pas pris de vacances depuis deux ans. Quand je lui en ai parlé, il me dit que ses derniers congés remontaient à un séjour à l'hôpital pour des raisons indépendantes de la pratique du skateboard. Puis il me précise qu'il travaille seulement depuis deux ans dans la même entreprise et que c'est à peine le début d'une expérience professionnelle acceptable.



Groupe de skateurs à Odaiba (photo de l'auteur)

À côté des personnes à l'investissement intense, toutes sortes de skateurs pratiquent ce hobby en marge parfois d'une vie professionnelle bien remplie. Ces derniers se rencontrent plus facilement dans les *skateparks*, ne pouvant que rarement se permettre de passer leurs nuits

<sup>18</sup> Cette expression s'applique aux employés de bureaux, aux « cadres » non dirigeants », plus communément appelés « cols blancs » et généralement engagés à vie. (<http://fr.wikipedia.org/wiki/Salaryman>, consulté le 7 février 2011) Ils cristallisent l'idéal-type du salarié masculin de la classe moyenne (*chûryû*) à laquelle 90 % des Japonais estimaient appartenir il y a une trentaine d'années. (Odaïra 2009: 6)

<sup>19</sup> Les interlocuteurs de Raphaëlle Choël et de Julie Rovéro-Carrez précisent que, « officiellement le nombre d'heures de travail est fixé à 40 heures par semaine, mais la réalité est tout autre: en 2008, 64,5% des Japonais travaillaient 60 heures par semaine. Ici, le *zangyô* (l'heure sup') bat son plein, les *nomikai* (réunions de travail autour d'un verre) n'en finissent pas. » (2010: 121).

dehors. Pour Yabe Tsunehiko les *streeteurs* qui s'investissent davantage dans cette pratique sont plus jeunes et font de ce sport un choix de vie, qu'ils soient professionnels, travailleurs précaires ou employés de l'industrie du skateboard. (10 novembre 2008 ; 2009) Sans jugement de valeur aucun, il faut soulever l'implication personnelle différente de chacun et les choix de vies divergents. Prenant comme point de vue l'image, sa fabrication, et sa distribution, j'ai de fait été confronté aux skateurs de la première catégorie. Ceux de la seconde sont à inclure parmi les consommateurs de ce corpus visuel et participent à l'économie du skateboard. De cette dichotomie, apparaît le biais introduit par les médias non virtuels qui montrent une grande majorité de photographies et de vidéos prises dans les rues. Tokyo regroupe dans les parcs et les skateparks davantage de skateurs plus âgés et de jeunes femmes qu'en Suisse ou en Europe, sans qu'il me soit possible d'articuler des proportions comparatives. J'ai ainsi rencontré plusieurs hommes, la quarantaine passée, débutants ou retournant à une passion passée. De même, j'ai skaté avec au moins trois personnes de la cinquantaine, issus de la vague des années 1970. Comme en Europe, les jeunes et très jeunes constituent la majorité des praticiens à côté d'un grand nombre de trentenaires, car comme nous le précise également Yabe Tsunehiko, sociologue de l'urbain à l'université de Keio, une dizaine d'années auparavant, la popularité du skateboard a fortement crû et il y a eu davantage de skateurs. « Les *streeteurs* sont devenus plus nombreux, différentes personnes ont développé ce loisir. Il y a eu ce rêve. » (10 novembre 2008)

Pour résumer il faut souligner que le Japon est reconnu pour la créativité de son skate, il s'exprime à travers des vidéos comme *Skate Archives*, *Strush Wheels*, *Dialogue Between Insiders*, *Night Prowler* ou *Overground Broadcasting* et comme le souligne l'article *Tokyoyola*. (Rich Adler 2009 : 66) Léo Valls met cette particularité en mots ainsi : « c'est très clair que mes voyages en Californie et au Japon m'ont permis de comparer deux mondes différents et m'ont ouvert les yeux sur une autre façon de voir le skate. Cette année, je suis parti au Japon pendant deux mois, pour la troisième fois en trois ans. Le skate Japonais n'a pas toutes ces règles, au contraire, les mecs essaient d'être aussi originaux et surprenants que possible tout en ayant du goût. Tu regardes une vidéo japonaise et c'est juste fou, c'est un autre monde. Les Japonais se servent de leur tête à fond quand ils skatent. Ça m'a beaucoup inspiré. » (Sugar, n. 119, 2010: 78). D'une autre manière, le photographe David Steel remarque cette différence de manière de skater. Ces interlocuteurs semblent déceler un retard dans le développement du skate contemporain, qu'ils imputent à l'économie du sport moins dynamique que dans d'autres pays. (Kingpin n. 60 2008 : 52). Taro Hirano lors de son interview, considère la situation différemment, il prête aux skateurs japonais une autre sensibilité, ils s'attachent à des actions précises, techniques et des lieux inhabituels pour les y exécuter. Il les compare principalement aux skateurs amateurs nord-américains qui se développent dans des actions de plus en plus dangereuses. Rich Adler dans son entretien suit le raisonnement du photographe japonais en apportant la nuance que les skateurs qu'il a rencontrés sont plus âgés et ne veulent absolument pas se blesser gravement. La scène japonaise comme les autres scènes du skate en dehors des États-Unis ne permet que très difficilement de mener une carrière dans le sport et les skateurs s'accommodent d'une vie professionnelle en marge de cette activité. Ils doivent donc adapter leur manière de skater avec leur vie quotidienne.

En ce qui concerne le street, Okumura Shota nous précise que « les skateurs à Tokyo rient la nuit. Ici la nuit, il est possible de voir beaucoup de personnages. D'innombrables vélos dépassent les voitures de luxe. Des néons publicitaires colorés et aveuglants illuminent la ville. Des belles filles aux cheveux noirs marchent le long des rues, des hommes d'affaires ivres dorment sur les bancs et les skateurs passent à côté d'eux à toute vitesse. Beaucoup de gens vont et viennent sans s'arrêter.

Les informations circulent vite au Japon et les nouvelles modes prennent rapidement. Les gens veulent que le travail les aide à accomplir leurs rêves, à définir leur identité, beaucoup d'entre eux sont séduits par le côté obscur de Tokyo et succombent aux tentations. De nombreuses personnes originaires de toutes les régions du Japon viennent ici. Tokyo est une ville de réunions autant que de séparations...

Nos rues abritent beaucoup de bureaux, de gratte-ciels, de boutiques de luxe et de maisons, les spots sont donc éparpillés à grande échelle dans la ville.

Les Tokyoïtes sont toujours à la recherche de beaux spots. Ils ont trouvé de bons curbs, d'énormes marches et ledges, des *gaps* à sauter ; nous adorons rider tous les obstacles. »<sup>20</sup> (Kingpin n. 34 2006: 54)

## DÉFINITION DE LA PRATIQUE

Avant de se plonger plus avant dans la pratique, il est bon de situer un peu le skateboard parmi les activités qui se développent dans les villes. Sport de glisse dans la veine du surf, mais aussi du ski, du snowboard, du patin à roulettes, il est également fortement lié aux nouveaux sports urbains tels que le *roller*, le *BMX*, le *fixie*<sup>21</sup>, pour se limiter à ceux qui sont les plus proches. Laissons de côté les *street football*, *street basket* et autres *street golf*. Les villes surtout, depuis la décennie 1970, voient se développer des sous-cultures qui se nourrissent des possibilités et de certains traits esthétiques liés à l'urbain. Pensons au mouvement hip-hop, où les danseurs, ceux qui font des graffitis et des tags, les *writers* selon Marc Tadorian, s'emparent de la rue dès les débuts du mouvement. (2009) Ils occupent des espaces, s'y installent, s'exposent eux-mêmes ou leurs traces.

Qu'ai-je donc rencontré à Tokyo de ce panorama global rapidement esquissé ? Depuis 2006 environ, j'ai assisté à un rapide développement de ces vélos à pignon fixe, les *fixie*, dont beaucoup de skateurs sont amateurs. Des films de *fixie* circulent dans les réseaux de la scène tokyoïte du skate. Les adeptes du *BMX* qui développent une pratique de la rue également appelée *street*, sont proches des skateurs et certains magasins vendent du matériel pour les trois activités sportives présentées ci-dessus. Articles du sport et médias sont alors accessibles dans un même lieu. Dans les rues et dans les parcs, j'ai rencontré des *BMX*, quelques rares films montrent ces deux activités couplées. Le *roller par contre*, qui développe également une pratique du *street*, semble en nette perte de vitesse ; je n'ai croisé que très peu de praticiens, de plus le matériel dont ils ont besoin ne se trouve que rarement dans les *skateshops*.

---

<sup>20</sup> Cette présentation de Tokyo, correspond à ce que j'ai pu constater lors de mes différents séjours ; les parties les plus populaires de la ville où se retrouvent les noctambules qui jouissent des innombrables divertissements attirent jusqu'aux skateurs qui dans leur pratique profitent de contempler la vie qui se déroule. Tous réunis dans cette capitale qui comme tant d'autres attire les convoitises et les curiosités.

<sup>21</sup> Les *BMX* et les *fixies* sont deux types de bicyclettes qui permettent de développer une conduite et une pratique acrobatique en milieu urbain.

Plusieurs skateurs rencontrés aiment certains aspects du mouvement hip-hop, ils m'ont parlé d'amis, de connaissances dans ce milieu sous-culturel ; qu'ils soient DJ, rappeurs ou *writers*. Une partie du film nous laisse entendre un rap, une chanson, de Yonesaka Junnosuke, skateur professionnel à temps plein et chanteur. De ces différentes pratiques et sous-cultures se dégagent une manière particulière d'envisager l'urbain : comme un environnement sur lequel il est possible d'agir et qui se révèle, en miroir, influencer le regard que lui portent ces citadins-acteurs. J'ai choisi de me pencher sur le monde du skateboard à cause de mes compétences personnelles dans ce sport. Si j'ai choisi de me concentrer sur le monde du skateboard, c'est principalement pour coller au plus près aux résultats mon terrain, tout en étant persuadé qu'un regard croisé sur ces diverses pratiques se révélerait fort intéressant et révélateur d'une conception autre de la ville.

Comment situer le skateur dans ces jeunesses urbaines ? Commençons par mettre ce terme au pluriel, puisque comme nous l'avons vu, il y a différentes attentes des pratiquants, toute une palette de types d'investissements et de compétences diverses. De plus, chaque mouvance change le rapport au sport et au terrain ; les *streeteurs* purs ne visent que la rue et tout ce qui y est associé, les amateurs de *pools*, ces piscines californiennes et les *skateparks* en béton ne jurent que par le bruit de la margelle en béton qui crisse sous leurs axes, etc. Dans leur article, Level, Dugas et Lesage parlent d'activités « ludomotrices » et soulignent l'importance de l'attention portée à « la construction identitaire du pratiquant [qui] suppose au préalable une prise en compte du caractère protéiforme de la notion d'identité. » (2010: 113) Ils mettent ensuite en garde le lecteur contre « une définition qui tendrait vers une réification de [celle-ci] en un attribut immuable de la personne, il s'agira ici d'envisager avant tout le processus dynamique par lequel le pratiquant se construit et se reconnaît comme tel, dans son rapport au monde et aux autres, au fil de ses expériences et interactions. » (Idem : 113-114) Aux auteurs de compléter que « [l']imprégnation émanant des mécanismes implicites à l'œuvre à l'occasion d'un investissement prolongé dans un sport se situe à l'interface du collectif et de l'individuel. Le collectif d'abord, puisque les normes sont produites par le groupe de pairs, agents et acteurs d'une culture commune ; l'individuel ensuite, car chaque sujet "reprend à son compte" cet univers et le fait sien en même temps qu'il le transforme, modelant et exprimant par là son identité. » (122)

Il est donc primordial de garder à l'esprit cette diversité des attentes et de considérer une multitude d'individus dans les liens de socialisation qu'ils développent. Cette construction identitaire si elle ne dépend évidemment pas que d'une seule activité se laisse néanmoins modeler d'une certaine manière par le skateboard. Ainsi, les skateurs développent une vision particulière de l'environnement bâti, en termes de lieux, une certaine sensibilité aux textures des sols et un sens de l'observation des processus sécuritaires des bâtiments, sans compter que les *streeteurs* de Tokyo développent une connaissance fine de la chronotopie, des rythmes de la ville et des alternances d'activités selon l'heure et le jour de la semaine. (Paquot 2009c) Iain Borden précise que, en plus de ce savoir, les skateurs créent une temporalité différente dans les lieux en y restant plus longtemps que les piétons qui ne font que les traverser. (2003 : 198) Ces éléments ressortent fortement dans mon travail sur les images, leur fabrication et les corpus visuels qu'elles constituent, puisque parler de la conception et de la compréhension de l'urbain

avec mes interlocuteurs, c'est parler de *spots*, de rues, de quartiers et de la ville en général. Ainsi cette approche a permis de mettre à jour un certain nombre de valeurs, de discerner une organisation en réseaux au niveau des groupes de proximité (quartiers étendus) et de la capitale. Je me suis penché sur cette articulation entre la production, la diffusion des images comme élément structurant des réseaux, c'est le moyen qui m'a permis de faire le lien entre le *micro*, les petits groupes d'amis et le *macro*, une scène tokyoïte qui se développe et dont les médias donnent le ton au niveau national.

Le skateboard comme activité physique est défini par différents auteurs comme un sport (Calogirou et Touché 1995 et 1999, Pedrazzini 2001) ou comme un jeu (Péguard 1996 et 1998, Zarka 2007). Yves Pedrazzini qualifie cette pratique avec celle du roller et du snowboard de « nouveaux sports » (2000: 30), selon la terminologie d'Antoine Maurice<sup>22</sup> et la complète avec la définition de Pierre Sansot développée dans son article intitulé « Le rugby et les nouvelles pratiques sportives »<sup>23</sup> pour lequel ces *néosportifs* sont mus par l'individualisme et un souci de liberté. Ils sont envisagés en opposition avec les sports collectifs, chapeautés par un entraîneur et la structure administrative des clubs et des fédérations. Mais cette conception centrée autour de l'individu cache la sociabilité de groupe, élément primordial dans les cas que j'ai rencontrés au Japon et à l'étranger. Le skateur professionnel<sup>24</sup>, Akaguma Hirotaka insiste bien sur l'importance de ces réseaux d'amis lorsqu'il affirme que « dans le skate... ce n'est pas vraiment le trick qui est important, c'est le plaisir d'être actif ensemble (*wakuwaku tanoshimu*) ». (18 novembre 2008) De plus, l'élément libertaire est fondamental, il participe également du discours des skateurs sur leur propre pratique. Nous remarquons que c'est dans la discussion autour des limites de cette liberté, que se dessine l'espace du skate qui est sans cesse réaffirmé par la pratique du *street* notamment. S'il y a sport, comme je l'avance dans ce travail, c'est bien d'un sport particulier, un « sport alternatif ». (Pedrazzini 2001: 40) Tous s'accordent pour attacher cette proposition sportive autre au développement des sociétés urbaines, dont la fonction consumériste est importante.

Les deux auteurs qui proposent de rapprocher le skateboard du jeu, se basent sur la distinction développée par Roger Caillois, dans son ouvrage intitulé *Les jeux et les hommes*, où l'auteur divise l'activité ludique en quatre catégories qui permettent de l'agencer<sup>25</sup>. Le jeu est ici aussi une rupture par rapport aux sports considérés comme plus classiques et permet l'analyse du positionnement des skateurs, de l'intérieur dans leurs rapports avec les autres. Johan Huizinga nous rend attentif au lien fort que le jeu - riche de sens - développe avec le sentiment esthétique. (1955 : 16 et 18) Pour l'auteur, l'activité ludique « peut s'élever jusqu'aux sommets de la beauté et de la sainteté, où il laisse le sérieux loin derrière lui. » (Idem : 27) De plus, le jeu

<sup>22</sup> Antoine Maurice, 1987, « Le surfeur et le militant. Le surfeur et le militant ». Paris: Autrement.

<sup>23</sup> Pierre Sansot, 1988, « le rugby et les nouvelles pratiques sportives », in : sociétés, n. 19. Paris, septembre, pp. 20-25.

<sup>24</sup> Akaguma Hirotaka, né en 1977, est un skateur professionnel reconnu au Japon, comme autre activité, il dirige la marque de skateboards *Rela* et officie également comme maître de cérémonie du thé. (*chadô ou sadô*). De nature calme, il développe un pop – de la détente - considérable et skate avec grand naturel - on dit qu'il a le flow. (Entretien du mardi 18 novembre 2008)

<sup>25</sup> Roger Caillois, 1958, *Les jeux et les hommes*. (Le masque et le vertige). Paris : Gallimard. L'auteur divise les jeux en quatre catégories : l'agon, qui synthétise la compétition ; l'alea qui représente la chance ; le mimicry, le simulacre et l'ilinx, élément du vertige.

« réalise, dans l'imperfection du monde et de la confusion de la vie, une perfection temporaire et limitée. » (Id. : 30) Afin de poursuivre dans cette discussion, attardons-nous sur les verbes japonais de *tanoshimu* (楽しむ) et de *asobu* (遊ぶ) ; le premier terme qui signifie « prendre plaisir à, se plaire à, jouir de, se divertir à, s'amuser à, se régaler de, s'égailler à » est fréquemment utilisé en japonais pour qualifier des activités plaisantes, généralement de loisir en opposition aux obligations liées au travail ; le caractère chinois qui le constitue, 楽 (gaku, raku) est le même que pour la musique, le plaisir, l'aisance. (Dictionnaire japonais-français Concorde, Hakuuisha 1990) Dans l'extrait retranscrit ci-dessus, Akaguma Hiroataka utilise l'adjectif *tanoshiku* (楽しく) issu du même caractère chinois pour parler du plaisir d'être dans l'activité avec les autres. *Asobu* (遊ぶ) que le même dictionnaire traduit par « jouer, s'amuser, se divertir, faire une excursion », prend sous sa forme *asondeiru*, l'acception de « rester oisif, être sans emploi ». Avec son substantif *asobi* (遊び), ils expriment pour Johan Huizinga « l'idée générale du jeu, délassément, récréation, passe-temps, excursion, distraction, débauche, jeu de dés, oisiveté, disponibilité, désœuvrement. Ils signifient également : jouer, représenter quelque chose, contrefaire. » (1955 : 66) Par ces deux termes, qui nous ramènent au plaisir et à une sorte d'opposition au labeur, l'importance de cette fonction ludique prend de la consistance, dans son vécu mais aussi dans son affirmation. Je reste pourtant persuadé que le sport y a également sa place, parce que la pratique du skate par les populations étudiées, c'est-à-dire les faiseurs d'images, implique un investissement autant physique que social afin de se placer dans l'espace du skate. Il y a bien une implication personnelle forte dans ce groupe d'intérêt, où les acteurs gèrent des enjeux autant qu'ils se « spatialisent » en développant une pratique éprouvante faite d'entraînements, de recherche de *spots* et relations sociales. (Lussault 2007) Mais les nombreuses heures passées sur sa planche sont vécues comme un plaisir, puisque les possibilités de carrière sont extrêmement minces et ne concernent que le moment de la jeunesse, notion extensible et changeante avec les époques. Par contre, ce don de soi, pour ceux qui n'aspirent pas à "faire carrière" leur permet de trouver une cohérence personnelle dans une société japonaise dont les paradigmes sociaux du travail à vie pour tous ont été mis à mal après les années 1990, lors de ce qui est communément appelé l'éclatement de la bulle économique. Cette activité pleine de sens est aussi à rapprocher de certaines pratiques artistiques, puisqu'elle demande et entraîne une certaine créativité pour inventer son positionnement social, conquérir et reconquérir la rue au gré des nouvelles techniques sportives. Comme pour l'art, il ne peut s'agir que de liberté individuelle, les acteurs se placent dans ce que l'on pourrait appeler le "monde" du skateboard, où les références communes et le regard des pairs deviennent carcan normatif.

Pour éviter d'associer le skate au jeu dans une version légère, liée à l'enfance et comme opposée au sérieux, nous parlerons ici de sport, mais d'un sport dont le côté ludique est important. Et suivant l'approche de Johan Huizinga, ce dernier aspect du jeu se conçoit avec la plus grande attention et implique des règles reconnues par les participants, dans un lieu spécifique – les espaces du skateboard. Selon l'auteur, le jeu a la propension à séparer les joueurs de la vie quotidienne ; cette scission, dans le cas qui nous occupe, joue un rôle fort dans les processus d'identification de ces jeunes hommes. Cette césure d'avec la vie quotidienne dégage les moments de la pratique de la contingence du temps. .... « Plus le jeu est apte à élever le niveau de vie de l'individu ou du groupe, plus véritablement il se convertit en culture. » (Huizinga

1955 : 87) Le skateboard pose donc un problème de catégorisation que je ne trancherai pas ici, je m'arrête simplement sur ce qui retient mon attention pour cette étude, à savoir que c'est une activité sportive qui propose une alternative à une conception plus normée et dont les côtés ludiques, libertaires et communautaires sont primordiaux.

Un troisième verbe attaché à la conception japonaise du skateboard est *suberu* (滑る) traduit par « glisser, faire une glissade, patiner, skier, coulisser, dérapier », il a été adopté pour signifier faire du skate au risque de rendre les propos des skateurs incohérents pour les non-initiés ou sortis de leurs contextes. (Dictionnaire japonais-français Concorde, Hakusuisha 1990) Ce détour par le japonais nous ramène à la notion francophone de « sports de glisse » et recentre notre regard sur le mouvement comme élément de base du skateboard. Réussir un *trick* ne signifie pas seulement faire une figure, c'est surtout rester dans la continuité du mouvement ou passer d'un élément construit à un autre sans interrompre le cheminement. Ironiquement ce même *suberu* peut également prendre le sens « d'échouer, d'être recalé (à un examen) » et renvoie à ces jeunes gens qui investissent du temps, de l'attention et des moyens pour appartenir de ce réseaux. (Idem) Cette conception rejoint ici le qualificatif de « lost generation », utilisé pour parler de cette génération des années 1990 que le système professionnel bienveillant incarné par leurs parents ne concerne plus forcément et qui inquiète la société japonaise. La perte alors, sous notre éclairage, est celle d'un système surtout mais elle occulte le gain, celui d'une génération qui invente de nouveaux paradigmes. Ainsi, même la catégorie des *otaku* crée à un certain point, de leur monde retranché de la société, de nouvelles manières d'existence en faisant commerce de leur savoir-faire informatique.<sup>26</sup> (Greenfield 1995) Pourtant, le « miracle japonais » est toujours présent dans les esprits et pour ceux qui suivent la voie du *kaisha-in*, de l'employé au poste apparemment sûr auquel des années de sacrifices a donné droit, le choix semble plus apaisant.

« De plus, le skateboard ne produit rien, pas de services et au contraire perturbe l'efficacité apparente et la soi-disant logique « économique » de l'espace urbain, il engage une activité, qui d'après les standards économiques, développe une logique tout autre. En réaction à ces attitudes, certains y opposent le fait que le skateboard « ne semble poursuivre aucun but dans la vie et ne fait rien pour élever la productivité nationale. » C'est exactement cela qui fait que beaucoup de skateurs rejettent toute notion de productivité et de travail. Et comme un skateur l'a affirmé : « je me suis dit, depuis l'âge de douze ans que je ne travaillerais jamais dans la vie » ». <sup>27</sup> (Traduction de l'auteur, Borden 2003) Il faut quelque peu nuancer ce propos dans le cas qui nous occupe, de nos jours les skateurs produisent souvent des images, qui appartiennent du sport et nourrissent un parcours personnel pour ne pas dire une carrière. Ainsi, nombre de skateurs répondent aux ambitions du sport par la production d'images et entretiennent les liens

<sup>26</sup> L'auteur présente les *otaku* comme représentant un nouveau « produit de l'ère de l'information », et illustre leur avidité d'informations concernant généralement les starlettes (*idoru*, ou en anglais idols). Par la quête de ces données, ils arrivent à pénétrer des bases de données hautement sécurisées, activités que certains monnayent par la suite. (1995: 275 et suivantes)

<sup>27</sup> « Further, skateboarding produce no things, no services, and instead disrupts the apparent 'efficiency' and 'economic' logic of urban space, undertaking an activity which, by business standards, has an entirely different rationale. In reaction to such attitudes, one critic railed that skateboarding 'appears to serve no known purpose in life and does nothing to raise national productivity.' That, however, is exactly the point, for many skaters the entire notion of production and work ; as one skater put it, 'I've told myself from the age of twelve, «I'll never work a day in my life». » (Borden 2003)

nécessaires pour progresser dans le monde du skateboard. Il ne s'agit par contre pas d'une entreprise économique, puisqu'au Japon très peu de skateurs peuvent vivre de la pratique, nous pouvons alors parler de positionnement par rapport aux pairs et de gains sur le plan symbolique.

### LES MONDES TOKYOÏTES DU SKATEBOARD

Si, dans sa recherche sur Kumagaya, banlieue tokyoïte, Jean Bel s'est penché sur les activités de loisir et constate « la quasi-absence de pratiques liées spécifiquement à l'espace urbain. » (1980 : 161) Les années 1990 voient le développement de cultures de rue et marquent une plus grande visibilité des loisirs urbains. (Best et Suzuki 2003, Ito et Okabe 2005b, Yabe entretien du 10 novembre 2008, 2009)

Décrire la scène du skateboard de Tokyo dans son ensemble serait aussi prétentieux qu'impossible, je vais donc essayer de tracer quelques lignes directrices qui m'ont semblé marquantes en 2008 surtout, année où j'ai effectué la plus longue partie de mon terrain, soit deux séjours au printemps et en automne, périodes les plus propices à la pratique du skateboard. L'été japonais est une période creuse pour les skateurs, accablés par la chaleur et l'humidité<sup>28</sup> et entravés dans leur pratique par les pluies ; l'hiver par ses frimas calme également leur enthousiasme. Pour prendre contact avec une scène dont je captais la présence par des traces sur le mobilier urbain disséminé à travers la ville, par l'existence de magasins spécialisés et par leurs médias, les vendeurs de skate m'ont fourni une première source d'information, me conseillant des films et me dessinant des petits plans d'accès aux *skateparks* ou aux *spots*. Mon intérêt s'est dès le début posé sur les images de skateboard à la suite de quoi j'ai contacté le photographe Taro Hirano, grâce à internet et à une exposition qui eut lieu dans une galerie allemande autour de son livre intitulé « Pool ». (2005) Pour notre première rencontre le 25 juin 2006, il y a convié Iseki Nobuo, photographe avec qui j'ai beaucoup échangé par la suite. Puis au hasard de mes visites de lieux spécialisés, j'ai acheté dans le *FRM*, magasin-bar d'Ebisu (aujourd'hui fermé), le livre de Tanaka « Dee » Daisuke, présent à ce moment-là ; j'ai alors pu échanger avec le skateur-photographe, auteur de l'ouvrage. (2005) De là, mon réseau de faiseurs d'images s'est étendu petit à petit, profitant parfois de la réputation de ces trois rencontres initiales. Hirano Taro et Tanaka Daisuke se concentrent aujourd'hui davantage sur des travaux personnels que sur la photographie de skateboard, bien que ce dernier soit toujours actif comme praticien et comme artiste illustrateur. Iseki Nobuo est devenu depuis, le photographe de skate de référence, travaillant parfois avec des magazines nord américains et européens. En ce qui concerne les skateurs, les rencontres ont été plus compliquées et plus naturelles à la fois. Plus naturelles dans le sens où partager un moment sportif avec quelqu'un m'apparaît comme une entreprise qui va de soi et plus compliqué car rencontrer des skateurs pour pratiquer ensemble n'a pas toujours été chose facile. C'est à travers les *skateshops* surtout que j'ai pu rencontrer des skateurs comme Ryuki Yasushi, qui m'a interpellé et m'a posé des questions alors que nous nous trouvions au même moment dans un

---

<sup>28</sup> La température moyenne pour les mois d'été de juin à septembre est de 26°C et les maxima dépassent facilement les 30°C dans un fort taux d'humidité relative, de l'ordre des 75 %. Il faut compter avec de fortes précipitations, puisque cette période correspond à la saison des pluies dans ce climat de type subtropical humide.

magasin du quartier d'Ueno. C'est aussi dans ces commerces spécialisés que j'ai trouvé des indications sur des *skateparks* et des *spots*. Ainsi Minami Katsumi, croisé de longue date dans le magasin *Arktz* de Shibuya m'a donné l'information sur ce *curb* du quartier d'Ikebukuro, où des locaux comme lui se réunissent presque tous les soirs après 21h. C'est sur ce spot que j'ai skaté pour la première fois en ville depuis le début de ma recherche<sup>29</sup>. À force de voir et revoir les gens dans les lieux du skate, j'ai pu les suivre dans leurs *sessions* de *street*. Un facteur important dans cette intégration a été les visiteurs étrangers, notamment un groupe de jeunes skateurs bordelais et deux Marseillais. Skateurs confirmés et pour certains sponsorisés par des marques internationales, ils ont tissé des contacts préalables qui leur ont permis de rapidement rencontrer des skateurs japonais devenus guides et amis. Après avoir sympathisé avec ces Français, j'ai pu les accompagner et ai fait partie des leurs aux yeux des Japonais, profitant de leur statut privilégié. Il en a été de même avec d'autres skateurs étrangers en visite avec qui grâce à l'anglais, au français ou au suisse allemand, j'ai tissé des liens et j'ai servi d'interprète, sous l'impulsion de skateurs japonais parfois. À côté de cela, c'est aussi des amis de longue date, comme Tomita « Curry » Makoto, propriétaire du magasin *Fifty-fifty* (ou 50/50) qui très vite a compris ma démarche et m'a aidé au mieux, me présentant Akiyama Aki, premier skateur professionnel des années 1970 ou Ozawa « Ozzy » Masamichi, avec qui je suis allé à une compétition près de Nagano. Il en va de même pour les gens du magasin *Instant* à Urayasu dans la préfecture voisine de Chiba qui ont été d'une grande générosité et m'ont rapidement incorporé dans la "famille" des locaux, surtout depuis mon installation dans la région en automne 2008.



Mizusawa Yoji, *backside lipslide*, curb de la banque à Ikebukuro (photo de l'auteur)

<sup>29</sup> En 1999 lors d'un séjour linguistique à Tokyo, j'avais déjà skaté dans un parc du quartier de Shinjuku, en plein jour, comme je le faisais en Suisse, laissant de côté les immeubles du quartier des affaires qui, s'il me faisaient envie par leur architecture, me paraissaient difficiles d'accès.

« Maintenant, je vais ajouter mes propres souvenirs, qui prennent place sur une scène plus petite, et qui ont à voir avec des variations et des résultats plus spécifiques, détaillés et beaucoup moins impressionnants, mais qui illustrent davantage cette idée générale que les lieux où jouent les jazzmen affectent leur manière de jouer. » (Becker 2002 : 113) Ce n'est pas que sur mes souvenirs que je m'appuierai ici mais surtout sur des notes de terrain et sur les enregistrements vidéo pour dresser un panorama de la pratique tokyoïte qui, comme pour le jazz, est fortement marquée par la ville. Comme je l'ai soulevé ci-dessus, la question de l'accès aux acteurs a été difficile, il m'a fallu rapidement tisser des réseaux, sans réels lieux qui permettent de les rencontrer. Pour accéder au *street*, il faut faire partie d'un groupe, se retrouver à un endroit à une heure précise et suivre. Certaines villes comme Barcelone ou New York ont des *spots* urbains centraux où en y restant assez longtemps il est possible de croiser assez de gens qui vous introduisent à la pratique locale. Des quartiers emblématiques dont les *spots* sont recherchés comme Shinjuku, la gare de Tokyo et dans une moindre mesure Shibuya, ne sont pas forcément ceux qui développent des microscènes locales, comme ceux d'Ikebukuro, de Nakano, d'Ôta ou comme la région élargie de Shitamachi.

Malgré cet éclatement apparent, la pratique tokyoïte est marquée par le regroupement de skateurs autour d'un lieu précis, un magasin, un *skatepark* ou les deux, qui forment des scènes dynamiques et soudées où les informations circulent rapidement. Le skate donne une raison aux gens d'être ensemble et crée des liens particuliers qui permettent de communiquer facilement. Des groupes d'amis se développent alors, marquant des intérêts particuliers, une pratique préférée – le *street*, les *skateparks*, les *pools*,... — une classe d'âge ou une origine commune. Faire du skate est une entreprise conviviale entre des pratiquants qui partagent un grand nombre de connaissances communes. La scène japonaise du skate est très dynamique par rapport à sa grandeur et comprend beaucoup de gens très motivés qui en construisent une image sans cesse renouvelée avec beaucoup de professionnalisme. Malgré cela, il faut garder à l'esprit que cette pratique est pour la plupart des skateurs un loisir qui peut prendre une grande importance et influencer parfois des choix de vie. Elle fait partie de ces différentes activités, qui comme la musique ou d'autres pratiques artistiques permettent à certains de donner un sens à leur vie que le travail ou la famille ne parvient pas à fournir. (Matsue 2008, Mueller 2010) Ainsi, cette anecdote révélatrice qui suit une soirée passée avec des amis dans un *izakaya* à discuter, boire et manger. Au sortir du restaurant, Chris, Yasushi et moi accompagnons leur amie qui nous dit, en marchant sur ces polders de Chiba le long de la large route plantée de palmier de Shin-Urayasu, que nous avons de la chance d'avoir un hobby comme le skate car elle n'en a pas. Elle s'ennuie un peu et a peur de vieillir, surtout de devoir se marier, de devenir une *shufu* (une femme au foyer, une ménagère). Elle veut retourner en Australie et encore voyager, si elle se marie ce sera fini. (04 mars 2008) De même, plusieurs interlocuteurs me parlent des amis qui lorsqu'ils sont entrés dans la vie active ont arrêté le skate. Ce n'est pas une activité convenable pour un adulte, elle ne correspond pas à l'idéal professionnel standardisé. Ainsi, nombre de skateurs sont des *freeters*, ces travailleurs précaires ou des étudiants.

Pour le sociologue Yabe Tsunehiko, les skateurs sont dorénavant le plus largement représentés par les générations issues des années 1990 et 2000. Chaque décennie a eu une phase de popularité, comme en témoigne la création de magazines. Des titres comme *Fine Boys*

qui, mêlant pratique sportive et information sur les produits de consommation, atteint son tirage maximal en 1994. (2009) D'autres titres suivent, *Warp*, *Cool Trans*, *Ollie*, etc. alors que la vague de popularité baisse d'intensité, puis dix ans plus tard, des magazines plus spécialisés comme le *Sb*, le *Transworld Skateboarding Japan*, le *Thrasher Japan*, etc. voient le jour à côté d'autres titres liés à la mode, *Samourai*, *Alter-X magazine*... (Idem) Avec les revues des années 1990, apparaissent les premières marques japonaises de skateboard et de produits dérivés. Ceci en parallèle à la naissance de ces mouvements sous-culturels « J-... » que nous avons esquissés plus haut. Le skate, le surf et le « clubbing » sont associés dans ces médias et sont définis par la presse et la sociologie nipponne comme des « cultures de rue » ou des nouvelles « cultures jeunes ».

Dans ce contexte, qu'ai-je donc rencontré ? Des groupes d'amis surtout, professionnels et amateurs dont la motivation principale est cet être ensemble que procure la pratique du skateboard. Loin d'être un sport individualiste la pratique tokyoïte est fortement liée aux liens d'amitié, des liens qui marquent les groupes de jeunes hommes. Comme nous l'avons vu plus haut les groupes d'amis se répartissent facilement dans le Japon urbain de manière genrée. Ces regroupements que Michel Agier qualifie d'« unité sociale élémentaire » sont ce que beaucoup mettent en avant pour justifier leur participation. (2009) C'est notamment le cas pour le skateur professionnel Akaguma Hirota : « c'est un peu égal, ce qui est important c'est de skater en groupe avec les autres "membres" (*menbâ*) ». (18 novembre 08) Puis il précise que ces groupes amis se rassemblent autour de *spots* locaux (*homu supotto* ou home spot).

Le skateur et vidéaste Morita Takahiro me précise que : « grâce au skate je me suis fait beaucoup d'amis et j'ai fait des rencontres. Si tu skates une rue et qu'un vieux, étonné, qui se promène te demande ce que tu fais, tu discutes un peu avec lui. J'ai rencontré diverses personnes. Comme j'ai fait des vidéos, des étrangers les ont vues et sont venus vers moi. » (14 novembre 2008) Et chaque fois il y a un magasin au centre de ces scènes. Ce sont des points de rencontre (*atsumaru tokoro*) à l'exemple du magasin *Instant*, pour l'Est de Tokyo et la région de Chiba. Comme Rich Adler, skateur<sup>30</sup> et vidéaste de la marque américaine qui le sponsorise, le soulevait très justement, les gens ne se réunissent pas que pour skater. Ils aiment ce sentiment d'appartenance au groupe qui leur donne de l'importance et permet d'être en ville, dans la foule sans forcément dépenser de l'argent. Les haltes aux *konbini* sont des moments de socialisation et nous y avons souvent passé du temps à discuter. En groupe, dans la nuit de la ville, le statut de skateur peut alors plausiblement signifier une identité différente de celle de la majorité des autres usagers, lorsqu'ils s'approprient l'urbain plus qu'ils ne le subissent. Dans un même registre, cette conception s'attache à ces nouveaux cyclistes, qui utilisent des vélos à pignon fixe ou *fixie*, aux *graffiti writers*, etc. Ainsi, la capitale nipponne est semée de scènes locales plus ou moins grandes, qui s'informent de ce qui se passe dans les autres, là encore les volets internet des magasins, surtout les blogs, jouent un rôle de première importance. Ces pôles régionaux regroupés autour d'un lieu de rencontre permettent aux scènes de se développer, ils entretiennent un sentiment d'appartenance et sont le moteur de diverses activités. Ainsi, les skateurs de Nakano – avec le magasin *Fat Bros* et la marque *Far East Network* – ont une

<sup>30</sup> Skateur amateur en 2008, période durant laquelle il a voulu s'installer à Tokyo. Depuis, il est rentré à Philadelphie et, en 2011, il est devenu professionnel pour la même marque de planche à roulettes.

identité forte liée au *street* et produisent une imagerie abondante et typée à travers surtout les productions vidéo de Morita Takahiro et du photographe Nakashima Takuya. Dans la région plus large de Shitamachi comprenant la partie ouest de Chiba, c'est le magasin *Instant*, initiateur du skatepark municipal de Maihama qui dynamise la scène, le photographe Homma Akio diffuse passablement d'images de skateurs locaux dans des magazines spécialisés. De même, le groupe *Sitamati* et le vidéaste Masakazu « Tama » Tamaki, produisent régulièrement des films dont la série « Unity Power ». Ce commerce organise encore des cours de skateboard gratuits, pratique que développent également les magasins *Fifty-fifty* de l'arrondissement tokyoïte d'Ôta et *Azure* à Tachigawa, dans la banlieue ouest. Le quartier très branché de Shibuya accueille plusieurs *skateshops* dont certains, amis de photographes et vidéastes soutiennent leurs entreprises par l'exposition de photographies, le financement de vidéos, etc., mais aucun ne développe une base communautaire locale forte ; certaines enseignes sont au plus des lieux de rendez-vous. Comme si le quartier de Shibuya, trop connu, baigné d'une foule constante de clients n'avait pas besoin de promouvoir une identité. Les *skateshops* se suivent, développant chacun son caractère mais sans plus. Les skateurs locaux se retrouvent néanmoins régulièrement, le même soir de la semaine avec un *curb* prêté par un commerce. Dans un élan identitaire qui suit les premiers exemples, des marqueurs se lisent sur les habits de certains – les t-shirts aux noms d'un groupe, d'un sponsor ou d'un commerce spécialisé – ou sur les planches à travers des autocollants ou par des motifs découpés ou peints sur la partie antidérapante – le *grip* – de la planche à roulettes<sup>31</sup>. Ainsi, comme « local » et ami d'Instant à Urayasu, j'ai reçu un *Chiba grip*, dont une partie représentant la forme de la préfecture de Chiba a été découpée à l'emporte-pièce, mais sous mon skate, un autocollant du magasin jouxtait celui d'un autre, le *Fifty-fifty*

<sup>31</sup> Très rapidement après le tremblement et le tsunami du 11 mars 2011, le monde du skateboard réagit de différentes manières :

Morita Takahiro a produit le clip actualisé de la chanson antinucléaire de reggae de Mr. *Rankin Taxi* et du *Dub AINU Band* « *Dare ni mo mienai. Nioi mo nai* » qui date d'une vingtaine d'années. Le clip actuel reprenant des images de la catastrophe de Fukushima dénonce les dérives de Tepco, du pouvoir en place et des grands puissants du monde tels qu'Obama, Sarkozy, Berlusconi, etc. Le vidéaste a également participé à la diffusion des t-shirts « *skaters must be united* » qui veut renforcer la cohésion des skateurs et aider à récolter des fonds. Dans le prolongement de cette action, le magasin California Street diffuse un autocollant « *Save our place* ». [http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded & v = Z\\_Tg3sW9EIU](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Z_Tg3sW9EIU).

Le Sb Skateboard Journal publie un numéro spécial intitulé « *Hope* » (2011 New Soul). Le vidéaste Minami Katsumi, après son film « *Night Prowler* » publie sur internet un court-métrage intitulé « *Morning Prowler* » composé d'images filmées en 2003 dans un spot emblématique proche de Futabamachi dans la préfecture de Fukushima. (<http://vimeo.com/25894966>, consulté le 5 juillet 2011) Le vidéaste Satoru Yoshida qui produit de petits films dans la série « *Arukuna TV* » a publié une vidéo qui montre les villes de Koriyama, Fukushima, Nihonmatsu, Iwaki et Aizuwakamatsu, filmée avant le 11 mars. ([http://www.youtube.com/watch?v=C-leGypJvh0&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=C-leGypJvh0&feature=player_embedded), consulté le 9 juillet 2011)

Dans la même perspective, la marque de skateboard japonaise Lesque vend un t-shirt qui porte l'écriture « *Hope 3/11* ». Ces actions répondent dans ce que j'ai rencontré à une volonté d'agir, malgré un fort sentiment d'impuissance. Le magasin *Scene* et le bureau *Twenty Designz* proposent un t-shirt qui annonce : « *Japan Revival* »...

La marque américaine de skateboard *Real* et la marque suisse *5<sup>th</sup> District* vendent des séries de planches dont les bénéfices sont versés à des associations caritatives pour le soutien aux victimes de la catastrophe. Suit l'entreprise de skateboard basée en Californie *Expedition* qui crée une planche « *Good Luck Japan, Tsunami disaster relief* », rapporté par le blog d'Instant : (<http://blog.commotion.tv/ar/instant/2011/06/sauce.html>, consulté le 2 juin 2008 – news du 1er juin) Une autre marque étasunienne Premium Skateboards crée une planche « *Relife Japan* » ; information rapportée par le blog 50/50 : (<http://ameblo.jp/skateboardlife>, consulté le 11 juin 2008 – news du 1er juin), news « *611* » du 2011-06-11.

du district d'Ôta. Les habits et les planches donnent à lire les alliances, les accointances des skateurs et leurs affinités de style. Certains ne portent qu'une marque de chaussure, ou d'autres préfèrent les marques de San Francisco ou de la côte Est des États-Unis, revendiquant une manière spécifique de faire du *street*. Malgré ces points de rencontres largement exploités, d'autres existent qui ne font pas forcément partie du quartier, on s'y réunit par exemple en cas de pluie comme le skatepark de Shin Yokohama dans la préfecture de Yokohama ou la *mini-rampe* couverte construite dans un ancien *love hotel* du quartier de Shin Okubo.

En plus de ces marqueurs identitaires régionaux, des événements fédérateurs transcendent la région et le groupe d'affins permettant au plus grand nombre de se retrouver. La foire spécialisée appelée *Interstyle* rassemble une grande partie des commerçants qui travaillent dans le skateboard, le surf et le snowboard. C'est l'occasion de retrouver ceux qui font le sport, skateurs médiatisés, photographes, vidéastes mais surtout ceux qui travaillent dans son industrie. Des gens de tout le Japon se réunissent et là encore, la convivialité occupe une belle place. Les blogs des marques publient rapidement des séquences filmées, des comptes rendus de ces journées<sup>32</sup>. (25 et 26 septembre 2008) Les fêtes organisées par des marques ou des magasins, les premières de vidéos d'importances, sont d'autres occasions de regrouper les skateurs au-delà des scènes. Le film « *Overground Broadcasting* » (2008) du vidéaste Morita Takahiro a réuni une grande partie de la scène tokyoïte et des skateurs internationaux de passage au cinéma *Zero Hall* du quartier de Nakano.

Annoncée pour 19h30, la projection a commencé avec une bonne heure de retard. Dans l'intervalle je retrouve beaucoup de monde, achète au professionnel Fujimoto « Moss » Akira une bougie qui a la forme du bâtiment de la *Sun Plaza*, *spot* emblématique des skateurs du quartier (800¥). Les gens attendent dans le hall du cinéma, discutent, plaisantent, beaucoup boivent et certains ont fumé des joints, l'ambiance est bon enfant. À l'ouverture des portes, tout le monde s'engouffre dans la salle où une bande-annonce du film est projetée pendant que les gens prennent place. Morita fait une courte présentation et explique qu'ils ont eu des problèmes techniques, le film monté aux deux tiers commence, les gens applaudissent. Morita revient sur scène remercier et parle de son ami photographe Goto Ken qui travaille aux États-Unis, puis le film continue. À la fin les spectateurs applaudissent vivement, sifflent par enthousiasme et sortent. Devant le cinéma les gens restent attroupés, discutent, créent des contacts se présentent les uns aux autres et les réseaux se complexifient. Une partie de la foule rentre tranquillement et une autre reste sur place, plus loin un attroupement se forme devant le *konbini* tout proche. Cette foule est ensuite dispersée par des policiers qui surveillent et veillent au calme. Les convives se prennent en photo et des petits groupes sont disséminés aux alentours.<sup>33</sup> (tiré de notes de terrain du 16 mai 2008)

Les skateurs se définissent eux-mêmes facilement comme hors normes, non pas en dehors de la société mais en porte-à-faux. Pour sa troisième vidéo le *Studio sk4* présente les skateurs

<sup>32</sup> Blog de Instant, mots de Homma Akio ([http://blog.commotion.tv/ar/instant/2008/09/post\\_417.html](http://blog.commotion.tv/ar/instant/2008/09/post_417.html), consulté le 29 septembre 2008), blog du magasin Fifty-fifty (<http://skatelife.exblog.jp/8661525/>, consulté le 24 avril 2011) compte rendu de la marque de chaussures Ethnies (<http://etniesskateboarding.com/>) et site officiel (<http://www.interstyle.jp/english/english.html>).

<sup>33</sup> L'événement a été décrit dans les trois blogs suivants consultés en mai 2008 : [www.fareastskatenetwork.com](http://www.fareastskatenetwork.com), [blog.commotion.tv/ar/instant/](http://blog.commotion.tv/ar/instant/), [expressionclothing.seesaa.net/](http://expressionclothing.seesaa.net/).

ainsi : « Studio sk4 a commencé à documenter le skate et à produire des vidéos au Japon il y a une dizaine d’années et maintenant en 2010, ils sont fiers de présenter leur troisième vidéo intitulée *Subspecies*. Le titre traduit le sentiment de beaucoup de skateurs japonais, qui dans un pays comme celui-ci, qui abrite nombre de coutumes et de règles strictes, le fait qu’ils vont à contre-courant et qu’ils persistent à skater fait d’eux une sous-espèce. »<sup>34</sup> (Traduction de l’auteur, Daisuke Takahashi, <http://www.studiosk4.com/>, Consulté, le 6 avril 2010) Ils se distancient d’une partie rigide des codes de comportements de la société japonaise, ils aspirent à plus de simplicité dans leurs rapports et revendiquent une autre ouverture sur le monde. Il ne s’agit pas de refouler des valeurs nippones mais d’en inclure d’autres, pour corriger ce qu’ils pensent être biaisé ou rattraper un manque. En groupe les skateurs créent des liens particuliers, les gens se prennent parfois dans les bras et souvent se tapent le poing droit pour se féliciter. De même, l’échange de cartes de visite ne se pratique pas, il est limité à de rares exceptions où une situation prend des accents alors plus professionnels. (21 avril 2008)



Dispositif anti-skate et panneau interdisant la pratique, Nishi Kasai, Chiba (photo de l’auteur)

Pour mieux saisir ces groupes de skateurs, diffus dans l’urbain tokyoïte, Yabe Tsunehiko enquête sur les lieux de visibilité de la pratique que sont les *skateparks*. (2009) Si le skateboard développe une relation très forte à ses lieux urbains, comme le prétend l’auteur, il s’agit alors de définir desquels on parle. Il identifie trois typologies d’espaces : le *street* auquel il n’a pas eu accès dans son enquête, les skateparks officiels (*senyô pâku*) – créés et gérés par les pouvoirs publics

<sup>34</sup> « Studio sk4 began documenting skateboarding and producing videos here in Japan ten years ago, and now in 2010 they are proud to present their third video titled «Subspecies». The title reflects the feeling of many Japanese skaters that in a country such as this where there are many strict customs and rules, the fact that they are going against this and continuing to skate establishes them as a subspecies. » (Takahashi Daisuke, <http://www.studiosk4.com/>, Consulté, le 6 avril 2010)

– et les *skateparks* « détournés » (*ryūyō pāku*). Dans ce dernier cas de figure, il s'agit de places, souvent dans les parcs publics, qui sont momentanément occupées par des skateurs. Ceux-ci apportent petit à petit des obstacles transportables qu'ils finissent par ranger discrètement, sous un pont, dans des buissons, etc. Si cette tactique rencontre une certaine tolérance des gestionnaires du parc, nous assistons à la création d'un *skatepark* par appropriation ou par détournement. Et lorsque ce mode d'occupation est toléré, les skateurs, généralement des habitués, appelés « locaux » (*rokaru* ou *jimoto*), apportent des obstacles de plus en plus volumineux et de moins en moins mobiles pour parfois devenir fixes. Suivant le propos du sociologue je vais présenter ici les pratiques en *skateparks* des deux catégories pour revenir ensuite sur le *street*. Après la construction d'un tel lieu ou l'aménagement d'une aire occupée, des processus divers de négociation interviennent entre l'autorité municipale, les skateurs locaux communément fédérés derrière un représentant et les voisins ou les associations de quartiers – qui se plaignent le plus souvent des nuisances sonores. Il s'en suit généralement un certain nombre de mesures que les *locaux* respectent et mettent en pratique, des arrangements sont négociés pour aboutir à ce qui est vu comme une gestion adéquate du *skatepark*. La tenue d'horaires est fréquemment en jeu, il faut alors trouver un processus qui permette d'interdire l'accès aux installations hors des heures d'ouverture. Plusieurs modèles de gestion existent, que l'auteur sépare en deux catégories : celle qui regroupe les parcs issus des pouvoirs publics, gérés par les autorités locales et celle qui comprend les espaces appropriés. (Yabe 2009)



Skatepark de Komazawa (photo de l'auteur)



Minirampe, parc de Setagaya (photo de l'auteur)

Ces derniers sont, dans la plupart des cas gérés par les praticiens eux-mêmes, avec un ou plusieurs responsables qui ouvrent et ferment le parc. Dans ces deux cas de figure, les skateparks marquent des emplacements séparés, par des grillages de protection ou de simples marqueurs de l'environnement construit, le but étant de pouvoir gérer l'accès et d'éviter que cette pratique ne mette en danger d'autres usagers non-skateurs. Ainsi dans le parc de Komazawa, dont il est aussi question dans l'extrait qui introduit le chapitre, deux espaces par appropriations existent. C'est un lieu du skate depuis les années 1980 et des rampes ont été installées depuis les années 1990. Il occupe une place asphaltée au milieu de la partie nord du complexe et a été réaménagé en 2010.<sup>35</sup> La *mini-rampe* installée en 2004 a été à plusieurs reprises confiée à des

<sup>35</sup> Le blog de « ura 3 » publie le magazine électronique « koma zine », dédié à l'activité des locaux et met en ligne plusieurs documents d'archives concernant l'histoire et la vie du skatepark. (<http://ameblo.jp/ura316/>, vérifié le 1er mars 2011)

artistes pour être peinte, marquant encore le lien entre l'art et la planche à roulettes. Le second espace d'occupation n'est pas « institutionnalisé » et moins voyant, il se trouve en bas des marches qui descendent vers la route qui coupe le parc. Sur l'esplanade en bas des escaliers, les obstacles, plus discrets, sont cachés sous le pont piétonnier qui rejoint les deux parties. Des éléments d'urbanismes isolent une place dans un cas, une route et des escaliers dans l'autre, marquent les frontières "naturelles" des lieux. Dans le réaménagement du premier lieu, des barrières ont été posées lui conférant ainsi définitivement son caractère officiel. Un magasin de skate, *Tatsumiya*, installé dans une papeterie toujours en activité, réunit les locaux du parc de Komazawa, sans blog, de manière discrète mais non moins efficace, le fils du propriétaire, skateur trentenaire, a introduit des produits de skate dans les rayons de fournitures de bureaux du magasin toujours tenu par son père et entretient un réseau de sympathisants. Une télévision en vitrine diffuse des films de skateboard et il glisse dans chaque achat une copie piratée des DVD promotionnels récents, de marques internationales. À l'Est de la capitale, dans un parc près de la gare d'Oshima, se trouve un autre lieu « détourné », le SSP (Shitamachi SkatePark) que je découvre pour la première fois le 1<sup>er</sup> novembre 2008, après en avoir vu de nombreuses photographies sur différents blogs. Accompagné de Chris Shenton, un vidéaste de skate zurichois et de Okumura « Okkun » Ryuichi, notre guide pour la journée, nous arrivons après avoir skaté plusieurs kilomètres dans Shitamachi à l'entrée du parc d'Oshima Komatsugawa (大島小松川公園). Après être monté un chemin en pente, nous débouchons sur une sorte d'amphithéâtre naturel au fond duquel se trouve le SSP où skatent une douzaine de skateurs. Okkun nous dit que nous y retrouvons Akaguma Hirota pour que Chris puisse le filmer. Le temps s'écoule à discuter et à skater, je reconnais certaines personnes et j'apprends que ce skateur plus âgé a 47 ans et habite de l'autre côté de la ville vers Harajuku dans l'arrondissement de Shibuya. Un autre quarantenaire skate également avec nous<sup>36</sup>. D'autres lieux occupés n'ont pas la notoriété des deux exemples ci-dessus, mais tous ont leurs habitués, il peut s'agir d'un petit espace plane où on apporte un obstacle discret, un *rail*<sup>37</sup>, par exemple ou simplement une place. C'est le cas d'un petit pont avec son trottoir qui court par-dessus les voies des trains *Japan Railway* en face de l'entrée du parc de Yoyogi et qui ouvre sur un quartier discret d'habitations. J'y ai croisé plusieurs skateurs, des gens qui travaillent ou habitent dans les environs. Un jour j'apprends de Tetsu, vendeur dans une chaîne de magasins d'articles de skate, de snowboard et de surf, que sa *barre à slide* cachée près du pont a disparu. (15 octobre 2008)

Le seul *skatepark* officiel de la municipalité de Tokyo est à l'heure de la publication de l'article de Yabe, celui de Jōnanjima dans les alentours de l'aéroport de Haneda auquel on peut accéder en bus depuis la station de Ōmori dans l'arrondissement d'Ōta (Yabe : 2009) C'est là que se trouve

<sup>36</sup> Dans son recueil de nouvelles, le journaliste Karl Taro Greenfeld nous propose un autre exemple d'occupation et de cohabitation, écrit dans les années 1990 : « Dai and his friends had formed a loosely knit gang that they called the Straight Killers, though they had never killed anyone and rarely even fought. They had built a half-pipe of one-quarter-inch plywood at the park, where they could do skateboard tricks impossible to perform on flat pavement.

An uneasy truce existed between the bums and teh Straight Killers. The toilets were neutral territory; the dirt field belonged to the boys and the line of barren cherry trees to the bums. » (1995: 53)

<sup>37</sup> Un *rail*, appelé aussi en français, une *barre à slide*, est généralement formé d'une barre métallique à section ronde ou rectangulaire, montée sur pieds. L'installation est parallèle au sol à une hauteur qui varie généralement entre 20 et 50 centimètres le plus fréquemment.

le magasin de skate *Fifty-fifty* dont le patron Tomita « Curry » Makoto est un acteur important de la scène du quartier. Il sponsorise des skateurs, organise des événements comme une compétition de skateboard lors de la fête d'arrondissement intitulée « Ôta Festival » et avec la collaboration d'Akiyama Aki, ils proposent des cours gratuits de skate tous les mois à Jounanjima. Il fournit également une installation, un *rail*, dissimulé dans les buissons derrière les toilettes du parc devant la gare d'Ômori. Là se réunissent les skateurs locaux, dès la fin de l'après-midi, parfois « Curry » s'y rend après avoir fermé son magasin. Les *skateparks* détournés ou par occupation représentent une alternative entre le *street* et un parc institutionnalisé. (Yabe 2009) Revenons rapidement sur le *skatepark* situé près de la gare de Tamachi, aménagé illégalement d'abord par les skateurs à côté de terrains de basket dans la cour d'une station d'épuration. *Skatepark* par appropriation, il est désormais toléré, sa spécificité est qu'il est composé d'un *curb*, d'un *rail* et d'une plate-forme haute d'une quinzaine de centimètres avec approximativement un mètre vingt de largeur sur deux mètres cinquante de longueur. Deux grandes marches ceinturent trois côtés de la place et un quatrième est fermé par une barrière grillagée. Sans modules basés sur des courbes, il réunit les *streeteurs* de la capitale qui apprécient son sol lisse et ses obstacles considérés comme conformes à la pratique de rue. Ces éléments en font un lieu de rencontre et d'échauffement apprécié. Si parfois, une fausse attitude de défiance impressionne les autres skateurs ou les quidams, Yabe Tsunehiko, plus âgé que la moyenne des skateurs, me précise que les gens qu'il a abordés là, lui ont gentiment expliqué leur activité et ont répondu à ses questions avec courtoisie, discutant volontiers les problèmes rencontrés. Il précise encore que « les gens qui traînent à Tamachi, peuvent être des pros qui sont souvent dans les magazines, les gens comme moi ne le savent pas. Et envers des personnes comme moi, ils sont très gentils, adultes,... comme des adultes japonais, comme des *salary men*. Des gens différents qui gardent une attitude japonaise (*nihon fû*) et savent se comporter avec respect, ne sommes-nous pas bizarres ? [...] Ils m'ont tout expliqué. Peut-être qu'ils avaient l'habitude de le faire avec d'autres gens, ceux qui habitent dans les appartements voisins. Ils étaient très adultes et comme des employés, ils faisaient la promotion de leur activité. » (Entretien du 10 novembre 2008)

Ainsi les deux catégories de *skateparks* permettent le développement de regroupements de types associatifs, ils sont un moteur du sport et participent à sa démocratisation. D'aucuns critiquent une certaine standardisation de la pratique qui l'homogénéise et l'éloigne de la rue, le *street* alors perçu comme la forme la plus authentique, la plus créative et la plus en opposition aux normes d'usages dans les lieux urbains ouverts au public et perd dès lors de sa force contestataire. Selon l'enquête qu'il a menée en 2007, entre janvier et mars dans trois skateparks de l'Ouest de Tokyo, Yabe Tsunehiko, constate que le pourcentage de présence sportive féminine atteint les 14 %, la classe d'âge des skateurs qu'il a rencontré s'étale entre huit et trente-huit ans. (2009) La plus grande part d'entre eux est dans la vingtaine et a commencé à skater entre les âges de 12 et 15 ans, lorsqu'ils étaient collégiens à la fin des années 1990. Toujours selon ses résultats, 54 % des interviewés disent skater moins de deux fois par semaine et 14 % (8 personnes) pratiquent tous les jours. Les gens qui fréquentent les parcs viennent en train, en voiture ou habitent dans les alentours. Les skateurs interrogés fréquentent plusieurs *spots*, seuls 19 % des enquêtés se contentent de pratiquer dans les *skateparks* de l'enquête, l'appréciation des lieux pratiqués varie beaucoup selon les skateurs. Le sociologue a recensé 215 *spots* différents qu'il classe selon la

pratique, ainsi les parcs par occupation accueillent 40 % de la pratique, les parcs officiels 20 % et le reste est représenté par le *street* qu'il a segmenté en 19 % dans la rue, 14 % se développent sur les places publiques et 9 % dans des parcs, sans aménagements spécifiques. Toujours selon son enquête qui corrobore ce que j'ai pu rencontrer, les skateparks regroupent plus de débutants et de locaux. Dans ces mêmes lieux, l'auteur retrace deux tendances parmi les sportifs, une première qui leur permet de tisser des liens sociaux – lieux de socialisation –, et une seconde qui montre que certains skateurs viennent pour s'y perfectionner, profiter de l'accessibilité et de la spécificité des installations. (2009) Dans ce dernier cas de figures, les pratiquants se révèlent parfois être solitaires et sont qualifiés par le chercheur de radicaux (*rajikaru*). Dans son interview Akaguma Hirotaka précise encore que dans les années 1990 il n'y avait pas de skateparks. « Avant tout le monde faisait du *street*, on construisait des obstacles, des rails. » Il continue en ajoutant que maintenant il croise dans ces lieux aménagés beaucoup de jeunes ou « kids » (*kizzu*) et que leur nombre a augmenté. (18 novembre 2008)

L'ambiance varie d'un parc à l'autre, certains ont une scène locale forte et la convivialité se resserre fortement (Maihama, SSP, Jōnanjima). Les skateurs s'aident, se corrigent et discutent de la position du corps, des pieds sur la planche. D'autres parcs réunissent des skateurs venus parfois de plus loin, seuls ou en groupe, et les relations peuvent paraître plus distantes, Tamachi en serait l'exemple le plus typique. Pourtant, si les groupes semblent assez séparés au début, les contacts peuvent se créer rapidement et, au cours de la session, les discussions s'entament. Les skateurs débutants ne semblent pas intéresser les plus expérimentés, qui contrairement aux apparences, se laissent facilement accoster. Il y a donc une forme de hiérarchisation due au niveau de technique de chacun. (15 avril 2008) Dans ce paysage des ambiances, Komazawa serait dans l'entre-deux où les convivialités se tissent et où certains grands noms du skate japonais se retrouvent sans qu'un sentiment hiérarchique fort ne se ressente.

Comme il l'a été dit précédemment, Yabe Tsunehiko montre que même à travers les *skateparks* institutionnalisés ou occupés, une certaine partie des skateurs pense que le *street* est lié à l'appropriation de lieux détournés momentanément et voit les parcs comme des objets qui freinent la liberté des pratiquants, les parquant dans des endroits définis, suivant un horaire préétabli. Ainsi, à côté de ces parcs qui structurent fortement la pratique, il y a la rue, l'activité en pleine ville qui se nourrit de la recherche de nouveaux *spots*, de lieux "bons à skater". Ces *sessions* se déroulent suivant plusieurs scénarios, à l'image de ces rencontres hebdomadaires autour d'un *curb* en bois sorti pour l'occasion et auxquelles j'ai participé à Shibuya, entre 21h et 23h environ où, sur un trottoir en marge de la route et à côté d'un parking, les skateurs ne gênent personne et contemplent en même temps la vie qui se déroule, les passants qui passent, les magasins qui refont leurs vitrines et les films qui y sont tournés. Et chaque fois c'est la même chose, des gens arrivent, saluent les autres et tous skatent à la suite passant d'un côté du *curb* à l'autre en essayant une figure. Ceux qui la remettent reçoivent les encouragements des autres et ceux qui chutent plus lourdement ont le soutien de l'assistance, une tape sur l'épaule et se voient posé la question récurrente : « *daijōbu* ? » (ça va ?).

J'arrive, salue les gens, me présente..., tout le monde skate sérieusement, avec moins d'encouragements que dans d'autres *spots* mais sans que ça n'empêche sur la convivialité.

Les gens skatent par vagues et parfois certaines personnes s'isolent un peu sur les côtés pour essayer un *trick*. Un skateur débutant s'entraîne plus volontiers à l'écart mais pas trop loin tout de même. La blessure de Yasuta « Tetsu »<sup>38</sup> Tetsuya va mieux mais il a toujours mal et se tient souvent le dos où deux grands pansements sont collés le long de sa colonne ; un peu plus tard il skate torse nu. Les piétons rythment les passages des skateurs qui attendent sagement qu'ils passent et que tous ceux qui sont encore de l'autre côté aient skaté jusqu'où ils se trouvent. Quelqu'un d'entre nous se rend compte de ce mouvement en vagues ordonnées et en rit. Certaines personnes marchent comme si de rien n'était, d'autres tournent la tête et regardent, un groupe de jeunes francophones fait des photos et continue. Trois *salary men* en costume demandent l'autorisation de passer. L'attraction principale est le *curb* apporté du magasin *Arktz*, certains s'entraînent un peu sur le muret qui clôture le bout de verdure entre le parking et le trottoir, d'autres encore essaient la barre (assez haute) qui le surmonte par endroits ou le support arrondi d'un lampadaire. (23 avril 2008)

De temps à autre une telle séance embraye sur un tour de quartier à la recherche de *spot*, ces *sessions* arrivent plus tard dans la nuit quand une grande partie des services de sécurité s'arrête, il n'est pas rare qu'elles ne s'arrêtent qu'au petit matin. Parfois dans les quartiers périphériques de telles rencontres se déroulent le jour, en toute convivialité ou sous l'œil de caméras et d'appareils photographiques. (Glauser 2010b)

Pour mieux saisir ce que représente le *street*, activité la plus compliquée à cerner, je m'appuie sur une session emblématique de ce que j'ai pu rencontrer à Tokyo. Après avoir téléphoné à Imamura Akira<sup>39</sup> qui s'est entraîné l'après-midi à Tamachi, je retrouve des skateurs japonais et étrangers devant le magasin *FTC* à Shibuya.

En attendant que tout le monde arrive nous skatons autour d'une place de parc au-dessus du magasin, certains font du *flat*<sup>40</sup>, d'autres s'entraînent sur des poteaux métalliques courts et proches de la verticale (pol jam), d'autres encore s'attaquent aux *rails* attenants. L'ambiance est amicale et après la fermeture de *Arktz*, un magasin du voisinage, les vendeurs Mizusawa Yoji et Sakai Teppei nous rejoignent avec d'autres. Yamamura Makoto<sup>41</sup> arrête de skater car il a trop bu. Une partie des skateurs retourne devant *FTC* pour discuter et nous allons voir le *rail* sur l'autre parking plus haut. Vivien Fiel, un skateur

<sup>38</sup> Skateur professionnel pour la marque japonaise *Uniful*. Il ne gagne pas assez d'argent pour pouvoir vivre du sport et travaille comme vendeur dans un magasin de chaussures. Il est venu à Tokyo pour le skateboard.

<sup>39</sup> Né en 1985, il vit en 2008 de son travail de livreur de boîte repas (bento) pour 1000¥ de l'heure, trois jours par semaine et se consacre au skate le reste du temps. Il habite encore chez ses parents. En comparaison il me dit qu'un vendeur de magasin de skate gagne 850¥ horaire. Il a l'esprit contestataire, ne comprend pas le consumérisme ambiant et surtout celui qui touche aux produits de luxe. De même, il trouve que les policiers ont une mentalité désuète, qu'il qualifie de rigide « katai ». Selon lui, ils aiment les gens qui rentrent dans le moule. Il est sponsorisé par le magasin *Arktz* et la marque d'habits *Colour communication*. Se considérant comme un local d'Ikebukuro où se trouve ses amis skateurs, il vit à Shitamachi. Avec son scooter, il se déplace dans tout la ville afin de skater. Depuis il a été sponsorisé par *Blueprint*, une marque de skate anglaise.

<sup>40</sup> Souvent utilisé en français dans l'expression « faire du *flat* », le mot anglais plat traduit la notion de s'entraîner sur une surface plane, sans obstacles.

<sup>41</sup> Yamamura Makoto, 21 ans (en 2008), travaille comme vendeur au magasin *FTC*, il habite à Sangenjaya près de Shibuya. Originaire du Kyushu, Nishisonogi ville attenante à Nagasaki, il est venu à Tokyo récemment pour le skateboard.

français en voyage autour du monde et fraîchement débarqué, n'arrive pas à se mettre en condition pour tenter le *trick* qu'il convoite (switch k-grind), Akira plus à l'aise essaie une seconde figure (frontside boardslide et tentatives feeble grind), Takashima Keishiro tente un autre *trick* sur le *rail* (frontside feeble grind). Quelques passants s'attardent, je règle les essais en signalant les voitures qui arrivent, surtout des taxis. Chris Shenton filme, ma caméra posée sur un muret saisit la scène de loin. Des policiers arrivent et nous demandent gentiment et discrètement de partir. Nous rassemblons tranquillement nos affaires et nous dirigeons vers la rue Aoyama (青山).



Yamamura Makoto, ollie à Shibuya (photo de l'auteur)

En chemin, Akira nous montre un *wallride*<sup>42</sup> précaire formé d'une planche placée sur les escaliers d'un bâtiment, attendant apparemment sa démolition, en face de la tour « Aoyama Park Tower » (青山パークタワー : *Aoyama paku tawâ*) d'où un garde sort rapidement pour nous surveiller. Nous contournons cet immeuble de standing pour remonter la rue de l'autre côté où nous croisons un second gardien. Akira nous montre un autre *wallride* qui se termine dans un plan incliné ; malheureusement, une voiture est parquée devant. Nous avons visité cet endroit avec le groupe de Bordelais et nous nous étions fait chasser après un essai. Nous continuons toujours vers la rue Aoyama que nous remontons vers Omotesandô (表参道) et skatons un moment le socle d'une statue de Okamoto Taro devant le « National Children's Castle » (こどもの城 : *kodomo no shiro*), d'où nous nous faisons bien vite chasser par les vigiles. Passée l'Université

<sup>42</sup> Ici, il s'agit d'un *spot* permettant au skateur de rouler contre un mur par un enchaînement de transitions qui l'amènent à la verticale.

des Nations Unies (国連大学本部 : *koku'un daigaku honbû*) nous nous arrêtons devant l'immeuble d'à côté, certains y font du *flat* et Akira fait un *ollie* du piédestal d'une statue dans un petit plan incliné formé par son descriptif et se noie littéralement dans la foule, il est environ 21h30. Yojio et Chris Shenton filment. Après une bonne vingtaine de minutes un garde vient en s'excusant nous dire de partir et nous continuons, fendant la masse. Passé le grand croisement entre la rue Aoyama et Omotesandô, avec son poste de police, le groupe poursuit à travers les piétons jusque sur la place d'un nouveau building dont les *curbs* sont munis de *skatestoppers*<sup>43</sup> qui n'étaient pas encore posés ce printemps. Nous traversons la rue pour revenir sur nos pas. Il y a un *spot* dont j'ai vu des images de Makoto, nous nous y arrêtons, il est compliqué à skater, il y a passablement de passants qui sortent de derrière l'immeuble. Le même scénario se répète encore et encore, certains skatent, d'autres regardent et discutent.



Yuzo Kudo, Ikebukuro la nuit (photo de l'auteur)



Curry, dans la gare de Tokyo (photo de l'auteur)

Mais bientôt nous reprenons la route pour nous arrêter cette fois près d'une estrade en bois où Yojio filme encore. Certains regardent et discutent assis sur les bancs attenants. Après une demi-heure un garde arrive et nous dit de partir, c'est le moment pour certains de rentrer. Ceux qui restent s'arrêtent à un *konbini* pour discuter et boire quelque chose. Keishiro montre sur son i-pod la photo de Rich Adler faite par Iseki Nobuo à Ikebukuro, elle est tirée du magazine *Hidden Champion*, pendant ce temps il fait un *trick* avec son *finger skate*, planche miniature qui s'utilise avec les doigts. (Août 2008, n. 11) Il habite à Roppongi et Chris Main, un skateur américain de Tokyo, me dira plus tard qu'il est

<sup>43</sup> Dispositifs qui empêchent la pratique du skateboard.

*pro de finger skate* ; ils en ont discuté tout à l'heure devant la supérette. Je remarque que les passants sont intéressés ou indifférents aux skateurs, bien qu'une certaine appréhension les gagne lorsque le groupe roule bruyamment à travers eux. La gestion des flux de passants semble intéressante pour certains, comme Imamura Akira, qui après un atterrissage dans un plan incliné continue à rouler pour se fondre dans la foule, comme le font au Japon les cyclistes. (Glaser 2007) C'est de ce même plaisir dont parle le professionnel japonais Ito « Itoshin » Shinichi<sup>44</sup> dans le film. Pour Léo Valls ou Rich Adler, circuler avec les gens fait partie des joies associées au *street*. De son côté la police ne semble pas trop prêter attention aux skateurs tant qu'elle n'a pas été expressément sollicitée pour intervenir. (28 octobre 2008)

Le skate est lié pour certains à un style de vie et demande d'y investir du temps ; il embraille sur un regard différent sur la ville et génère une connaissance autre du milieu que celle des piétons. La pratique que les skateurs développent dans les espaces de circulation (humaine et automobile) tient fortement compte de la qualité des sols. Ainsi, en quittant le skatepark de Tamachi et après un arrêt pour acheter à boire, un skateur, Yamamura Makoto, et moi nous dirigeons vers la station du même nom en roulant sur la chaussée parce que le revêtement y est meilleur. Nous remontons la rue à contresens, elle comporte deux voies dans chaque sens, et traversons au rouge, coupons la route aux passants lorsque le revêtement le demande. Makoto nous mène par un chemin détourné qui nous permet de rouler le plus longtemps possible. Aux abords de la gare, les trottoirs sont noirs de monde et la qualité du sol nous oblige à prendre nos planches à la main pour continuer à pied. (9 avril 2008) Nous voyons en acte comment une carte spécifique liée aux possibilités de rouler, c'est-à-dire qui tient compte du terrain et de sa fréquentation se construit, aiguillant le regard des *streeteur*. De plus, tout une sociabilité liée au partage de ces connaissances se développe, de cette cartographie urbaine entre les locaux et les visiteurs, qu'ils viennent d'un autre quartier, d'une autre ville ou d'un autre pays.

De manière générale et surtout dès la quatrième vague de popularité issue des années 1990, nous avons constaté que même s'il y a différentes obédiences sous-culturelles liées au skateboard qui orientent les skateurs vers un type privilégié de *spot*, vers un genre musical et parfois vers un style vestimentaire, ces préférences ne s'excluent pas, ni ne marquent des dissensions entre les skateurs qui partagent à travers l'expérience de leur corps qui évolue sur la planche un référent commun. Ils utilisent un vocabulaire qui traduit des sensations partagées. Le facteur ségrégationniste le plus fort est bien le *spot*, puisque suivant les pratiques, les skateurs se côtoient peu, ainsi un *streeteur* rencontre rarement un aficionado de *pool*, leurs terrains étant physiquement séparés. Ils partagent parfois des médias, fréquentent des clubs ou des concerts ensemble et sur certains *skateparks* il leur arrive de skater un espace commun. Ces "obédiences sous-culturelles" sont alors davantage à considérer comme un facteur de création de liens qu'un sujet de discorde, l'utilisation de la planche à roulettes représentant un vecteur commun. Que garder de ce rapide tour d'horizon ? Certainement qu'il n'y a pas de skateur type, mais des groupes répartis par affinités de terrain pratiqué, par régions, marqués par différents goûts musicaux et choix vestimentaires. Dans tous les cas de figures, les liens d'amitié et le

---

<sup>44</sup> Skateur professionnel pour la marque japonaise Lesque, il est né en 1981.

sentiment identitaire sont primordiaux, développant également des formes de convivialité plus "conventionnelles" dans les *izakaya*, ces bars où l'on mange des petits plats. des clubs et des karaokés. Le tout est rythmé par des événements fédérateurs : compétitions, fêtes, écoles de skate et premières de vidéo. Dans ce cadre l'industrie domestique de la planche à roulettes, les distributeurs, les marques japonaises et les magasins sont des catalyseurs importants de la scène. Elle a permis à ce que cette culture d'importation dans les années 1990 développe dans la décennie qui suit une identité propre. Complétant la remarque de Yabe Tsunehiko, je constate que de consommateur, une grande partie de la scène du skateur devient acteur à part entière ; c'est certainement ce tournant vers ce que le sociologue appelle les « skate-otaku ». Lorsque Howard Becker nous parle de musiciens de jazz, je ne peux m'empêcher d'y voir des skateurs et des *spots* : « La conclusion évidente et fondamentale qu'il faut tirer de cette longue présentation des possibilités du jazz à Chicago, c'est que l'espace d'une ville peut contenir une grande variété d'espaces plus petits, chacun générant sa propre combinaison de contraintes, laquelle affecte ce que des musiciens peuvent y faire. La plupart de ces espaces, pratiquement tous en fait, ne sont ni totalement des lieux d'accueil pour le jazz que ses fans les plus enthousiastes voudraient entendre, ni totalement dépourvus de potentialités pour que s'y joue à l'occasion du « véritable » jazz.

Ce qui signifie, à l'inverse, que beaucoup de musiciens qui jouaient dans toute cette gamme d'espaces disponibles ont joué un répertoire varié et complexe de styles, chacun constituant une variante spécifique de ce que la musique populaire de l'époque avait à offrir. Et cela veut dire finalement que, pour comprendre la production d'un joueur ou d'un groupe, il faut avoir à l'esprit que ce qu'il faisait en un lieu affectait ce qu'il faisait dans un autre, de sorte que la musique d'un groupe de jazz, même très sérieux, pouvait porter les traces de la musique moins pure qu'il avait jouée en quelque autre endroit, quelque autre nuit. » (2002:119) De la même manière les skateurs, utilisent les gammes qu'ils ont apprises, c'est-à-dire les figures qu'ils maîtrisent, chacun a celles qu'il préfère et dispose d'un choix de tricks à combiner sur les différents *spots* qu'il rencontre. La polyvalence qui permet à un praticien de skater un grand nombre de lieux différents est une qualité reconnue, elle montre l'importance du rapport entre les lieux et la pratique. Cette combinaison est à la source du *street*, l'urbain, les rues, les places, les entre-deux moulent cette pratique qui s'oppose aux *skateparks* - environnements à l'architecture standardisée.

## LA QUESTION DU GENRE DANS LE SKATEBOARD

Pour Candace West et Don Zimmermann, le genre relève d'actions routinières, méthodiques et récurrentes. Ils avancent que la création de rôles genrés, « doing gender » est une entreprise autant féminine que masculine. (1987 : 126) Ceci implique un appareil social perceptif complexe, des activités interactionnelles et micropolitiques qui projettent des actions particulières comme l'expression de "natures" féminines et masculines spécifiques. Ainsi, ce sont les acteurs qui à travers de multiples activités expriment ou reflètent la distinction sexuée et reçoivent les comportements des autres en ce sens. Le genre est donc le fait d'organiser les interactions à la lumière de catégories normatives appropriées à chaque sexe. En découle une organisation de la vie sociale selon les sexes sur lesquels nous projettons un système de valeurs. Pour les auteurs toujours, la division genrée est plus qu'une variable, elle se construit et se rejoue constamment

à travers les interactions entre individus, pour paraître naturelle. De même, ces interactions sont structurées par les catégories du féminin et du masculin qui, sans être biologiques, ni issues de l'essence de l'Être, sont inéluctables. Elles ne sont pas seulement le lien de l'expression des différences, mais également la produisent. L'article s'arrête sur la notion goffmanienne de faits sociaux standardisés qui permettent l'expression des « natures » féminines et masculines et invoque les sports organisés comme cadres institutionnalisés à l'expression de la masculinité. Dans cette visée, Matthew Atencio, Becky Beal et Charlene Wilson présentent le skateboard et le *street* californien surtout, comme une activité fortement genrée et dominée par de jeunes hommes qui développent un habitus spécifique. Dans une approche bourdieusienne, les auteurs l'associent à la création de pouvoir symbolique structuré autour de la prise de risques. (2009) Cette pratique s'attache à la notion de limites, dépassées dans la rue à travers la réappropriation de lieux ouverts au public. De plus, les corps sont exposés aux dangers liés au skateboard dans un milieu libre de contrôle, où le jeu avec le danger agit comme marqueur de compétence. Dans ce sens l'identité des skateurs qui investissent la rue implique, pour les auteurs, le développement de l'individualisme, la valorisation de la douleur et une forme de rébellion sociale qui tend à exclure la présence féminine. (Idem) Cette division genrée est fortement développée dans les médias du sport qui confortent cette domination masculine, montrant les femmes comme « objet » s'adressant à un public de jeunes hommes. (Rinehart 2005) Mais ces dernières années, l'industrie du sport soutient volontiers la pratique féminine et propose des lignes de produits spécifiques. (Atencio, Beal et Wilson : 2009) Le Japon n'est pas en reste et des équipes de skateuses sont de plus en plus visibles, le magasin *Instant* publie sur les pages de son blog les commentaires de *Chihiroku*<sup>45</sup>. Mais ces initiatives restent encore anecdotiques et le skateboard demeure un sport masculin. Pourtant « la culture japonaise urbaine de l'après-guerre a connu une succession de sous-cultures jeunes très visibles mais passagères, souvent menées par des jeunes femmes. Dans leur étude sur les femmes japonaises et la consommation, Liza Skov et Brian Moeran décrivent que, la place centrale qu'occupent les jeunes femmes japonaises dans l'imagerie des médias et la culture de consommation est proportionnelle à la faiblesse de leur position sur le marché du travail. La consommation et la mode, en particulier dans les cultures de rue chez les jeunes, sont une arène culturelle unique où les jeunes Japonaises ont pris le dessus, en partie du fait de leur statut social marginal. Le consumérisme féminin représente une échappatoire au rythme écrasant du travail salarié. L'histoire plus récente de l'adoption des médias mobiles entre dans la lignée de cette interprétation de la culture de consommation de l'après-guerre, comme une arène dans laquelle celles qui ne votent pas ont pris les rênes et le contrôle. » (Ito et Okabe 2005b : 35) De plus, les jeunes femmes sont, depuis les années 1970, à l'origine de nouvelles habitudes de consommation, avec l'apparition dans les années 1980 de la *shin jinrui* et particulièrement de celles qui furent appelées *OL* (pour office ladies) ainsi que les *body-con* (de body conscious). Ces archétypes féminins, par leurs manières décontractées et leurs tenues qualifiées de sexy trouvèrent dans les clubs un lieu pour affirmer

---

<sup>45</sup> La skateuse surnommée Chihiroku qui travaillait dans le monde de la mode liée au skateboard avant de commencer comme vendeuse chez Instant. Elle vit en couple avec son ami skateur et étudiant. Active dans le développement de la scène féminine, elle publie de petits articles accompagnés de photographies qui s'adressent surtout à un public féminin, mais pas uniquement, sur les pages du blog du magasin (<http://blog.commotion.tv/ar/instant/>) et sur le sien (<http://colorfulskate.seesaa.net/>). Informations de 2008 et blogs vérifiés en 2011.

leur féminité à travers une aisance corporelle reconnue. (Suzuki et Best : 2003) La décennie 1990 a vu apparaître dans les rues des quartiers branchés les *Kogaru*, ces jeunes femmes ont créé une mode, reprise dans des journaux et ont instauré l'utilisation de nouveaux outils de communication. « Pour ces jeunes femmes, les sorties en boîte sont des défis esthétiques et politiques face aux représentations dominantes de la sexualité féminine produite par le secteur patriarcho-corporatiste japonais. J'avance que le *clubbing* est une stratégie pour créer un espace représentationnel (robe, musique, langage) par l'intermédiaire de ces jeunes femmes ; il est dans les faits en dehors de l'autorité patriarcal. »<sup>46</sup> (Traduction de l'auteur, Toth 2008: 116)

Le skateboard au Japon, reste, comme son pendant nord-américain, une histoire de jeunes hommes, les médias japonais suivent les canons internationaux et montrent une grande majorité de praticiens. Se développent ainsi ce que Louis-Georges Tin appelle des relations « homosociales » basées sur des amitiés fortes, qui structurent les groupes. (2008) Les éléments soulevés ci-dessus, le lien au risque et à la douleur, les réseaux, l'identification au monde plus large des skateurs soutenue par la production d'images et un corpus visuel partagé, fondent ces amitiés sportives. Elles diffèrent de la famille et du monde du travail, fortement genré lui aussi, faisant exister dans une « culture hétérosexuelle », des affinités homosociales. (Idem) Ainsi, dans la scène tokyoïte, les réseaux de skateuses se développent de manière plus autonomes que dans la mixité, ce qui correspond aux constatations faites par Matthew Atencio, Becky Beal et Charlene Wilson à propos du skateboard en Californie. (2009) Des compétitions féminines, une presse pour les skateuses et des modes spécifiques se développent en marge de la scène masculine mais sous l'influence de ses standards. Elle fait certes partie de la scène globale du skate mais entretient ses propres réseaux. La pratique féminine existe pour ainsi dire en parallèle de la masculine, preuve que les sociabilités du skate induisent une ségrégation genrée. Si l'on considère encore, comme le propose Fujimoto Kenichi que les Japonais ont tendance à sortir entre personnes de même sexe, cette division induite par le sport doit également être perçue comme un pendant à celle qui se rencontre dans l'organisation du temps libre où il est courant de sortir entre collègues de même sexe et avec des personnes avec lesquelles on partage une activité de loisir.

La pratique du skateboard subit donc les effets d'une double ségrégation, une importée et une autre socio-culturelle. C'est par l'industrie du sport, celle du *street wear* et des magasins, notamment que la porte s'ouvre sur la pratique féminine ; par idéalisme ou par opportunisme ? Et si les médias institutionnalisés s'occupent surtout du lectorat masculin, c'est par des petits groupes et à travers internet que l'activité féminine se montre de plus en plus, pour former au Japon un réseau soudé et dynamique. Elle se développe principalement dans le skateparks ; la rue reste encore une affaire d'hommes, ce qui n'est pas pour ouvrir les portes des magazines aux skateuses.

---

<sup>46</sup> « Clubbing for these young women constitutes an aesthetic and political challenge to dominant representations of female sexuality produced by Japan's patriarcho-corporate sector. I would argue that clubbing is a strategy to realize young women's agency by the production of a representational space (dress, music, language) that is, in effect, off-limits to patriarchal authority. » (Toth 2008: 116)

# 6

## IMAGES DU SKATEBOARD

*« Si l'œil humain absorbe une myriade de détails, celui de la caméra sélectionne : là réside son pouvoir quand on sait l'utiliser. Braqué sur le laitier de l'autre côté de la rue, il ne s'égaré pas en direction du facteur et de la concierge ; l'appareil doit choisir entre le mendiant et la ménagère, la voûte du ciel et le pavé ; il capte la réalité isolée d'une fraction de seconde. Le présent immédiat prend alors une valeur symbolique qui éveille chez l'observateur – si la photo a une signification – une suite sans fin d'associations d'idées et d'émotions. » (Freund 2006 : 90)*

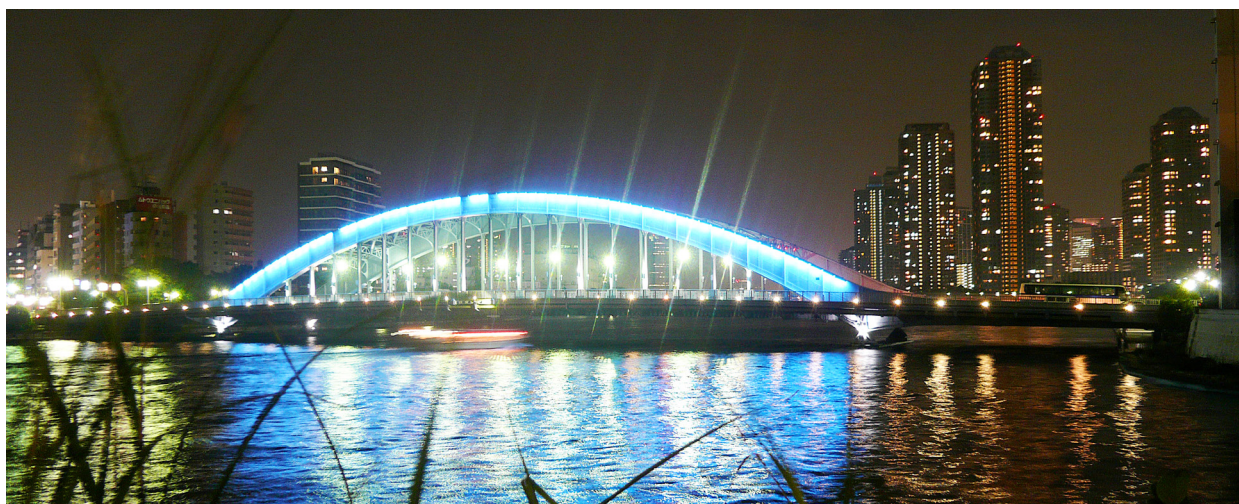
L'Humain entretient un lien particulier avec l'image, entre l'espace du cadrage et la cognition, entre le vu et le su où l'imaginaire peut alors se répandre. Giorgio Agamben le souligne en ces termes : « [...] l'homme est un animal qui s'intéresse aux images une fois qu'il les a reconnues en tant que telles. C'est pour cela qu'il s'intéresse à la peinture et va au cinéma. » (1998: 66) Dans les pages ci-dessous, nous allons aborder le rapport privilégié que les skateurs développent avec les images de leur activité, en particulier à travers la photographie et la création de vidéos. La question sous-jacente qui se dégage alors est de savoir comment un imaginaire partagé participe au maintien du sport ? Elle implique un rapport particulier à l'urbain, à travers notamment sa représentation comme support à la pratique. Mais de longue date la ville et l'image partagent une histoire qui remonte au moins jusque dans l'Antiquité si l'on inclut les représentations faites à des fins de gestion et de planification ainsi que celles produites dans une optique paysagère au cours du Moyen-Âge. (Söderström 2000) Ce couple développe une progéniture encore plus étendue avec l'invention de la photographie, puis du cinéma.

Concernant le Japon, la photographie y a une histoire riche et précoce, en 1848 déjà la première chambre noire est importée à Nagasaki par la communauté hollandaise mais les premiers clichés officiels du pays sont attribués au daguerréotypiste, Eliphalet Brown Jr., qui a accompagné les deux missions japonaises du commandant Matthew C. Perry en 1852 et 1854. C'est au cours des années 1860 que les techniques sont assimilées par des photographes japonais, inspirées peut-être par les missions diplomatiques en France durant lesquelles les émissaires ont eu l'occasion de visiter le studio parisien du photographe Nadar mais surtout grâce au passage dans l'archipel de Pierre Joseph Rossier, photographe suisse, qui résida à Nagasaki. Il influença la carrière du célèbre pionnier japonais de la photographie Ueno Hikoma. L'histoire retient encore le japonais Shimooka Renjō et surtout la très prolifique œuvre de l'Italien Felice Beato, basé à Yokohama dont les images ont été très largement diffusées dans le monde européen et nord-américain. Dans ce résumé trop rapide et réducteur, nous pouvons déjà sentir les influences d'une école japonaise et d'une autre importée qui ont chacune leurs

réseaux de diffusion. Cette caractéristique continue, dans une certaine mesure, à être opérante aujourd'hui, où les photographes de skateboard se positionnent volontiers face aux influences nord-américaines et japonaises.



*Panorama du pont Eitai à Edo, 1864 (photo: Felice Beato, archives du MEN)*



*Pont Eitai à Tokyo, 2008 (photo de l'auteur)*

En ce qui concerne le cinéma, c'est évidemment dans une ville, à Osaka, qu'il fait son entrée au Japon avec la projection d'œuvres des frères Lumière en 1897. (Ninomiya 1997 : LV) « La ville s'impose comme un archétype du Septième Art. Elle en est une figure à la fois emblématique et récurrente ». (Paquot 2008b : 194) Ces deux médiums sont incontestablement nés de l'industrialisation du XIX<sup>e</sup> siècle et de l'urbanisation qui l'accompagne en Europe, ils rencontrent au Japon un pays en cours de modernisation et de restructuration politique. Ces images et leurs pratiques qui viennent s'ajouter à une longue tradition picturale sont vite adoptées comme un signe de plus de la capacité du pays à se réaliser comme jeune nation, à l'instar du monde "occidental". Mais revenons à la photographie qui, dès ses débuts également, entretient un lien privilégié avec l'urbain que Jean-Luc Nancy analyse ainsi : « La ville et la photographie conviennent l'une à l'autre. Peut-être même pourrait-on aller jusqu'à dire qu'elles se contiennent l'une l'autre : la ville est toujours dans la photo comme la photo, tout d'abord, devrait naître dans la ville.

À la ville, en effet, appartient l'existence multiple, mobile, instantanée que la photographie traque et surprend de préférence. » (2010 : 9) L'auteur apporte un élément essentiel, présentant la ville comme un acteur à part entière et non-plus comme un objet de l'entendement – vision qui diffère du plan des urbanistes ou des géographes, outil conceptuel pour anticiper ce qui pourrait

advenir ou pour analyser une situation donnée. (Söderström 2000) Mais l'image est également un lieu de rencontre où s'expriment des moments d'actions, brefs, disséminés dans l'urbain, elle réunit un emplacement, un moment, qui dans le cas du skateboard donne à lire les trajectoires, les espaces. Tsuchiya Shinichi relève que, depuis que les systèmes photographiques sont devenus aisément transportables, les photographies commencent à se promener dans la ville pour en relever les fissures (*sakeme*). (2007 : 111) Il évoque les travaux d'Araki Nobuyoshi et de Moriyama Daido qui creusent cette vision portée sur les détails, jouant sur le sentiment de perte, lié à ces moments évanescents. Ces brèches pour anecdotiques qu'elles puissent paraître sont le moyen le plus sûr de représenter Tokyo, par l'accumulation des regards qui percent ces divers mondes et luttent contre les présupposés d'uniformisation.

C'est la référence à des vécus qui sort les photographies de l'anonymat, induit par le manque toute information les concernant, elles deviennent alors le simple témoin d'un instant passé, entre ouverture sur l'imaginaire et frustration devant l'énigme. C'est donc d'images spécifiques connues et surtout reconnues que traite la suite, de cette rencontre entre les skateurs et les images. Elles sont utilisées comme un médium pour parler de skate, sur différents supports : téléphone portable, appareils photos, vidéos et magazines, elles parlent de la pratique et de la ville, c'est pourquoi il est important de comprendre comment elles se construisent et sur quoi elles embrayent. Elles découlent d'un consensus qui se développe entre le skateur et le créateur d'image. Plus la notoriété du photographe ou du cameraman est grande, plus l'avis du skateur est secondaire et plus le skateur est expérimenté, plus son opinion a du poids.

À propos de ce jeu de construction pictural, Roland Barthes définit le sujet photographique comme « l'eidolon » ou le « spectrum ». « Et celui ou cela qui est photographié, c'est la cible, le référent, sorte de petit simulacre, d'eidolon émis par l'objet, que j'appellerais volontiers le Spectrum de la Photographie, parce que ce mot garde à travers sa racine un rapport au "spectacle" et y ajoute cette chose un peu terrible qu'il y a dans toute photographie : le retour du mort. » (1980 : 22-23) Le philosophe, par son choix subjectif de photographies pour la rédaction de son ouvrage, insiste sur le lien que ce médium développe avec la mort. Si le référent au spectacle est prégnant pour le skateboard, le "monde de l'image" ainsi constitué ne glisse pas forcément vers le passé mais vers l'imaginaire par le biais des connaissances intellectuelles, incorporées et symboliques. Dans leur enquête, JoEllen Fisherkeller, Horst Niesyto et David Buckingham constatent que les jeunes grandissent avec davantage de médias et qu'ils sont de ce fait plus autonomes que leurs aînés avec leur utilisation. (2003) Certains y voient une cassure générationnelle que les auteurs attribuent au fait que les plus jeunes utilisent des outils de communication qui dépassent ou n'intéressent pas les adultes, mais cette différence marque également diverses formes de symbolisation, de (re)présentation de soi, à travers le langage corporel, les images et la musique. Ces systèmes de représentation sont préférés à ceux « logocentriques » utilisés par les générations précédentes. (Idem : 462) De plus, toujours selon cette étude, les jeunes femmes développent plus facilement une relation émotionnelle avec les vidéos présentées que les jeunes hommes, le genre se révèle plus déterminant quant aux sensibilités des uns et des autres, que des questions d'éducation, d'âge et de culture générale. (2003 : 479)

Qu'en est-il alors de l'image dans le cas particulier du skateboard ? D'une manière générale, Raphaël Zarka nous signale que « beaucoup de skateurs, professionnels ou amateurs, ne tentent plus rien sans l'œil d'une de ces caméras numériques. Même si les compétitions de skate (les *contests*) existent, le véritable mode de compétition est la vidéo. » (2007 : 29) Il s'agit là d'un processus qui découle de la démocratisation massive des outils de prise de vue engagée dans les années 1990. Dorénavant, l'image a pris le pas sur ces *contests*, même si ceux-ci existent toujours et sont, au Japon plus qu'ailleurs, un moyen d'accéder aux sponsors. Les objets techniques de prise de vue sont largement diffusés chez les skateurs, et presque chaque praticien sait manier au moins un caméscope. Ma présence, caméra à la main, n'a jamais vraiment marqué l'attention, passé le moment des présentations ; c'est le fait d'écrire dans un carnet qui a le plus interpellé voir dérangé. Filmer est une activité connue et reconnue, les skateurs se remercient et sont flattés de la diffusion des images. Toute une sociabilité de la prise de vue est développée, particulièrement marquante chez mes interlocuteurs japonais qui s'excusent quand ils ne réussissent pas leur figure et n'oublient pas de dire merci une fois l'exercice terminé. Le lien entre les deux parties est cordial et teinté de reconnaissance mutuelle. (12 octobre 08)

Dans le cadre de ces échanges courtois, les visuels produits – DVD, photo imprimée, etc – sont importants et participent de l'entretien de la scène. Vu sous cet angle, ce sport implique un double apprentissage, un premier lié à la prise de vue et un second qui consiste à devenir un sujet photographique comme le décrit Roland Barthes : « [...] dès que je me sens regardé par l'objectif, tout change : je me constitue en train de "poser", je me fabrique instantanément un autre corps, je me métamorphose à l'avance en image. » (1980 : 25) Cette métamorphose dont parle l'auteur peut être importante dans le sens où elle implique la performance liée aux figures qui poussent le skateur aux limites de ses compétences, il va essayer d'atteindre le nouveau, l'inhabituel et prendre plus de risques, y investir davantage de créativité. Ainsi, Ikenoue Keita m'explique qu'ils n'ont pas pu skater le pont du quartier de bord de baie d'Odaïba appelé *yume no ohashi* (夢の大橋), à cause d'un marathon. Il est vraiment contrarié car il a pensé toute la nuit à un *trick* qu'il voulait exécuter sur le *curb* qui tourne légèrement, un *varial smith grind to switch K-grind shove-it out*<sup>1</sup>, pour une séquence photo qui présente le déroulement chronologique de l'action. (14 octobre 2008)

### PHOTOGRAPHES, VIDÉASTES ET SPOTS

Ikebukuro, 20 octobre 2008, après 22 heures : Muraken gare sa voiture et installe ses quatre flashes pour éclairer Rich Adler et tout le spot qu'il photographie au grand-angle, comme le *trick* exécuté par Minami Katsumi auparavant. Rich essaie deux ou trois fois de décoller de la montée du trottoir puis tente de se mettre en backside smith grind<sup>2</sup> sur la barrière qui le longe. Il fait une première chute impressionnante sur le ventre, le menton manque de frapper le sol. Pendant ce temps, Katsumi, caméra en main cette

<sup>1</sup> Nous atteignons ici les limites des mots pour décrire certaines figures, il ne m'est pas possible de résumer intelligiblement cette action. Il s'agit d'un enchaînement de *tricks* dans un même mouvement : le *grind*.

<sup>2</sup> Dos contre l'obstacle, cette figure consiste à poser l'axe arrière de la planche sur l'arrête d'un *curb* ou d'une barre et d'abaisser l'avant en-dessous de celle-ci de manière légèrement décalée. Une fois dans cette position il faut réussir à continuer le mouvement en se déplaçant parallèlement à l'appui.

fois, essaie plusieurs trajectoires pour suivre l'action, il a monté une lampe d'appoint sur son appareil et doit passer plusieurs fois devant l'objectif du photographe, mais sans paraître au premier plan. Après une dizaine d'essais entrecoupés par de rares passants et cyclistes, Rich remet sa figure sous les acclamations de tous. Chacun vient lui donner le poing à taper, ravi. Puis spontanément Katsumi lui donne à voir la séquence dont Rich est content, je lui montre mes images qui le satisfont également. Après une courte discussion, Katsumi me dit que Muraken va refaire la photo mais que cette fois il ne doit y avoir personne dans le champ de vision. Le photographe essaie d'abord avec un objectif longue focale mais revient au fisheye, qui couvre un très grand angle. Pendant ce changement de position du photographe, Rich reste au fond de la prise d'élan et on entend des expectorations violentes, comme s'il devait vomir. Une fois le matériel installé, il tente à nouveau son backside smith grind pour la photo, grinde bien deux ou trois fois sur toute la longueur de la barrière sans remettre sa figure, il regarde ensuite le résultat des prises de vue et s'arrête afin d'économiser ses forces pour le prochain spot. Il est satisfait du résultat de la photo et comme il l'a remise une fois, elle n'est pas galvaudée. Dans ce cas l'image en question ne représente pas la figure en train d'être accomplie mais une occasion plausible basée sur une réussite.

Cette situation choisie pour introduire le lien à l'image rencontrée dans le monde du skateboard est emblématique à plusieurs points de vue, elle met en lumière l'association et les intérêts particuliers de la photographie – importance de l'éclairage, du travail sur le cadrage et de l'arrière-fond – et de la vidéo – besoin de filmer l'action dans sa réussite. La présence d'un photographe tel que Muraken qui publie dans divers magazines, indique qu'il s'agit d'un événement particulier. De plus, Rich Adler, skateur amateur et vidéaste des États-Unis, attire plus facilement l'attention médiatique grâce à l'aura dont bénéficient les sportifs de son pays, berceau de la pratique et lieu d'influence majeure de cette industrie spécifique et de ses médias. J'ai de même profité indirectement de cette soirée d'exception, mon prestige social remontant d'un cran aux yeux de certains interlocuteurs qui suivent les pages du blog de Muraken sur lesquelles je figure aux côtés des visiteurs de marque<sup>3</sup>. ([http://asotokyo.jp/skateboard5/2008/10/post\\_73.html](http://asotokyo.jp/skateboard5/2008/10/post_73.html), consulté le 26 novembre 2008) Enfin, cette situation pour particulière qu'elle puisse paraître fait partie, dans son déroulement, des *sessions* de nuit ordinaires, qui se répètent entre amis, où l'assistance suit, skate de temps en temps, discute autour d'une collation achetée dans le *konbini* du coin.

Maillons essentiels de la production visuelle, les preneurs d'images sont pour ceux que j'ai rencontré tous skateurs, anciens ou toujours actifs, bien que ces deux pratiques ne se combinent que rarement<sup>4</sup>. La nécessité de transporter un matériel encombrant et lourd ainsi que l'attention nécessaire à chaque activité ne permet pas de les combiner avec la même concentration. Chez les photographes rencontrés, seul Wadapp<sup>5</sup> skate toujours avec son matériel qu'il réduit au strict minimum et qu'il installe lorsque la situation s'y prête, suivant ses envies. (Entretien du 18 novembre 2008) Comme chez les sportifs qu'ils mettent en scène, il y a différents degrés

<sup>3</sup> Soy Panday skateur français participait également à cette session.

<sup>4</sup> Le magazine *Secret Cut* numéro 3 (2005) publie un article montrant une image prise par différents photographes à côté d'une image d'eux en train de skater.

<sup>5</sup> Ce photographe ne vit pas de cette activité et insiste sur sa pratique comme étant un moyen d'expression.

d'investissement personnel et de compétences, du débutant au professionnel, du preneur d'image occasionnel à l'amateur éclairé, sans oublier ceux qui y développent une approche artistique. Il leur revient le rôle de faire circuler les documents iconographiques, parfois l'intervention de skateurs ou de groupes peut prendre le relais ou aider le processus. Il y a donc agencement des compétences qui suivent ce que nous avons soulevé pour les skateurs, c'est-à-dire que les réseaux d'amitiés sont structurants et la convivialité y garde toute sa place.

Il nous reste à introduire, comme troisième acteur des images, le lieu, entendu ici en terme de *spot*, qui, si l'on peut dire, impose ses conditions. Comme les *tricks*, les endroits skatés ont leurs codes et certains hypermédiatisés deviennent des icônes. Pour ceux qui n'atteignent pas ce statut, le fait qu'un *spot* soit très pratiqué et surmédiatisé le rend impraticable ou moins intéressant du fait de la trop grande concurrence d'images et de figures. De manière générale, c'est la nouveauté qui est recherchée ; ainsi, pour un skateur, découvrir et se montrer dans un nouveau lieu octroie un surcroît de compétence. Nakamura Yukihsa me confiait à ce propos qu'à Tokyo « il y a vraiment des maniaques de la recherche de *spots* et les gens ont leurs *spots* secrets. » (23 novembre 2008) Puis parlant de sa propre façon de chercher, il dit regarder les pages d'accueil des parcs et des entreprises sur internet à la recherche d'« objets »<sup>6</sup> skatables. La reconnaissance *in situ* comprend notamment le marquage spatial des lieux à l'aide d'un GPS<sup>7</sup> combiné au cliché pris grâce à l'appareil photo de son téléphone portable. À ses débuts, cette panoplie technologique n'existait pas et avec ses amis, ils choisissaient une station au hasard de la carte de métro et exploraient les alentours pour y faire des images. Il a, me dit-il, ainsi visité toutes les gares du réseau de métro et des Japan Railway urbains.

Une fois le lieu envisagé, il reste encore à s'organiser, ce qui n'est pas toujours évident, beaucoup de skateurs ont des *baito*, ces emplois précaires, et les étudiants travaillent parfois le week-end. Les jours de congé sont ainsi répartis sur différents jours de la semaine. Pour la petite anecdote, j'ai plusieurs fois accompagné le groupe *Sitamati* lors de ses séances hebdomadaires de prises de vues, les rencontres ont commencé les lundis, puis elles ont été changées pour les mardis et après mon départ, elles ont eu lieu les jeudis. Les week-ends restent néanmoins les jours de fermeture des bureaux et à ces moments, les environs de la gare de Tokyo et du quartier de Hibiya sont des endroits prisés par les skateurs et ce depuis les années 1990. Dans cette région, « il y a de bons *spots* pour faire des images » m'indique Yukihsa avant de préciser que pour lui, faire de la vidéo est plus facile que de prendre des photos, car dans la photographie, c'est le déclic qui doit suffire pour le tout, il faut saisir l'instant décisif. Comme il travaille toujours avec de la pellicule, il faut qu'il attende le développement pour voir le résultat. Avec une caméra, le résultat est accessible de suite.

### *Photographier*

Abordons maintenant la photographie et sa production dans le monde du skateboard, dans le cadre de leur diffusion au sein du groupe. Pour Manuela Lienhard « la photographie donne corps à des événements et permet de les représenter (*re-présenter* dans le sens de les *rendre présent*

<sup>6</sup> Obujekuto : mot tiré de l'anglais « object », qui dans ce cas signifie : sculpture, pièce d'aménagement ou d'architecture.

<sup>7</sup> GPS pour « Global Positioning System » est un système de géolocalisation qui fonctionne dans le monde entier.

à *nouveau*) alors que ceux-ci sont passés. Les photographies sont alors non pas seulement des empreintes, preuves de ce qu'elles représentent (rapport indiciaire), mais elles permettent de demander "qu'est-ce qui s'est passé ?". » (2007 : 29) C'est également, dans le cas qui nous occupe, ce rapport à la représentation, ce « *rendre présent à nouveau* » à *l'esprit du skateur par rapport à sa propre pratique* qui est déterminant et qui fait des images un vecteur identitaire où l'identification personnelle à la figure et au rapport à l'espace, par le *spot* représenté, devient structurante. De même, regarder des clichés de l'environnement dans lequel on évolue, donne l'occasion à l'usager d'affiner sa connaissance et son regard sur les rues qu'il fréquente. Dans un autre registre, les photographies de villes que l'on ne connaît pas, permettent de découvrir celles-ci, toujours dans ce rapport particulier à l'urbain engendré par la pratique et à travers cet outil-étalon : le skateboard. Dans ce cadre, nous nous intéressons à présenter comment les photographies se construisent et ce qu'elles véhiculent aux yeux des initiés. Les photographes que j'ai rencontrés sont soit autodidactes<sup>8</sup> et comme Muraken ont fait de longs essais avant de pouvoir diffuser leurs travaux, soit ils ont suivi un cursus artistique à l'Université. Muraken me raconte qu'au début, il produisait de mauvaises photos (*hidoi*), après une année d'essais quotidiens, il a pu les proposer aux magazines. À cette époque, il travaillait avec de la pellicule mais maintenant il utilise majoritairement les technologies digitales ; la pellicule est réservée pour son Hasselblad. (Entretien du 19 novembre 2008) Dans différents récits de vie, les voyages ou un lien avec un autre pays sont des éléments marquants, Iseki a pris conscience de son intérêt pour ce sport en Allemagne, Hirano Taro a produit un très beau travail de photographie d'art qui marque sa carrière sur les piscines vides skatées en Californie. Ces bassins au fond arrondi que l'on ne trouve pas au Japon ont accompagné son parcours de skateur, sans qu'il puisse les essayer avant son voyage au-delà de l'océan Pacifique. Depuis quelques années, Shibuya Yuri travaille principalement à New York et Tanaka « Daikon » Daisuke utilise la photographie, comme d'autres médiums à des fins de création artistique, il fait partie d'un collectif qui se nomme « *Original World Networker* » (オリジナルワールドネットワークアー) et qui se veut être un réseau de créatifs qui passe les frontières.

D'une manière générale, différents cas de figure peuvent se présenter dans la mise en route d'une séance de prise de vue, il se peut que le photographe contacte un skateur pour faire une photo sur un *spot* défini. Dans d'autres cas, le skateur propose une idée précise pour se rendre dans un lieu déterminé afin d'y accomplir l'action qu'il a en tête et par la suite, la photographie réussie est montrée aux éditeurs. Il se peut également qu'un responsable de magazine s'adresse directement aux photographes pour demander tel type de cliché ou de travailler avec tel skateur, dans le cas d'une interview par exemple. (Iseki Nobuo entretien du 24 avril 2008 ; <http://www.papersky.jp/2010/06/04/skateboard-file-iv-sb-editor-senn-ozawa/>, consulté le 16 juillet 2010) Il peut encore s'agir d'un premier rendez-vous qui ouvre une *session* sur d'autres endroits où sont effectuées diverses prises de vues. (Shibuya Yuri 10 avril 2008, Wadapp 18 novembre 2008) Il faut encore ajouter à cette liste de possibles les tournées qui réunissent un groupe de skateur dans le but de faire de la promotion et des images. À ces éléments s'ajoutent d'autres facteurs d'influence tels que la météo, l'accès aux lieux qui varient – présence d'un événement spécial,

---

<sup>8</sup> Cinq photographes sur neuf ont commencé par faire des photos de skate sans formation préalable, parmi eux certains ont par la suite suivi des cours.

sécurité particulièrement alerte au moment de la *session* – les conditions physique et psychique du skateur et du photographe, etc. Cette combinaison de variables plaît particulièrement à Daikon, car elle donne à chaque prise de vue sa singularité. Pour Iseki Nobuo, faire une séance photographique avec un skateur implique de créer un environnement propice. Il n'y a pas pour lui de skateur difficile à photographier, il s'accommode aux différents caractères et parvient facilement à créer une atmosphère de travail agréable. Avec Ohmoto « Deshi » Yoshihiro par exemple, ils ont des échanges photographiques, qu'il apprécie particulièrement, il aime bien sa manière de skater et surtout sa créativité en matière de *tricks*. Deshi trouve des *spots* où d'autres ne les voient pas, comme cette grille arrondie en plein cœur du quartier de Shinjuku, dans une rue où Iseki passe régulièrement, sans l'avoir jamais remarquée (cf. image ci-dessous). (18 novembre 2008)



Ohmoto « Deshi » Yoshihiro , slappy front-side 50/50 à Shinjuku (photo : Iseki Nobuo – Sb Journal 2007 Summertime : 84)

Carte métropolitaine de Tokyo (David Glauser 2011)



L'entente et les réseaux sont encore une fois au cœur du processus : au cours de son interview, Akaguma Hirotaka me dit qu'il fait beaucoup de photos avec Homma Akio et Muraken, ce dernier a commencé à faire de la photographie avec ce skateur. Akaguma dispose donc d'un bon choix pour sa promotion personnelle avec des photographes qu'il connaît bien. De son côté, le preneur d'images doit savoir, au moment opportun, présenter les bons clichés pour publication afin qu'ils ne deviennent pas obsolètes, c'est ainsi que Wadapp décrit le rapport avec Koseki Satoshi l'éditeur du *Board Kills*. Dans un autre cas de figure, ce même photographe, qui pratique en amateur, fait principalement des photos avec ses amis et ceux qui participent aux mêmes *sessions* que lui. (18 novembre 2008) Iseki admet volontiers aimer le skate pour lui-même, pour ce que les skateurs font, il apprécie leur compagnie et selon lui 80 % de l'image est constitué par la performance même. C'est tout le processus d'aller faire des photos de skate qui le fascine, se promener dans la ville à toute heure du jour et de la nuit pour aboutir à ces clichés. (24 avril 2008). Yukihiisa précise encore que c'est la combinaison de la volonté du skateur et du "faiseur

d'images" — photographies ou vidéo — qui donne sa nature aux visuels du sport. Ainsi revient au photographe le "devoir" de trouver le meilleur angle, Iseki est particulièrement attentif à ce que l'on voie le visage des skateurs et non leur dos, il précise que 90 % de ses photos montrent des visages. Il ajoute ne faire des photos que quand il le sent, s'il n'est pas convaincu du potentiel de la combinaison *spot-trick*-image il ne sort pas son matériel. Cette dimension personnelle, voire sensorielle, à la conception — le cadrage, l'éclairage et l'exposition — revient dans le discours de plusieurs photographes et se traduit dans le rapport entre les deux parties en présence. Il y a différentes manières d'envisager une photographie, si le *trick* n'est pas dynamique — sous-entendu pas assez pour être publiable —, le travail du photographe consiste alors à accentuer cette qualité. Ce qui intéresse Iseki c'est la recherche par les skateurs de nouvelles combinaisons sur une plus grande variété de *spots*, même si les *tricks* ne sont pas très dynamiques. (Entretien avec Hirano Taro et Iseki Nobuo, 25 juin 2006) Un des instruments à disposition est le grand-angle, plus particulièrement le *fish-eye*<sup>9</sup>, qui par sa grande focale permet de se rapprocher du sportif en conservant le cadre qui est alors déformé. Judicieusement utilisé, il allonge l'espace parcouru, donne l'impression que le praticien est plus haut ou que le dénivelé est plus important. Hirano Taro me dit que les skateurs japonais n'auraient pas le même physique et cherchent des manières particulières de skater, comparant les ligues américaines et japonaises de base-ball. (Idem) Il rejoint ici la remarque de Rich Adler qui précise que les gens qu'il a rencontrés aiment tellement le skate qu'ils ne veulent pas se blesser et donc ne font pas étalage de figures par trop risquées. Le skateur Ryuki Yasushi me confiait dans la même optique que s'il se blessait en skatant, il pourrait craindre pour sa place de travail et cette pensée le retient d'être trop téméraire.



Le photographe Iseki Nobuo dans son bus au petit matin, Shinjuku (photo de l'auteur)

<sup>9</sup> Objectif avec une distance focale extrêmement courte, entre 14 et 16 millimètres, et couvrant un angle de champ très grand.

Prolongeant le récit de ces deux photographes, il n'en demeure pas moins que d'après eux, le skate tokyoïte, comme ils le qualifient, se développe vers une approche plus sensible de la combinaison de *tricks* sur le *spot*. (Idem) Au cours des interviews, j'ai constaté que les photographes japonais se positionnent en rapport à une double influence, une première face aux productions et aux skateurs nord-américains et la seconde envers les photographes locaux qu'ils admirent ; dans ce que Claude Lévi-Strauss appelle une « alternance d'emprunts et de synthèses, de syncrétisme et d'originalité »<sup>10</sup>. (2011 : 31) Ainsi pour Muraken, Isam et Nisi sont ses *senpai*, ses devanciers, ses aînés. (19 novembre 2008). Lors de l'entretien avec Hirano Taro et Iseki Nobuo dans le quartier d'Ebisu, Iseki s'adresse à Taro avec le qualificatif de *sensei* terme d'adresse réservé aux maîtres. (25 juin 2006) Il admire l'œuvre du célèbre Araki et s'inspire du travail du photographe de skateboard nord-américain le plus en vue Atiba Jefferson. Tanaka « Daikon » Daisuke aime particulièrement le travail du photographe Moriyama Daido.

En regardant les revues internationales, Iseki voit des *spots* intéressants sur lesquels il est fait des *tricks* incroyables, devant un bel arrière-plan planté de beaux immeubles sur un ciel intense. Il a trop l'habitude de voir les paysages japonais et trouve parfois difficile d'y déceler ces conditions qui lui plaisent. Bien entendu, poursuit-il, il y a des endroits visuellement intéressants au Japon, comme le quartier Shinjuku ou dans un autre registre, cette maison abandonnée à l'architecture locale dans la ville de Takayama, devant laquelle il a fait la photo de Takayama Jin. (Cf. Illustration ci-dessous) Mais il aimerait bien photographier de bons skateurs, c'est-à-dire des skateurs de niveau international<sup>11</sup>, avec de bons *tricks*. (18 novembre 08) En ce qui concerne l'arrière-plan, Nakamura Yukihsa aime qu'il soit coloré, tout en précisant que le plus important est le *spot*, il doit être *kakkoi*, cool. (23 novembre 2008) Le matériel joue également un rôle important, en 2008, la grande majorité des photographes du sport utilisait des appareils digitaux pour les photos faites dans le format 24x36 cm. Les clichés carrés (6x6 pouces) saisis sur pellicule sont considérés comme plus prestigieux. (Muraken, Iseki Nobuo, Homma Akio) Ce n'est pas seulement le prix de ce même appareillage en numérique qui implique ce choix, c'est également une qualité d'image différente que Muraken, par exemple trouve plus belle. Nakamura Yukihsa rédacteur, entre autres du magazine *Secret Cut* est un grand défenseur de l'approche analogique à l'instar de Daikon et de Shibuya Yuri, celle-ci fait une majorité de noir et blanc qu'elle développe elle-même. Daikon aime ce moment entre le déclenchement et la visualisation du résultat, après traitement de la pellicule, cette attente, voire un certain oubli, induisent un rapport différent à l'image. Il faut encore rappeler qu'une photographie ne représente pas forcément la fois où le *trick* a été réussi, la position du skateur n'étant pas forcément la meilleure ; il se peut également que le photographe ait déclenché trop tôt ou trop tard. Un cliché publié reflète l'esthétique du *trick* recherchée, dans une forte présomption de réussite. De plus, l'éthique implicite veut que ne soient montrées que des prises de vues de figures accomplies, la véracité du mouvement ne se vérifie alors pas au niveau de la photographie, mais repose

<sup>10</sup> L'auteur s'intéresse ici aux mythes fondateurs du pays, nous nous permettons de détourner ses mots pour parler des images puisque nous considérons qu'elles participent d'une construction stéréotypée importée et recomposée.

<sup>11</sup> J'ajoute ici une petite nuance, pour préciser qu'en Californie surtout sont réunis les meilleurs skateurs dont certains viennent de l'étranger (Canada, Europe, Amérique du Sud). Quelques Japonais ont fait l'expérience d'habiter aux Etats-Unis, à commencer par Akiyama Aki dans les années 1970, puis, Okada Shin dans les années 1990-2000.

sur le contrat de confiance qui veut que le skateur ait "remis" son *trick*, comme il est dit dans le jargon du skate. Des récits de falsifications et de possibles exceptions circulent, notamment dus à la pression de l'industrie qui envoie les sportifs à travers le monde pour produire de l'image et confirment la force de cette norme. Dans bien des cas, les photographies accompagnent une production filmée qui, elle, ne laisse pas la place à la manipulation de la réussite et des enchaînements. Pour illustrer ces notes introductives, suivons le déroulement d'une séance de prise de vue avec Homma Akio. Très concentré, il prend tout de même le temps de nous montrer le résultat sur l'écran de son appareil, en n'oubliant pas de compter pour laisser le temps aux flashes de se recharger. Une fois prêt, il fait signe au skateur Ikenoue Keita qu'il peut recommencer sa figure. Dans les intervalles de la production d'images, lorsque le cameraman et le photographe ne peuvent pas filmer, les skateurs qui participent à la prise de vue ne skatent plus et les autres s'essaient au *spot*. L'image réussie, prise sur ce plan incliné dangereux, puisqu'il suit un mur qui crée un dénivelé de quelque trois mètres est utilisée pour une publicité d'une marque japonaise de roues. (4 mars 2008) Pourtant le travail ne s'arrête pas ici, l'information est ensuite diffusée avant la parution de l'encart publicitaire, ainsi le blog d'Akaguma Hirotaka annonce qu'une image de Keita pourrait donner lieu à une pub de *Dostech* dans le *Transworld Skateboarding Japan* de mai 2008. (N. 41 vol. 8 : 37) Le lendemain, en rencontrant Homma à *Instant*, son magasin, il me dit qu'il doit tout d'abord transférer la photo dans son ordinateur et la retravailler, avant de pouvoir l'imprimer. (Cf. reproduction de l'image en question)



Takayama (photo : Iseki Nobuo – *Sb Journal* 2007 *Summertime* : 37)

(à droite) Publicité pour la marque *Dostech*, Ikenoue Keita, quartier de Makuhari – préfecture de Chiba (photo de Homma Akio)





*Muraoka Hiroki, kickflip*  
(photo : Iseki Nobuo)

« La photographie est toujours le résultat d'un choix volontaire, d'un tri de la perception qui résulte d'un choix plus ou moins conscient par lequel on fait exister un découpage de la réalité plutôt qu'un autre. Ce qui est photographiable traduit des normes sociales plus ou moins explicites selon les contextes. » (Carole Anne Rivière, 2006: 124) Si photographier est un choix dans notre perception, la photographie de skateboard avec ses normes et ses standards reflète un référent commun, une vision construite de cette pratique dans un environnement urbain. Et là encore la relation skateur-photographe est importante et montre que le processus des images est une création commune. Rich Adler me raconte, en parlant d'Iseki qu'il a fait venir à son bureau le team américain de la marque *Traffic* en tournée au Japon pour leur montrer les photos qu'il a prises d'eux. Il leur demande conseil sur le choix d'images pour leur prochaine publication dans l'article intitulé « Tokyoyola », paru dans le magazine américain *Skateboarder*. (25 septembre 2008 ; 2009, vol. 18, n. 5) Une autre fois, à l'occasion de la foire bisannuelle du sport appelée *Interstyle*, Yukihsa et Maruyama « Val » Yosuke discutent à un stand et regardent des photos de Mizusawa Yoji qui fait un flip, prenant appui de son pied sur une barrière au-dessus d'un plan incliné. C'est un skateur d'Ikebukuro<sup>12</sup> me dit Val qui a pris la photo dans le quartier d'Iidabashi. Celui-ci arrive au même moment ; ensemble, ils choisissent une photo, Val lui en conseille une, il en voit une autre, mais le photographe lui demande de choisir parmi celles qui sont le mieux éclairées, les autres étant trop sombres. Finalement Yoji se rallie au choix de Val et Yukihsa saisit la diapositive non cadrée qu'il glisse dans son sac pour le prochain numéro du *Secret Cut* prévu pour le mois d'après<sup>13</sup>. (25 septembre 2008)

<sup>12</sup> Il travaille comme vendeur dans le magasin de skate Arktz du quartier de Shibuya.

<sup>13</sup> Cette image est publiée en pleine page dans l'article intitulé « photo box, skate photo from four cities » qui

Arrêtons-nous sur les propos du photographe et vidéaste Nakamura Yukihiisa lorsqu'il nous dit que « dans la photographie, c'est le déclic qui doit suffire pour le tout, l'instant décisif » et mettons-la en regard de celle ci-dessous de Iseki Nobuo, qui montre Muraoka Hiroki au moment où il arrête sa planche après qu'elle ait effectué un tour complet sur son axe longitudinal. Le tout en sautant par-dessus un poteau blanc, le corps est remarquablement tendu et ses pieds sont positionnés de manière très précise.

À ce stade de l'enquête, un public non-initié peut se demander ce que montrent les images de skate aux skateurs ? Je dirais en résumé, qu'elles accommodent deux éléments importants, la figure, le *trick* et un lieu, le *spot*, pour créer un espace. Il y a alors identification à l'un et/ou à l'autre des éléments. Ainsi, suivant les goûts et l'angle de la photographie, le spectateur, celui qui reçoit et lit l'image peut porter son intérêt sur les différentes données qu'elle véhicule. Le processus d'identification s'opère par la réactualisation de la figure, sur le souvenir d'une action comparable réussie, sur l'envie de l'essayer ou sur le dépassement de celle-ci. Il y a donc incorporation du mouvement, qui d'une part réactualise le geste et de l'autre aide à l'apprentissage, qui passe par une compréhension préalable de son déroulement. Plusieurs skateurs issus du renouveau du tournant des années 1990 me confient avoir appris en regardant encore et encore des vidéos de skate. À cette époque, la scène était restreinte et a vu un grand nombre de jeunes commencer, sans qu'ils ne puissent s'appuyer sur un grand nombre d'anciens. C'est le sens du propos du skateur et vidéaste Morita Takahiro quand il insiste sur l'influence que les skateurs de la côte est des États-Unis ont eu sur sa manière de pratiquer la ville, sur sa manière de skater la Sun Plaza de Nakano. (14 novembre 2008) Il affirme que la devanture de cet immeuble est un symbole (*shinboru*). Enfant déjà il regardait les vidéos américaines, les ollies de Keith Hufnagel, la manière de pousser de Rick Oyola<sup>14</sup> qui l'ont fortement inspiré. Avec ses amis, ils jouaient ce qu'ils voyaient de Philadelphie. Ainsi, de cette période reviennent les mêmes noms de films américains dans la bouche de mes interlocuteurs<sup>15</sup>. La situation qui se développe depuis les années 2000 est différente, le nombre de praticiens est plus grand, ils sont mieux organisés et les structures d'accueil pour les skateurs se multiplient. Il y a des cours de planche à roulettes auxquels participent une grande majorité d'enfants. Si les vidéos peuvent paraître moins importantes, il demeure que ce type de visuels reste le moyen privilégié pour informer le groupe des prouesses de chacun et de la découverte de nouveaux *spots*, réaffirmant le lien que l'image tisse avec les lieux aux yeux du "spectateur-skateur". Ce dernier peut soit y rêver et imaginer ce qu'il aimerait y développer ou chercher un lieu similaire qui lui permettrait de rejouer cette action, soit admirer les prouesses de l'acteur dont il apprécie les compétences en connaisseur de cet environnement spécifique. Il m'est souvent arrivé en découvrant un *spot* connu mais nouveau pour moi, d'apprécier avec un regard neuf le *trick* et les compétences des skateurs qui figurent sur

---

réuni des clichés de Tokyo, Osaka, Kobe et Okinawa. L'article est constitué uniquement de photographies et de leur légende. (Secret Cut 2008, n. 8 : 23)

<sup>14</sup> Keith Hufnagel et Rick Oyola sont deux skateurs professionnels américains de renom de la côte est (New York et Philadelphie), ils sont issus de cette vague des années 1990.

<sup>15</sup> Les vidéos les plus citées qui ont marqué la génération de la fin des années 1980 et du début de la décennie suivante sont, de la marque H-Street : « Shackle Me Not » (1988), de Powell-Peralta « The Bones Brigades Video Show » (1985), « The Search for Animal Chin » (1987) et « Public Domain » (1988), Santa Cruz a produit « Wheels of Fire » (1988) et « Streets on Fire » (1989) ainsi que les films de Plan B « Questionable » (1992) et « Virtual Reality » (1993). Le développement de l'influence du style de street appelé « East Coast » doit beaucoup à la vidéo « Eastern Exposure 3 : Underachievers » (1996).

les photos que j'ai gardées en mémoire. Dans la réciprocité un endroit précis renvoie aux photos, aux séquences filmées qui sont réévaluées face à la réalité du terrain : une prise d'élan difficile, un sol en mauvais état qui compliquent le positionnement adéquat des pieds sur sa planche en vue de tenter l'action envisagée ; la zone de réception peut également présenter des risques qui ne transparaissent pas sur les images. Ceci sans compter le contexte plus général, le temps qu'il est possible de passer sur un *spot* à cause des mesures sécuritaires (gardes, caméras de surveillance,...) etc. Les images tissent dans ce contexte un lien fort avec l'implication corporelle des skateurs et induisent un certain nombre de connaissances. Ajoutons encore le caractère symbolique que certains investissent dans ces images, il passe par la reconnaissance accordée au sportif ou au lieu. Ce qui se joue ici intervient davantage au niveau du spectacle, le Spectrum de Roland Barthes, et de l'image dérivée de l'« eidôlon », entendu ici comme « ce qu'on voit comme si c'était la chose même, alors qu'il ne s'agit que d'un double »<sup>16</sup>, que de la mort. (1980 : 22) Les images de skate sont en effet par leur diffusion et leur consommation rapidement mises à disposition, de manière quasi instantanée dans le cas de blogs, ne permettant qu'à une partie congrue de la production visuelle de devenir des objets. Ainsi, la production et la circulation ininterrompue des actions pour signaler la pratique reflètent plus le développement sportif de chaque sujet photographique, puisque chaque *trick* accompli appelle le suivant, que cette lutte contre la mort du sujet qui pose. C'est bien ici de « regarder avec des photographies » qu'il s'agit, comme je l'ai introduit dans le chapitre consacré aux médias et reprenant les propos de Mizuko Ito et Okabe Daisuke qui prolongent cette idée inspirée par Susan Sontag concernant la démocratisation du médium photographique. (2005b : 31) Chaque image véhicule son lot d'informations objectives et subjectives par la sensibilité et la pratique du spectateur, elle embrait sur l'échange et est le catalyseur de celle-ci. Elle sert également de repère identitaire et permet la réaffirmation constante de la scène à travers l'évolution du sport, entre image fondatrice et nouveauté évanescence par nature. Les différents supports du visuel servent donc à véhiculer les valeurs communautaires, à diffuser les nouvelles et la parole.

Roland Barthes nous narre son expérience fondée sur un corpus personnel de travail. Si ce lien à l'instant qui passe à tout jamais et à la finitude est fort dans le médium photographique, le cas du skateboard tend à montrer que ces images partagées relevant d'une expérience commune extraient les skateurs de cette « contingence pure » et elles gagnent alors un pouvoir informatif et évocateur. (1980 : 52) Plus loin encore dans le texte l'auteur utilise le terme latin d'« interfuit » pour exprimer « cela que je vois s'est trouvé là, dans ce lieu qui s'étend entre l'infini et le sujet (operator ou spectator) ; il a été là, et cependant tout de suite séparé ; il a été absolument irrécusablement présent, et cependant déjà différé. C'est tout cela que veut dire le verbe intersum. » (Barthes 1980 : 121) Cette différence, cet arrêt sur l'écoulement du temps, caractérise bien la prise de vue, qui dans le cas qui nous occupe est essentielle à la création de

<sup>16</sup> « [Le terme le plus courant pour image, eidôlon [εἰδῶλον], a pour racine le verbe signifiant voir, par son infinitif aoriste eidon [εἶδέν]. L'eidôlon, c'est ce qu'on voit comme si c'était la chose même, alors qu'il ne s'agit que d'un double : ombres des morts dans l'Hadès (Odyssée, XI, 476), sosie d'Hélène créé par Héra (Euripide, Hélène, 33), effigie ou portrait, qui met sous les yeux les absents, ou enfin ce qui se montre dans un miroir et qui en réalité n'y est pas. Bref, l'eidôlon est du visuel porteur d'illusion, par opposition à l'eidos ou l'idea [ἰδέα], de même racine, la forme belle et vraie, qui devient chez Platon « idée » (Cratyle, 89b 3). [...] » Extrait consulté le 27 mai 2011 et tiré de (Le Seuil/Dictionnaires le Robert, 2003) : [http://robert.bvdep.com/public/vvp/Pages\\_HTML/EIDOLON.HTM](http://robert.bvdep.com/public/vvp/Pages_HTML/EIDOLON.HTM)

l'information visuelle. La photographie de skateboard doit saisir l'essence du mouvement, elle résume ce qui s'est passé et annonce la suite de la figure, comme la poésie pour l'amateur de lettres, elle a ce pouvoir d'évocation qui fait surgir aux yeux des skateurs le moment où il peut identifier de déroulement de l'action jusqu'à sa réception. « Le poète ne me confère pas le passé de son image et cependant son image prend tout de suite racine en moi. La communicabilité d'une image singulière est un fait de grande signification ontologique. » (Bachelard 2010 : 2) Même si l'auteur s'intéresse aux images poétiques, ce lien qu'elles créent avec le sujet peut s'appliquer à celles du visuel.

« Là où la peinture travaille à une représentation (à constituer une présence dans une vérité), la photographie se livre à une suspension : elle immobilise une absence, le retrait d'une présence. Voici – dispose-t-elle – ce qui n'est plus et qui ne sera plus là. Voici un petit pan coupé d'un univers en fuite : voici donc en même temps la trace et la fuite, l'image en elle-même fugitive, l'apparition d'un disparaître. » (Nancy 2010 : 10) La combinaison de cet instant suspensif de pose et la construction d'un objet visuel destiné à un public spécifique, qui transforme la photographie en « forme-image », comme le propose Christian Malaurie. « Forme-image photographique (produite en masse depuis les années 1890 en France et dans les principaux pays industriels), la carte postale photographique donne à voir une mise en scène stéréotypée des espaces urbains. Mise en scène qui témoigne de la puissance symbolique de cette image qui, depuis plus d'un siècle, participe de la construction des imaginaires du territoire urbain. Penser l'image photographique de carte postale comme une forme stéréotypée, c'est donc prendre en compte sa dimension de signifiante à la fois au niveau anthropologique et esthétique. » (2003 : 69) À l'instar des cartes postales de Bordeaux pour l'auteur, les images fixes ou animées du skate participent à la « mise en scène stéréotypée des espaces urbains » qui agissent de la sorte sur le plan symbolique. Ainsi mises en image, les photographies de skate ne représentent pas simplement un instant de l'action mais créent un discours sur l'action dans un « régime de représentation » spécifique pour un « régime perceptif » précis, celui des connaisseurs de ce sport (Idem : 68). J'entends par là que, dans le cas des photographies, l'action est induite pour qui a appris à les lire. Les photographes connaissent parfaitement le monde du skate et savent comment se développe la pratique. D'un autre point de vue, les photos de presse sont trop souvent de peu d'intérêt aux yeux des skateurs, car elles montrent des planches suspendues dans les airs sans indiquer le point de départ de la figure ni sa zone de réception ; le trick sorti de son contexte perd alors de son intérêt. Un bon cliché de skate doit montrer le moment essentiel du mouvement qui permet de comprendre si l'action est réussie ou hautement probable, la position du skateur par rapport à sa planche et à l'environnement (*spot*), ainsi que la position de la planche *in situ*. Cette combinaison donne à lire l'ensemble de la figure. Si Jean-Luc Nancy annonce que, concernant les représentations de chantier, « l'image impose le silence, qui toujours lui est propre, avec une pesanteur particulière », les skateurs recréent dans leur imaginaire, le bruit des roues, le claquement sec de la planche qui tape sur le sol et l'attention que demande le fait d'évoluer dans la rue. (2010 : 47) Cette comparaison entre des images muettes et celles reconnues par les skateurs insiste sur l'importance du vécu et le rapport à la cognition qui permettent de dépasser la représentation pour l'incorporer. La photographie de nuit surtout s'impose comme un processus contraignant, où l'équipement technique est complexe et, comme pour les monuments éclairés, produit une esthétique particulière. Elle renvoie dans un certain sens à la conception antique

de la vision, c'est le photographe qui dirige la lumière et crée l'objet photographique, comme l'homme voyant de l'Antiquité dardait ses « rayons visuels » sur l'environnement pour le saisir. (Simon 1988 : 16) Plus qu'une simple fable, cette conception de l'Être en train de regarder permet de le constituer comme un « spectator » qui porte son regard sur le support photographique, en y impliquant son intérêt et ses connaissances (cognitive et incorporée). (Barthes 1980) Cette métaphore épistémologique qui met les règles modernes de la physique en perspective, sert à penser comment une chaîne d'acteurs éclaire un sujet de leurs regards et insiste sur le corpus partagé pour rendre ce médium opérant. Le visible des photographies devient pour les skateurs plus dense et complexe, véhiculant davantage d'informations et engageant le corps entier à travers le regard. Gérard Simon nous rend attentif au fait que, pour Aristote, « le terme d'*emphasis* se réfère donc exclusivement au *visible*, quel qu'il soit, sans connoter nécessairement, comme le fait notre concept d'image, une quelconque *conformité* à l'objet ». (1988 : 45) Ainsi, cet *emphasis* peut-être influencé par notre manque de faculté à discerner, le regard étant parfois trompé par un éclairage trop faible, la teinte spécifique d'un miroir ; il peut également être transformé ou complété par des prérequis qui modifient notre appréhension. Je reviens à la photographie faite par Iseki Nobuo du skateur Muraoka Hiroki, pris en plein *kickflip* par-dessus un poteau, qui montre en même temps que la composition pure de l'image, la zone de décollage avant l'arbre, la position concordante entre la planche et les pieds du praticien. Il est comme suspendu dans les airs au moment culminant de son saut, au point d'équilibre, et la force qu'il a libérée pour se lancer dans les airs avec sa planche qu'il stabilise dans son mouvement autonome pour l'atterrissage qui suit le chemin logique du corps, qui se détend et se redresse. Il sera donc debout, jambes légèrement fléchies lors de la réception, ce scénario n'inclut bien évidemment pas les cailloux, les fissures ou un déséquilibre caché qui peuvent chaque fois éjecter le skateur de sa planche. Ainsi, suivant l'approche du milieu humain, le *fûdo* développé par le philosophe japonais Watsuji Tetsuro, la photographie fait appel à la médiance, qui, comme le propose Augustin Berque dans la préface de l'ouvrage, « consiste dans *le moment du couple corps animal/corps social*. Plus exactement toutefois, plutôt que de corps "social", je parle de corps médial, celui-ci n'étant pas seulement techno-symbolique, mais également constitué des écosystèmes de l'environnement, lesquels sont investis par la technique et le symbole : la première les anthropise, tandis que le second les humanise. Eco-techno-symbolique, notre milieu est donc proprement un milieu humain. C'est le *fûdo* qui nécessairement complète le corps animal d'un hito 人. Du moment structurel de ces deux « moitiés » naît l'entrelieu propre aux êtres humains, *ningen* 人間. Sans cet entrelieu (*aida* 間), le hito n'est qu'une abstraction. » (2011 : 26-27) Dans ce sens les photographies du sport engagent un bagage cognitif partagé, appelé faute de mieux sous-culturel.

« Je pouvais le dire autrement : ce qui fonde la nature de la Photographie, c'est la pose. Peu importe la durée physique de cette pose ; même le temps d'un millionième de seconde (la goutte de lait de H. D. Edgerton), il y a toujours eu pose, car la pose n'est pas ici une attitude de la cible, ni même une technique de l'*Operator*, mais le terme d'une "intention" de lecture : en regardant une photo, j'inclus fatalement dans mon regard la pensée de cet instant, si bref fût-il, où une chose réelle s'est trouvée immobile devant l'œil. Je reverse l'immobilité de la photo présente sur la prise passée, et c'est cet arrêt qui constitue la pose. Ceci explique que le noème de la Photographie s'altère lorsque cette Photographie s'anime et devient cinéma : dans la Photo, quelque chose s'est posé devant le petit trou et y est resté à jamais (c'est là mon sentiment) ;

mais au cinéma, quelque chose est passé devant ce même petit trou : la pose est emportée et niée par la suite continue des images : c'est une autre phénoménologie, et partant un autre art qui commence quoique dérivé du premier. » (Barthes 1980 : 122-123) Si la pose, moment essentiel d'une photographie réussie crée l'image, c'est au contraire les enchaînements, le mouvement qui caractérise le cinéma et la vidéo. Si la photographie de skateboard magnifie les actions, c'est le déroulement de celle-ci qui parle au skateur dans le film. Fréquemment les figures filmées sont vues et revues, au ralenti, pour assimiler les techniques. Et si les deux médiums cherchent à mettre en valeur la pratique par des astuces de prise de vue, la vidéo ne se fonde pas sur un instant révélateur mais sur le continuum. Lors des années 1990, avec la démocratisation des caméras familiales, les films de skate se multiplient et fixent un système de représentation qui perdure avec quelques adaptations dues aux nouveaux développements technologiques.

Skateur, photographe et souvent cameraman se retrouvent lors de séances prévues à cet effet pour produire des images et avec le matériel nécessaire, même si les différences sont minimales entre une rencontre sans buts précis et des séances de prise de vues, du moment que les skateurs et les "fiseurs d'images" sont amis. Comme nous l'avons vu, il demeure que la prise de vues implique des règles implicites et des comportements appropriés : concentration plus grande, priorité de passage et d'actions au skateur qui est le sujet, etc. Mais la diffusion et surtout la mise à disposition des images parmi les skateurs engendrent une seconde existence de celles-ci comme vecteur d'information. Dans ce cas c'est davantage l'annonce de telle action produite par tel skateur que le lien avec l'origine de celle-ci qui importe. Une photographie de telle prouesse advient au groupe au moment de la parution d'un magazine par exemple et peut être rejouée lorsque la séquence filmée est éditée dans une vidéo qui atteint le marché. Ainsi, la séquence vidéo de la photo publicitaire d'Ikenoue Keita, dont la prise de vues a été décrite plus haut, fait partie de sa *part* dans le film de la marque *Dostech* publié en 2008 et intitulé *Dostech One*. La photographie, dans son unicité est un *système de représentation* plus complexe que la vidéo, car elle est liée à la connaissance et à la reconnaissance de cet instant qui porte l'essence même de la figure accomplie. La séquence filmée montre tout le déroulement de l'action, entraînant le spectateur dans la contemplation de ce continuum qui peut prendre le pas sur la qualité esthétique. C'est dans le montage et le choix des actions que le film de skate prend son identité propre, plus que dans la qualité intrinsèque des images.

### *Filmer*

Les techniques de prise de vues, de montage et les archétypes des vidéos de skateboard actuelles se développent vers la fin des années 1980 avec les appareils VHS. Progressivement, les skateurs deviennent les cameramen de leurs propres actions et certains aux côtés de photographes parfois, montent des films destinés exclusivement au marché du skate. Ces nouveaux procédés accompagnent le succès rencontré par le *street* — discipline que chacun peut pratiquer à proximité de son domicile — et l'élargissement quasi infini du terrain à disposition. Ces vidéos font largement échos de ces expériences urbaines, qui allient architecture, systèmes sécuritaires et rencontres avec les usagers non-skateurs. Sam Griffin voit dans ces récits d'occupation urbaine, une démarche proche du « cinéma-vérité ». (2010 : en ligne)

C'est une nouvelle manière de concevoir le sport, où les dernières figures sont rapidement dévoilées et largement diffusées grâce aux copies que permettent les cassettes VHS, elles voyagent rapidement à travers le globe, raccourcissant la chaîne de diffusion des informations et permettant aux skateurs de l'étranger de se mesurer aux prouesses nord américaines de manière mémétiques. (Idem) Ces technologies font évoluer les compétences plus rapidement, nourries par des actions qui gagnent rapidement en complexité. Le nouveau format Hi-8, utilisé de manière probante dans la vidéo de la marque *Plan B* intitulée « Questionable » (1992), accorde aux protagonistes un nombre illimité d'essais, ce qui n'était pas le cas avec les anciens supports d'enregistrement plus coûteux. (Idem) La suppression d'équipes techniques accroît cette proximité entre le skateur et ces appareils de prise de vues, la caméra devient alors inséparable des sportifs. (Lallier 2011 *Skateboard Stories*) Dans l'évolution technologique qui touche la publication d'images (vidéo et séquences imprimées tirées des vidéos au format Hi-8), Sam Griffin y décèle un changement de paradigme.

« Ainsi, l'afflux de technologies vidéo dans la production de films de skateboard et dans ses médias papier établit un simulacre largement répandu, où les tricks les plus complexes, représentés et assimilés comme faisant partie de la routine des professionnels qui les ont accompli. Sans tenir compte du nombre d'essais nécessaires à l'accomplissement de la figure originale, afin qu'elle puisse être filmée dans sa réussite.

En bref, pour la génération suivante de jeunes skateurs, ce qui est traduit en film devient l'objectif à atteindre, comme une prouesse technique à pouvoir accomplir aisément. » (Traduction de l'auteur, 2010 : en ligne)<sup>17</sup>

Outre l'évolution sportive portée par les images accessibles de plus en plus rapidement, c'est toute une esthétique qui trouve ses marques, créant des canons discursifs propres aux films de skate faits de ces prouesses et des aventures que ces jeunes hommes rencontrent dans les rues. « Dans la vidéo de skate, l'esthétique est poussée à son paroxysme, tout concorde pour donner une tonalité particulière à chaque skateur. La *vidéo part* montre une sorte de *best-off* [sic] du skateur, les figures et les lieux sont enchaînés les uns après les autres, sans respecter aucune unité temporelle ou spatiale, sans autre code que celui du rythme et de l'esthétique. La narration est nulle. Dans quelques rares cas, elle est intermittente des séquences de chaque skateur. La musique est censée faire échos au style du skateur : son apparence (de la coupe de cheveux aux vêtements), les différents terrains qu'il se choisit (ou ceux qu'il affectionne particulièrement), son répertoire de figures et la manière dont il les exécute et les enchaîne. La manière de filmer et de monter peut faire partie intégrante d'une esthétique (soignée, punk ou low-fi) et donner son identité à une marque de skate. Le sentiment de frisson du skateur ne me paraît plus séparable de la conscience qu'il a d'être vu, donc de faire frissonner. Dominer le vertige c'est alors aussi le transmettre aux autres, ceux qui sont là physiquement, mais également ceux susceptibles de visionner un enregistrement vidéo. Ce mécanisme de transmission du vertige est une nouvelle

---

<sup>17</sup> « In this way, the influx of video technology in to skateboard film and printed media established a pervasive simulacrum, whereby cutting edge tricks were presented and digested as being part of the routine for the professionals who originally performed them, irrespective of how many attempts the original manoeuvres had taken to capture on video successfully. In short, for subsequent generations of young skaters, video documentation created the bar to aim for, in terms of consistently performable technical prowess. » (2010 : en ligne)

forme de compétition sous-jacente. » (Zarka 2007: 29-30) Cette « transmission du vertige » trouve différents moyens d'expression, donnant naissance à divers courants picturaux et certaines emprunts esthétiques marquent les productions, comme les nombreuses séquences filmées sur de la pellicule Super-8. De même, certaines manières spécifiques de concevoir le rapport à l'environnement avec sa planche font école, à l'instar de ce courant dit *East Coast* qui se développe dans des villes à l'urbanité plus compacte de la côte est des Etats-Unis, où les skateurs se frottent volontiers au trafic et à la foule. C'est la combinaison d'une adaptation des canons californiens et d'une esthétique urbaine propre qui permet à ce courant de trouver une identité reconnue.<sup>18</sup>

La révolution numérique qui touche la photographie et la vidéo donne à cette dernière la possibilité de reproduire des actions au ralenti, d'une bien meilleure qualité que la fonction du même nom sur les magnétoscopes que chaque skateur issu des années 1990 avoue avoir usé à outrance. C'est en effet à travers ce qui est communément appelé « slomo » (raccourci de l'anglais *slow motion*), que les skateurs apprennent les nouvelles figures, faute de les voir exécutées par d'autres. Par la suite, un nombre croissant de films propose dans leur montage des *tricks* présentés de cette manière, grâce à l'avènement du format digital Mini-DV et instituant cet outil narratif comme un nouveau paradigme<sup>19</sup>. Cette évolution technique accompagnée d'un accroissement des revenus de l'industrie du sport au tournant des années 2000, poussent les marques à présenter le skate de manière de plus en plus spectaculaire. (Griffin 2010) Dans cette vision diachronique du développement des films de skate, certains standards de montage persistent et deviennent des éléments structurants forts qui marquent également la profusion de très courts métrages diffusés sur internet : la structuration narrative basée sur des *parts* (de l'anglais parti, subdivision ou part) ou suivant la chronologie d'un événement. Une *part* est la réunion des meilleures figures d'un skateur dans un agencement libre, il peut être combiné selon différents facteurs propres à chaque monteur. Le nom du protagoniste est écrit au début de la séquence et la musique constitue un élément fort qui rythme les enchaînements et marque l'obédience sous-culturelle du praticien. Espace consacré à la pratique de chaque skateur qui figure dans une vidéo, la *part* est l'espace de référence qui permet la construction de carrières sportives. Plus que la photographie liée à une action isolée, c'est l'assemblage d'un choix de figures, la fluidité des enchaînements – communément appelé par le mot anglais de *line*, ligne – qui donne à voir les capacités d'un skateur, sa "consistance". Ainsi Soy Panday, lors d'un séjour au Japon, envoyé par la marque de chaussures qui le sponsorisait, veut jeter un regard sur ce que je viens de filmer au grand-angle, il trouve que ma première prise de vues n'avantage pas son *trick* duquel il atterrit dans le plan incliné qui borde les escaliers. Je lui propose de refaire

<sup>18</sup> A ce propos, l'histoire du skateboard retient la vidéo « Eastern Exposure 3 : Underachievers » comme étant un élément fort de diffusion de ce style de pratique. Nous ajoutons à cette référence la vidéo part du professionnel Mark Gonzales dans « Video Days » (1991), où il skate diverses villes de la côte est et d'Europe, le skateur y joue également avec la foule et les voitures.

<sup>19</sup> Ce matériel vidéo est très coûteux et représente un investissement financier important pour les nombreux vidéastes amateurs. Alors qu'il commençait sa maison de production Far East Network (FESN) en 1995 Morita Takahiro a dû faire le choix d'une caméra. « "Si je dois en acheter une ce sera la meilleure." J'ai acheté la "plus osée", une qui me pousse à continuer. Les revenus de mon travail journalier n'étaient pas assez élevés ; à cette époque je me rebellais contre mes parents, et j'ai dû aller les supplier de me prêter l'argent. C'était le plus grand achat que je n'aie fait de ma vie. C'était ma première caméra vidéo. » (Morita Takahiro, livret accompagnant le DVD Overground Broadcasting, 2008 – ma traduction)

son *nose jam*<sup>20</sup>, malgré la locataire qui nous a demandé de partir. Je prends ses affaires et les miennes, sac au dos je suis prêt à partir. Nous regardons ensemble l'angle approprié, il me dit de ne pas mettre le grand-angle trop bas pour ne pas « aplatir le *bank* ». Il réussit à nouveau sa figure et de cet angle il est satisfait. (Odaïba, 16 octobre 2008) C'est toute la carrière qui se joue dans les séquences vidéo et donc les images acquièrent pour les skateurs filmés une importance particulière, surtout dans le cas présent où il est spécialement envoyé au Japon à cet effet. Dans une même optique Soy Panday choisit de faire des photos avec le photographe amateur anglais David Steel installé à Tokyo depuis peu, plutôt qu'avec ses homologues japonais. La raison invoquée en est que ce premier publie dans le magazine européen *Kingpin*.

Dans cette négociation entre le cameraman et le skateur se crée l'image, où les compétences de chacun redessinent constamment de nouvelles combinaisons. L'homme à la caméra est au courant des capacités du praticien, il propose parfois des figures et inversement, les skateurs au fait des processus de création de l'image discutent les angles de prise de vue.

« J'ajuste le bon objectif à ma Sony et en souffle la poussière. L'obturateur est réglé à 1/100. J'ajuste le f-stop et la balance des blancs. Je fais la netteté sur le sujet et inspire profondément en détendant mon poignet. Je cherche le bon cadrage en pensant à comment le sujet pourrait évoluer. Après quelques essais, l'image que j'avais seulement dans ma tête et la sienne commencent à concorder. Rien n'est jamais pareil en filmant du skate. Si je bouge mon poignet d'un pouce seulement, le cadrage de la caméra va radicalement changer. Si je suis impressionné par le mouvement du skateur et retire ma caméra de 10 cm de l'action, la séquence filmée sera différente. La vitesse et la trajectoire que prend un skateur sont à chaque fois différentes. C'est impossible de filmer chaque essai exactement de la même manière. Ainsi, je pense qu'il est très important de pouvoir traduire dans le film les émotions et les sentiments qui se dégagent du tournage. » (Traduction de l'auteur, Morita Takahiro, livret accompagnant le DVD *Underground Broadcasting*, 2006)

Revenons à la vidéo où les notions de *last trick* et de *last part* jouent un rôle important, elles se sont imposées dans la majorité des films de skate. Elles portent la dramaturgie de ceux-ci, ainsi la figure la plus impressionnante est gardée pour la fin d'une *part* et le skateur qui ressort du tournage par ses compétences, son style et son charisme, a le privilège de figurer en fin de montage. Ce procédé sert à garder l'attention du spectateur qui est voulue croissante. Sam Griffin encore nous rend attentif à la dissociation entre la temporalité de la pratique et la rapidité de présentation des *tricks* ainsi que de leur complexité. Le montage élimine la notion de la durée nécessaire à la réalisation des actions qui, à part les vidéos fondées sur un événement précis – tournée, voyage, démonstration –, peuvent se dérouler sur plusieurs années. (2010 : en ligne) Ces éléments de structure présentés ci-dessus ne sont pas toujours combinés d'une manière semblable, certains films rassemblent des *parts* et des récits de voyages ou encore incluent des images de compétitions. Ils participent par contre d'une grille de lecture générale qui ne peut contenir la profusion de vidéos produites de par le monde. Un *trick* réussi à l'écran ne rend pas au spectateur les heures de tournage nécessaires, parfois réparties sur plusieurs jours. Avec internet, c'est le temps d'accès aux données qui est réduit au strict minimum, permettant

---

<sup>20</sup> Figure où il prend appui à la verticale, contre le mur avec les roues avant de sa planche pour s'en éjecter aussitôt et atterrit dans le plan incliné qui sert à monter les bicyclettes.

de rendre publique une action dans l'instant si elle est postée par un téléphone portable ou en tous les cas dans la journée, si ce n'est la nuit. Le rapport au temps s'en trouve changé de manière de plus en plus radicale depuis deux décennies. Paul Virilio signale à propos des images de catastrophes, prenant exemple sur celles des attentats du 11 septembre 2001, qu'elles sont iconoclastes, puisque par leur abondance, elles ne donnent à voir au spectateur qu'une « image unique ». (2004 : 90) C'est ici le rapport à leur mise à disposition qu'il propose de nommer : « iconoclasme de la PRÉSENTATION *en temps réel* qui surpasse, désormais, l'ancien iconoclasme de la REPRÉSENTATION *dans l'espace réel*, des images peintes ou sculptées, dont la destruction des bouddhas de Bamian, en Afghanistan, ou le sac du musée d'archéologie de Bagdad sont parmi les derniers exemples. » (Idem)

Les deux extraits de sessions décrites ci-dessous donnent à voir comment se négocient les séances de prises de vues. La première, un week-end, très conviviale montre une rencontre entre skateurs mus par l'envie d'être ensemble, elle aboutit à des séquences filmées qui découlent de la déambulation à travers un quartier de la ville basse. La seconde illustre une « mission », comme il est dit, qui a pour but de filmer un trick précis à un endroit défini et très sécurisé.

Le 19 avril 2008, Ryuki Yasushi, me dit qu'il rencontre son ami Okumura « Okkun » Ryuichi pour skater et que je peux les accompagner. Se joignent à nous Okamoto Ichitaro, venu d'Osaka pour rendre visite à Okkun et avec lequel ils ont fondé la marque d'habits et de planches *Expression*, ainsi que Chris Main, un jeune Américain qui enseigne l'anglais. Le rendez-vous est donné à 13h30 à la gare de Suitengumae (水天宮前), d'où nous parcourons cette partie est de la ville. Après avoir skaté au bas du building IBM<sup>21</sup> d'où nous nous faisons chasser, nous nous déplaçons à travers le quartier, tantôt sur la route, tantôt sur le trottoir, avant de faire une halte pour manger des *donuts*. Après cette collation, nous nous dirigeons vers un parc à vélos situé à la fin d'une longue promenade abritée par la route, une *highway*, un autre enclos se trouve sur le côté gauche si l'on descend l'allée. Arrivés au *spot*, les gens prennent le temps de se poser. Au coin de ce second parc, à côté d'un poteau, quelqu'un a installé ses affaires et son abri en carton, il y règne une forte odeur d'urine. Sur un côté quelques maisons de deux à trois étages semblent soutenir la voie rapide qui nous couvre. Nous commençons par balayer du pied les débris de verre et skatons un bon moment ce plan incliné surmonté d'une bordure qui forme un *curb* à côté d'une barrière massive. Le spot se révèle difficile à exploiter. La prise d'élan est en montée et les rambardes qui ferment le parking à vélos sont imposantes. Okkun et moi skatons le plus, Chris un peu moins à cause de son bras blessé, il skate le mur attendant ou discute avec Yasushi assis sur le côté. Ichitaro skate encore moins et se promène aux alentours à la recherche de *spots*, puis nous filme. Il a commencé sa prise de vues depuis le bas, en contre-plongée, plus tard il met son *fish-eye* et se place au-dessus du spot, dans le parc à vélos. Le gardien, un homme assez âgé, qui a vraisemblablement atteint l'âge de la retraite, vient voir mais ne dit rien. Les passants sont nombreux, peu manifestent de l'appréhension, certains sont intéressés, surtout les enfants. Une dame avec son chien s'arrête, nous caressons son animal de compagnie.

<sup>21</sup> Édifice construit en 1989 en bordure de la Sumida à côté de la plus belle promenade au fil de l'eau de cette partie centrale de Tokyo. (Cybriwsky 1998 : 124)

Plus tard c'est au tour d'un aîné de rester un moment, en promenade avec son canidé de taille réduite, il discute avec nous et semble enthousiasmé par ce que nous faisons. Alors que la pluie tombe, nous profitons de cet abri durant plus d'une heure. Après avoir transpiré jusqu'à l'épuisement, j'achète à un automate voisin une boisson revitalisante et Okkun nous montre sur son téléphone portable une photo d'un mur dont la base est légèrement oblique et qui a été modifié en un *quarter*<sup>22</sup> « Bronx » par adjonction de ciment. New York et le quartier du Bronx viennent tout de suite à l'esprit des skateurs, qui ont utilisé ce terme pour qualifier cette image de route d'entrepôt délimitée par ces murets en béton qui se retrouvent abondamment dans le réseau viaire nord-américain. Lorsque nous partons trois ou quatre skateurs arrivent, vêtus d'habits du dimanche. Il reste plus loin et nous les saluons de la main avant de partir. Nous roulons une dizaine de minutes longeant une grande route, puis bifurquons dans une ruelle plus tranquille avec moins de voiture. Il ne s'agit pas vraiment d'un quartier d'habitations mais d'une zone industrielle, sans grandes usines ; puis nous tournons au coin d'une petite rue qui longe une rivière.



*Ikenoue Keita, blunt fakie sur le «quarter Bronx» dont il est question ici (photo: Andi Speck)*

Après un pont, nous tournons une dernière fois à gauche pour voir au loin le *quarter* improvisé dont parlait Okkun. La pluie menace toujours mais la route est plus ou moins sèche. Elle marque un coude à angle droit, bordée par un canal et une palissade blanche qui clos le chantier d'un immeuble en construction dont nous apercevons les structures métalliques couvertes de treillis. L'angle est tronqué et laisse place à l'entrée où nous

<sup>22</sup> Un *quarter* est la moitié d'une rampe ou half-pipe, à savoir un quart de tuyau, donc une courbe sur laquelle les skateurs font des figures. Dans le cas présent, il s'agit d'une barrière routière en béton qui a été cimentée pour que les plans inclinés soient moins abrupts et se rapprochent de courbes.

mettons nos affaires. Nous skatons ce *quarter*, Okkun et Yasushi skatent en haut de la barrière, les axes de leurs planches posées sur son rebord, Chris fait un *backside smith grind*, le tout est filmé par Ichitaro qui ne skate pas. La pluie devient trop forte, nous retournons vers la grande route pour prendre un taxi ; Ichitaro discute avec le chauffeur, un homme assez jeune qui accepte de prendre cinq personnes à son bord, ce qui est bien évidemment interdit dans ce type de véhicule.

(19 octobre 2008) Skatepark du quartier de Tamachi. Nous partons en skate vers le siège de l'entreprise NEC, que Roman Cybriwsky qualifie, avec ses 43 étages, de « repère » (landmark) construit dans ce quartier de Shiba, anciennement destiné à la production d'appareils électroniques. (1998 : 124) Soy veut y filmer un *trick* précis ; à l'approche du bâtiment tout le monde arrête de skater et, pour ne pas attirer l'attention, nous marchons discrètement sous les arbres plantés devant. Katsumi prépare sa caméra, la lumière et fixe le *fisheye*. Soy se prépare et tous les trois nous nous dirigeons vers la devanture de l'immeuble où figure un plan incliné avec le nom de l'entreprise gravé dans cette longue pierre noire fichée dans le sol. Deux panneaux qui interdisent le skateboard ont été surajoutés, comme deux verrues sur le haut de cette enseigne-sculpture. Après deux essais filmés infructueux, un garde arrive et nous partons. Soy me confie que c'est difficile, il ne voit rien, c'est trop sombre. Nous nous retrouvons au *konbini* à l'angle de la rue, petite pause, Rich hésite à rentrer, il s'est blessé au pied et le simple fait de pousser le fait souffrir. Nous discutons un moment autour d'une collation, puis Katsumi, Soy et moi repartons filmer, seul le skateur prend son skate. Soy remet rapidement son *trick* mais toujours en glissant avec les roues arrières. Il est très nerveux, Katsumi lui dit de garder son calme. Dans l'intervalle, les lumières derrière la porte d'entrée s'allument et s'éteignent plusieurs fois. Le *trick* est remis trois ou quatre fois puis je vois quatre à cinq gardes venir à grands pas, avec des lampes de poches et des matraques, nous partons vite, ils nous suivent en courant. Comme avant nous retrouvons les autres au *konbini*, nous regardons les images tournées, Soy n'est pas content il voulait atterrir avec les 4 roues dans le plan incliné.<sup>23</sup>

En discutant de cette soirée avec Tomita « Curry » Makoto qui n'y a pas participé, il me dit que les gardiens ont depuis toujours été teigneux au building NEC, confirmant encore la bonne connaissance des systèmes sécuritaires et la circulation de l'information qui a cours dans le monde du skate. (21 octobre 2008) Planté au milieu d'autres immeubles, le siège de NEC, que Curry identifie de suite, est bien un repère urbain pour les skateurs. Dans le cas qui nous occupe, l'enseigne que nous skatons repose au niveau du sol devant l'entrée principale, au centre d'un chemin circulaire qui permet d'y accéder en voiture ; le conflit entre architecture marketing et la réappropriation de cet espace qu'en proposent les skateurs est flagrant. L'utilisation normale de cette place privée, qui représente la vitrine de l'entreprise, est détournée au profit de la promotion du skateur.

Les cameramen, comme les photographes sont des skateurs qui se sont essayés à ces techniques leur permettant de tisser des liens plus serrés avec le monde du skate. Pour certains,

---

<sup>23</sup> Le 15 mai 2008, un scénario similaire s'est produit devant le même building, lors d'un tour de quartier conduit par Imamura Akira, mais sans la volonté de faire des images. Nous sommes partis à la première apparition des gardes.

il peut également s'agir de suivre le skate dans ce qu'il a de plus accompli, en d'autres mots, ils peuvent accompagner les meilleurs skateurs, sans que leurs capacités ne les amènent à concurrencer avec eux. Le cameraman gagne en importance, en statut social, en acquérant des compétences, notamment s'il sait monter des films et les distribuer ; sa carrière suit alors celles des skateurs qu'ils filment. D'après différentes rencontres faites avec des cameramen, leurs débuts ressemblent souvent au récit de Minami Katsumi qui a commencé à filmer il y a une dizaine d'années, avec une toute petite vidéo familiale et qui depuis n'a pas arrêté. Il filme tout et n'importe quoi. Au début, ses montages étaient effectués de magnétoscope à magnétoscope, retenant toujours davantage son intérêt. Il me précise qu'il ne travaille pas en HD<sup>24</sup> et que sa caméra lui suffit amplement, car il n'a pas le projet de faire des vidéos à plus gros budget. Les carrières, les compétences se développent sur de longues périodes, Asada Koji, par exemple a mis deux ans pour réaliser *Catch Me*. Même si ce laps de temps n'a rien d'exceptionnel, il me précise que des problèmes personnels l'ont retardé dans son entreprise. Il a filmé pendant ses trois jours de congés hebdomadaires, toutes les semaines. Ce qui lui a pris le plus de temps c'est d'obtenir les droits pour utiliser les musiques, il a dû contacter chaque artiste et ça lui a pris presque deux mois. Avec son film, il veut partager sa vision du skate ainsi que certaines valeurs y relatives et pour ce faire, il considère que la vidéo est un bon moyen. Dans une autre optique, Rich Adler monte des vidéos dans le style de la côte est des Etats-Unis, il cherche à donner envie aux autres de monter sur leur skate. Il n'utilise pas de ralentis afin de garder l'essence du sport, « to really get a feel for the skateboarding itself ». Par ses films, il cherche à inspirer les gens et non pas à être admiré, il aimerait qu'ils sortent avec leur planche et portent un regard différent sur leur environnement. C'est vraiment pour partager des idées, montrer de nouvelles manières de combiner des actions avec de la bonne musique. « Pour moi, une vidéo de skate c'est plus, tu sais, essayer d'intéresser les autres skateurs au skate,... avec notre style, [...] Peut-être ils ont ce même genre d'obstacles autour de chez eux et ils ne les ont jamais regardés de cette manière [sous-entendu : comme les skateurs de la côte est le font]. Je pense que ça revient à regarder la même chose d'un point de vue différent et tu sais, tout devient une opportunité, comme si tout pouvait être utilisable avec ton skate. Il reste à savoir quoi faire ? Qu'est-ce qui serait le plus cool de faire ? » (22 novembre 2008 – ma traduction)

Dans tous les cas, une grande attention est portée aux images filmées, les cameramen sont attentifs à choisir le bon angle, à bien éclairer le spot, à garder l'objectif toujours propre. Ils choisissent le cadrage le plus approprié et gardent un œil sur la composition de l'arrière-plan. Comme nous l'avons vu, il n'est pas rare que les skateurs visionnent les images après avoir réussi une figure et si ce n'est pas toujours pour contrôler le travail de celui qui filme c'est pour s'assurer que le trick a été effectué comme il se doit. Que les pieds sont bien positionnés sur la planche et que le skateur est à son avantage. Ainsi, sa propre image devient importante, elle doit être représentative du niveau de chacun et permet de ne pas rester simple spectateur. Les images des autres gardent tout leur intérêt, comme il a déjà été soulevé, elles font partie du processus d'apprentissage et imposent les nouveaux standards. Dans son interview diffusée sur le site *J-Skateboard.com* qui n'est plus en ligne, le skateur japonais Okuno Kenya déclare regarder beaucoup de vidéos pour stimuler son imagination et utilise cette technique pour se

<sup>24</sup> HD pour haute définition ou *High Definition*, désigne un format vidéo dont la hauteur de l'image est au minimum constituée de 720 points ou pixels, il surpasse l'ancien standard SD, pour *Standard Definition*.

motiver en vue de séances de prises de vues. (Consulté le 22 novembre 2007) Dans un entretien publié dans le magazine en ligne vhsomag.com, Ohmoto « Deshi » Yoshihiro résume ainsi ce qu'implique le fait de filmer : « En plus du spot, j'essaie de remercier les gens. Faire du skate n'est pas une entreprise individuelle, ça se passe dans la collaboration. On travaille avec des photographes, des gens qui font des magazines et des DVD, des entreprises qui les financent, des gens qui les livrent, des magasins de skate et des skateurs qui les regardent... Nous avons besoin de chacun d'entre-eux, sinon ce ne serait pas possible. Donc ce que j'ai vraiment besoin de faire, c'est de documenter ma pratique dans un spot et de remercier les gens qui rendent le tout possible. »<sup>25</sup> ( Traduction de l'auteur, Consulté le 26 juin 2011)

## MÉDIAS DU SKATEBOARD

Dans cette partie nous abordons le rôle que les médias jouent dans la constitution et dans la diffusion d'un visuel particulier au skateboard. Comme nous l'avons abordé lors de la prise de vues, une partie des convives est là en observateurs et respecte la cadence imposée par ces opérations, une autre partie « accomplit » un acte de skate, ils sont les sujets de l'image et un troisième groupe la crée. Certaines personnes ont une mobilité dans ces catégories à commencer par moi, Ikenoue Keita qui, en plus d'être filmé et photographié, a fait des photos des convives, de skate et chante dans un groupe de musique. Watcho est un autre exemple, skateur, photographe, cameraman et distributeur, il touche à tous les domaines de ce monde. Dans ce paysage médiatique, les blogs sont des outils largement utilisés au Japon, ils réunissent un grand nombre d'informations et d'activités ainsi que des photos non officielles, le pro-filmique. La perméabilité entre les médias semble très grande, plus développée que dans d'autres régions du monde.

### Magazines

Dans un chapitre précédent nous avons abordé la fracture chez les lecteurs et les fans du sport qui ne pratiquent pas forcément, à partir des magazines liés à la mode surtout et des revues dédiées aux skateurs. Dans ce dernier registre, il faut encore discerner une palette de productions qui correspondent à des goûts et tendances multiples. Ainsi, le type d'images que véhiculent les magazines leur confère une identité propre, définie par la ligne éditoriale qui donne le ton des articles et défend une esthétique spécifique. C'est à travers ce choix, entendu ici comme la combinaison des deux éléments écrits et visuels que le lectorat s'identifie avec un ou plusieurs titres. Les photographes proposent des travaux différents aux rédactions, gérant ainsi leur production picturale. Dans cette optique, des magazines comme le *Secret Cut* ou le *Board Kills*, que Minami Katsumi et Hideaki Hayashi aiment particulièrement, promeuvent la scène nationale, à travers des images recherchées de tricks simples dans des *spots* choisis. Shibuya Yuri trouve qu'il y a trop de « how to » — articles didactiques consacrés à l'apprentissage — dans le *Transworld Skateboarding Japan* (TWSJ) et préférerait les anciens numéros du *Sb Journal*. Elle précise que, la rédaction du TWSJ, qui publie souvent ses chroniques, refuse parfois de

<sup>25</sup> <http://www.vhsomag.com/features/deshi-en/>

belles photos prétextant que certains jeunes skateurs pourraient faire mieux que ce qui est présenté sur ses clichés. Ce magazine s'appuie sur les dernières évolutions du sport, montrant des *tricks* d'un grand niveau technique, faisant passer au second plan ce qu'on pourrait appeler le pouvoir évocateur d'une photographie. Iseki, en me parlant d'une belle photo qui se situe entre art et skate, pour intéressante qu'elle soit, me confirme qu'elle ne pourrait pas être publiée dans le TWSJ et c'est dans le *Sb Journal* qu'il l'a placée<sup>26</sup>. Yuri précise encore que chaque magazine a son identité et donne l'exemple du *Slap*, magazine nord-américain qu'elle apprécie particulièrement, les images qui y sont produites cherchent au-delà de la technique le « feeling of skateboarding ». Ce mensuel ainsi que le *Thrasher* sont pour elle destinés aux aficionados, aux « skatelovers ». (Entretien du 10 avril 2008)

Iseki fait différents types de photographies de skate, des photos techniques, des photos exploratoires, etc. Parfois il retourne à la pellicule pour faire différents essais, précisant que dans le numéro *Sb Journal* intitulé « Puddle of Skateboarding » (brand new year 2008), il a environ fait la moitié des photos en format numérique et l'autre sur pellicule, toujours content du résultat en analogique. Pour l'édition « City Statement » (mid summer 2008) de la même publication, il s'est donné comme but de ne faire que des photos digitales. (Entretien du 24 avril 2008) Les lignes éditoriales influencent grandement le type de clichés produits et, par ce faire, le monde du skate. Dans un autre registre, Katsumi me dit que l'équipe américaine de la marque Ethnies est venue au Japon à l'initiative du TWSJ, renforçant ainsi le lien et l'influence nord-américain, accordant du même coup à la revue l'exclusivité du récit de la tournée. Ajoutons que les magazines se situent tous à différents degrés entre les scènes nationale et internationale. En marge de la presse spécialisée reconnue comme telle par les skateurs, existent ces magazines diffusés plus largement qui se concentrent sur la mode, le *Street Wear* que nous avons introduit plus haut et pour lesquels le skate est souvent partie prenante. S'ils sont dénigrés par les skateurs, ils servent également aux visées promotionnelles des marques, des sportifs et des photographes. Les skateurs font la différence entre les médias. Selon le photographe de surf « Satony » et Akiyama Aki, la revue *Popeye*, par exemple, ne montre plus les activités avant-gardistes de la jeunesse, comme il le faisait dans les années 1970 et 1980. (31 mai 2008) Le paysage médiatique est balisé et les acteurs de la photographie savent en jouer combinant ouverture et restriction. L'accès aux médias en général et de manière spécifique suivant les différents cas de figure est capital, les acteurs choisissent pour quels types d'occasions ou d'événements ils doivent s'adresser à telle ou telle rédaction. Il faut alors s'appuyer sur des réseaux pour que la bonne promotion paraisse au bon endroit au bon moment. C'est tout l'art de jouer avec les affinités et l'esthétique des revues pour atteindre un public cible, ses pairs où les *tricks* et les *spots* choisis jouent un rôle primordial d'identification. Le cas qui suit touche l'annonce de la sortie d'un DVD, pour laquelle le mieux est de paraître dans la version japonaise du *Transworld Skateboarding* ; c'est le plus grand public des magazines spécialisés, même si d'aucuns le décrient pour ces raisons. De retour d'une session de photo dans la voiture du photographe Homma Akio avec Akaguma Hiroataka, ils discutent de l'avancée de la production de la vidéo *Dostech* et de sa pochette. Le DVD doit, si possible, être mis en vente quelques jours plus tard. Ils parlent ensuite de faire des photos, Homma n'a pas beaucoup de temps à disposition et ce jour, à cause de

<sup>26</sup> Cf. photo de l'introduction du photographe Iseki Nobuo représentant un backside tailslide d'Ishizawa Akira, publiée dans le *Sb Journal* 2007 Summertime : 86-87

la pluie, ils n'ont pas pu faire celle du *trick* de Ikenoue Keita. Pour la promotion du prochain film du groupe *Sitamati* intitulé « Unity Power 2 », ils ont réussi à obtenir quatre pages dans le prochain TWSJ. Ils avancent un premier nom de photographe, qu'ils ne retiennent pas, il semble assez compliqué dans le choix des lieux et des actions, puis ils pensent à Muraken. Akaguma qui le connaît lui écrit un texto ; l'article sera fini à temps, avec les photographies nécessaires. (14 octobre 2008)

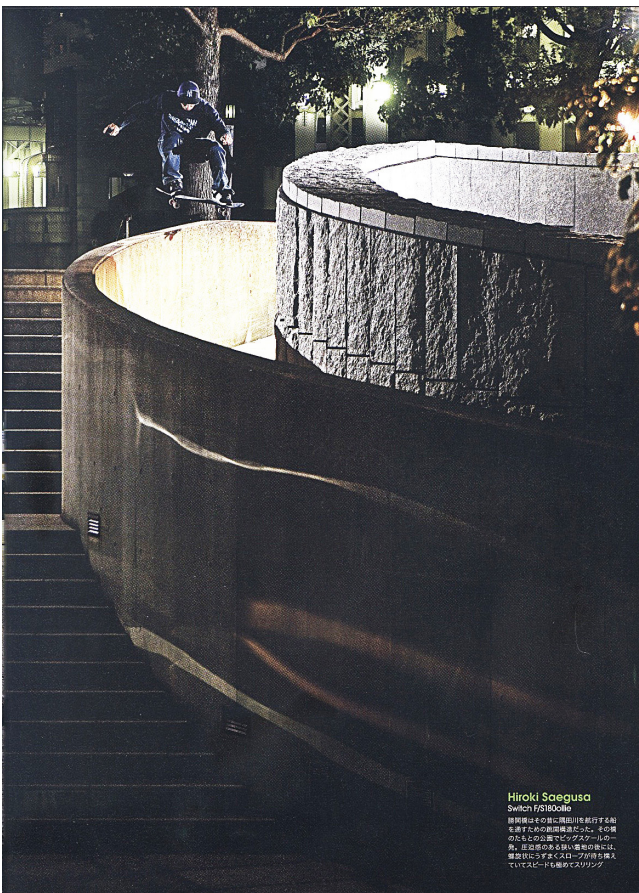
Dans cette palette de revues, comment est représentée la ville ? Nous rappelons ici que ces médias spécialisés japonais, diffusés à l'heure actuelle sont issus de la vague des années 1990 qui correspond à la période de grande popularité du *street*. Les magazines nord-américains, publiés depuis plus longtemps, laissent transparaître ce changement de terrain ; dans leurs pages les photographies de rampe ou *half-pipe*, se faisant de plus en plus rares après le passage à la décennie suivante, pour se limiter à une portion congrue. Les rues des États-Unis prennent le pas sur ces structures en bois ou en béton et l'industrie se tourne presque exclusivement vers cette pratique urbaine dans ce qui est abusivement appelé l'espace public. Au Japon, c'est lors de ce que Yabe Tsunehiko appelle la deuxième vague de création de magazines, au début des années 2000 que le *street* termine de s'imposer comme paradigme visuel et sportif. Ainsi dans le magazine *Alter-X* par exemple, « pratiquement toutes les photos des personnages sont prises en extérieur, avec en arrière-fond l'espace urbain dessiné avec précision grâce à une grande profondeur de champ, démontrant que la culture skate et la représentation de la ville sont indivisibles.

Si la plupart des lieux photographiés restent secrets, certains spots sont présentés dans des articles spéciaux. Ainsi, le numéro spécial "From Tokyo Locals" de mars 2001 liste les parcs de Tokyo où il est possible de pratiquer le skateboard. Ces pages montrent les endroits où les skateurs ont amené eux-mêmes des modules ; y figurent également les groupes de locaux introduits par leurs noms.

De nos jours, ce type d'installations spontanées dans des parcs ne paraît plus dans les magazines. Depuis ses débuts, le Transworld Skateboarding Japan a beaucoup publié de photos en milieu urbain. Pourtant, en suivant le contenu des articles, comme le numéro de janvier 2008 "Skateparks A to Z", spécial débutants, il est fréquemment fait référence à des skateparks ainsi qu'à diverses installations. » (Yabe 2009 : s.n.) L'auteur complète son tour d'horizon de la presse du skateboard en ajoutant que « la culture skate depuis les années 1990 au Japon, reprend en permanence l'image de la ville, et le lieu de pratique se déplace de l'espace originel des parcs publics à des lieux spécialisés. » (Idem)

Dans un même registre, les compétences des photographes évoluent et le changement de technologie, avec le tout digital, implique de nouveaux apprentissages. Ainsi, Iseki suit l'exemple d'Atiba Jefferson en essayant de maîtriser les nouvelles techniques numériques au mieux pour en tirer toujours d'avantage. La photographie publiée dans le *Sb Journal* « City Statement » de Saegusa Hiroki, pour laquelle j'ai assisté à la prise de vues découle d'un traitement de l'image complexe. (Mid summer 2008 : 87) Il s'agit en fait du traitement *des images*, puisque l'outil numérique change le rapport au cliché ; lorsque les technologies analogiques imposaient de faire cette photo nocturne avec un long temps d'exposition, combinant un éclairage au flash suffisant pour à la fois figer le skateur dans sa figure et laisser les lumières de la ville s'inscrire

sur la pellicule. Les capteurs digitaux imposent un autre rapport à la combinaison flash – lumière ambiante. Il faut alors faire deux clichés au cadrage identique, dont le second capte la ville en arrière-fond et les assembler dans un programme de traitement de l'image. Les magazines dans ce sens publient fréquemment des assemblages photographiques dont la précision et la définition vont en augmentant, puisque le contrôle est instantané. Les photographes doivent également savoir ce que les skateurs produisent, car une bonne photo d'un *trick* qui vient de ou qui va paraître ne sera pas retenue ; c'est le cas de la figure que Toeda a accomplie lors de la séance de prise de vues qui a eu lieu dans le quartier Shinjuku, consacré à Kitamura « Zizow » Koichi, professionnel japonais. Cette rencontre suit celle que nous avons faite avec Saegusa Hiroki près du marché de Tsukiji et référencée ci-dessus. Mais retournons à Shijunku où après que quelques skateurs aient un peu skaté ce spot ils attendent tranquillement que Zizow parviennent à remettre sa figure, malheureusement pour lui c'est le service de sécurité de l'immeuble qui vient le déloger vers cinq heures du matin. Iseki ne garde de cette dernière séance de prise de vues qu'un portrait de Mieda « Fire » Junya, skateur amateur de la région de Shonan au sud de Tokyo. (25 avril 2008) Faire des images c'est aussi marquer une hiérarchie dans un groupe entre ceux qui y accèdent et ceux qui restent hors-champ.



Saegusa Hiroki, switch fronside  
ollie, Tsukiji (photo : Iseki Nobuo,  
Sb Journal Mid summer 2008 : 87)

Le rapport que les magazines entretiennent avec la création d'images et leurs concepteurs est important et influence la qualité de celles qui sont publiées. Les diverses revues consacrent de nombreux articles aux photographes, aux équipements et aux techniques. Et comme nous l'avons vu plus haut, certaines se positionnent clairement face à un certain type d'images, mais

aussi face à une technologie<sup>27</sup>. C'est la pluralité médiatique qui permet à la photo de se diversifier et de mieux répondre aux différentes attentes. Ces obédiences du skateboard, comme je les ai appelées se dévoilent dans l'étude de la presse du sport et dans sa production filmique. Il faut aussi ajouter les pages réservées aux belles photos que chaque magazine, payant ou gratuit publie, quand ce n'est pas tout un numéro dédié à la photographie, le plus souvent appelé « photo annual » ou « special photo ». Avec ce type de développements, l'importance donnée aux images en contexte urbain est indéniable et l'accès aux médias dépend directement du travail du photographe, modelant le paysage urbain du skateboard.

La production visuelle est également le lieu de l'échange, les skateurs la discutent fréquemment, que ce soit en partageant un moment de lecture ou en parlant d'une nouvelle parution. Un autre aspect important des magazines, qui retient facilement l'attention des lecteurs<sup>28</sup> est la diffusion des informations, régionale et internationale sur le monde du skateboard. Le TWSJ compile plusieurs pages de ce type, classées selon les régions sur lesquelles s'arrêtent volontiers les skateurs, elles regroupent des comptes rendus de compétitions, des résumés d'événements divers (soirées, premières de vidéo, inaugurations de magasins, etc.) et des descriptions de skateparks, etc. Une autre «figure imposée» que pratiquent tous les titres est l'interview de skateurs confirmés japonais ou internationaux, elle retient également facilement l'attention. Comme nous le verrons plus en détail, en plus de récits divers et notamment ceux de tournées, les magazines publient fréquemment des articles illustrés, consacrés à la genèse de films du sport.

Les magazines sont les dépositaires d'une norme de sport, ils fixent les standards à travers l'évolution que donnent certains skateurs en vue, en regard évidemment de ce qui se fait aux États-Unis. Le TWSJ est pour cela emblématique puisqu'il publie des pages domestiques avec des traductions originalement publiées en anglais dans la version internationale du mensuel mère. L'accès aux différentes revues est donc prestigieux, que ce soit pour les skateurs, les photographes et les entreprises, en dehors des pages publicitaires onéreuses. Les décisions éditoriales sont ainsi l'objet de spéculation avec lesquelles les autres acteurs doivent composer.

### Vidéos

Ce que nous appelons vidéo dans cette partie correspond à des films de skate enregistrés sur DVD, anciennement sur cassettes VHS, et diffusés plus ou moins largement. Comme il l'a déjà été souligné, il existe une grande diversité de productions qui émanent d'acteurs tout aussi hétéroclites. Dans ce cadre, il n'est pas possible d'identifier un ou plusieurs groupes médiatiques.

<sup>27</sup> Le *Secret Cut* publie un numéro spécial noir et blanc (2004, n. 2), un autre sur les photographes (2005, n. 3), divers articles sur le matériel (2006, n. 5 ; 2007, n. 6 ; 2009, n. 9). En plus, de traiter de questions liées au matériel, le numéro (2009, n. 9) annonce que la rédaction cherche de nouveaux photographes et celui de 2010 (n. 11) propose un comparatif entre photographie digitale et analogique. Une même entreprise a été menée dans le *Sb Journal* intitulé « Puddle of Skateboarding » (brand new year 2008). Une autre proposition intéressante du point de vue artistique et des techniques est celle du *Secret Cut* de 2008 (n. 8), où différents photographes ont essayé des pellicules expirées. Le *TWSJ* dédie également un article à la pratique de la photographie en noir et blanc intitulé « Monochrome ». (Septembre 2006, vol. 6, n. 5)

<sup>28</sup> Sur le conseil de David Slater, professeur associé en anthropologie et études japonaises de l'Université de Sophia à Tokyo, j'ai fréquemment transporté et partagé un magazine de skate avec mes interlocuteurs pour comprendre ce qui les intéressait.

Nous avons procédé à une séparation entre les DVD distribués et vendus en magasins et ceux qui passent de la main à la main entre amis. Cette seconde typologie de diffusion est réservée à un petit cercle de connaissances, comprenant généralement ceux qui ont participé à l'élaboration du film, ceux qui l'ont d'une manière ou d'une autre suivie. Ces productions sont également échangées avec de nouveaux skateurs rencontrés et avec lesquels on partage quelque affinité. Cadeau pour engager une relation, c'est également une manière de partager ses compétences, qu'elles soient au niveau de la conception visuelle ou sportive. Une autre catégorie de films échangée est celle des « sponsor me video », vidéos faites à des fins promotionnelles elles sont destinées aux entrepreneurs du skateboard pour chercher un soutien matériel ou financier. Je ne m'arrêterai pas davantage sur ces films de promotion auxquels je n'ai pas eu accès, ne faisant pas partie de cette économie.

Nous abordons maintenant les films diffusés dans les magasins spécialisés, puisqu'ils relèvent de stratégies particulières de promotion et de diffusion dont l'analyse permet de mieux saisir le fonctionnement communautaire et la circulation des informations. La plupart du temps, quatre acteurs privilégiés jouent un rôle de relais dans la préparation de films, il y a les productions qui résultent de la promotion de l'équipe d'une marque, celles qui sont issues d'un groupe d'amis, celles qui découlent de l'œuvre d'une personne et encore celles qui sont commanditées par un magazine. Mais dans tous les cas de figure, le déroulement de l'annonce de la sortie et la diffusion passent par divers médias, blogs et revues principalement, par des magasins et de l'événementiel : la première. La circulation d'informations de manière générale à travers internet sera abordée à la section suivante, nous nous concentrons ici sur le rapport que ces supports tissent avec la presse écrite. Le numéro de novembre 2005 du *Transworld Skateboarding Japan*, publie un article intitulé « The People's Republic of China » qui relate la tournée chinoise faite par quelques skateurs japonais pour y faire des images. (vol. 5, n. 6) Il s'agit des préparatifs de la première vidéo produite par Asada Koji au Japon, intitulée « Catch Me ». Le réalisateur deviendra un personnage marquant de la scène domestique puis qu'il codirige la marque de planches *Lesque*. Lors de notre entretien, il me confie que ce film lui a permis de créer des contacts dans le monde du skate tokyoïte et de comprendre comment fonctionnent les réseaux de distribution. Dans la même revue, nous retrouvons un compte rendu du voyage en Espagne (Barcelone) de quelques praticiens ainsi que la tournée japonaise de l'équipe de la marque *Uniful*, ces deux derniers articles donnent lieu à deux montages vidéos présentés sur un même support, au titre de « Viaje » et vendu avec le TWSJ de janvier 2007. (vol. 7, n. 1) Dans un processus similaire, le numéro de novembre 2005 (vol. 5, n. 6) rapporte encore le récit de la tournée des skateurs de la marque américaine de roues Satori au Japon, que Shibuya Yuri photographie et qui donnera lieu à des images montées dans le film de cette marque : « Mapping Time In Space ». (2006)

Ces exemples, loin d'être isolés, montrent le lien fort qui se développe entre ces médiums, à travers bien évidemment la performance des skateurs. Ces moments de la création visuelle donnent lieu à des actions les plus spectaculaires, techniques et dangereuses, elles rayonnent sur tous les types de supports pour marquer les nouvelles normes sportives. Se dessine également à travers ces diffusions médiatiques le parcours des vidéastes qui parfois deviennent, plus que les moteurs du film, des acteurs du monde du skate par l'influence qu'ils y gagnent. La figure

la plus emblématique reste celle de Morita Takahiro, également skateur professionnel, dont les productions marquent la scène japonaise de son style reconnaissable et politiquement engagé, mélangeant des images tirées de la télévision à celles du sport. Il est le réalisateur de skate de référence actif depuis le milieu des années 1995 et dont les œuvres réunissent le plus d'éloges. « Underground Broadcasting » (2006) et d'« Overground Broadcasting » (2008) regroupent des enregistrements réunis sur une durée de plus de cinq années, le premier volet s'organise surtout autour de skateurs japonais, tandis que le second regroupe en plus, des images de sportifs étrangers et d'autres filmées lors de ses divers voyages. Pour la sortie d'« Overground Broadcasting », le TWSJ publie un long article et lui accorde sa couverture – position la plus convoitée du magazine –, le *Secret Cut* propose plusieurs interviews des protagonistes du film et le *Sb Journal* présente sur une page le parcours du réalisateur<sup>29</sup>. Entre cette couverture exceptionnelle, la promotion de la vidéo du groupe *Sitamati* et une petite production distribuée dans un magasin ami du groupe, toute une palette de possibilités se côtoient et la première projection reste dans tous les cas, une bonne occasion de se réunir entre skateurs. Entre projection publique dans un cinéma du quartier de Nakano pour le film de Morita et fête de plus ou moins grande envergure, il s'agit de rendre à la scène tokyôite un travail qui a pu s'étaler sur plusieurs années. Les premières s'organisent le plus souvent dans des clubs et donnent lieu à des soirées festives où se croisent les groupes. Ces événements peuvent encore faire partie de comptes rendus imprimés sur papier ou diffusés sur internet.



*Groupe Sitamati dans un spot abrité de la pluie (photo de l'auteur)*

*(à gauche) Morita Takahiro et sa planche où on peut lire FESN pour Far East Network (photo de l'auteur)*

<sup>29</sup> *Transworld Skateboarding Japan* de janvier 2008 (vol. 39, n. 39), *Secret Cut* (2008, n. 7) et *Sb Journal* (2008 midsummer).

Il reste à préciser que la musique joue un rôle prépondérant dans les films de skate, elle crée une ambiance particulière qui influence les goûts musicaux des skateurs. Il n'est pas rare que des amis ou des connaissances suisses ou japonaises, me fassent écouter des groupes de musique en référence à tel ou tel film de skate. Mais, plus que ça, le fait de commercialiser une vidéo demande d'avoir les droits pour passer différents morceaux. Parfois, les vidéastes travaillent les bandes son avec des musiciens ou des DJ qu'ils connaissent pour ne pas se frotter aux règles du droit d'auteur. Rich Adler qui produit des vidéos aux États-Unis m'a dit que dans son pays cette question est moins importante, il a utilisé des musiques sans droits, par contre pour la vidéo qu'il prépare pour le marché japonais, il a dû avec l'aide du distributeur de la marque qui l'emploie, trouver des groupes locaux et discuter avec eux pour pouvoir utiliser leurs musiques. Je lui ai proposé le groupe *Ngoma*, que Tomita « Curry » Makoto, skateur et propriétaire du magasin 50/50, ami d'un des percussionnistes m'a fait découvrir.

### *Diffusion internet*

« Média de connexion plutôt que de diffusion, média participatif plutôt que support d'exposition, média de niche et de micro-communautés plutôt que média de masse, internet présentait dès l'origine plusieurs traits en opposition avec les fondamentaux de la mesure d'audience. » (Gunthert 2009 : en ligne)

Espace de diffusion par définition le plus ouvert et large – *World Wide Web* –, internet est le lieu où tout un chacun peut s'exprimer, des skateurs amateurs les plus occasionnels aux acteurs de l'industrie du sport les mieux structurés. La grande profusion de sites et d'informations que réunit cet espace dit virtuel n'a pas permis de viser une analyse exhaustive, nous nous pencherons sur certains traits qui paraissent caractériser des pratiques récurrentes. Que ce soit pour des sites de grandes marques, de magasins, de photographes, la mise à jour d'informations régulières, l'onglet fréquemment dénommé « news » concernant l'activité normale du diffuseur donne généralement lieu à un blog. Ce dernier type de médium peut également être mis sur pied par un skateur anonyme qui veut partager la vie de ses amis proches. Nous mettons donc l'accent sur ce genre de sites qui diffusent régulièrement des renseignements touchant au monde du skateboard, que ce soit sous forme de textes, de photographies ou de vidéos. L'accès n'y est pas réglementé outre les aspects techniques et n'importe qui peut y mettre des informations. Le tri de celles qui sont pertinentes pour le plus grand nombre et de celles qui paraissent anecdotiques ne se fait pas en amont mais en aval, par des internautes, les destinataires. (Cardon 2010 : 69) Dans le cas de l'amateurisme, ce n'est pas forcément le public touché qui importe mais bien la possibilité de se positionner dans l'espace communicationnel, de se spatialiser – de développer des compétences dans le monde du skate. Dans son article, Jacques Perriault part de l'hypothèse que les nouvelles forme de convivialité, par médias informatisés interposés, mettent un fort accent sur la géolocalisation (« t'es où ? »), engendrée par les téléphones portables et répondent à « la nécessité de la survie grâce à un lien social ad hoc. » (2010 : 68) Les réseaux sociaux permettent désormais de poster facilement un commentaire lors d'une activité à l'extérieur, supprimant le rapport à l'ordinateur. Ce type de rencontres permet notamment la « présentation d'un soi en recherche de considération. » (Idem) Dans le cas des médias du skateboard ce sont davantage les réseaux qui structurent les échanges ; qu'ils soient considérés comme locaux (à l'exemple du

blog *Daily Maihama Skate Park* dédié au parc éponyme), nationaux (les magasins japonais cités ci-dessus et les nombreux blogs en japonais) ou internationaux (à l'exemple des blogs bilingues : japonais-anglais *J-Skateboard* désormais inactif et *Chill & Skateboarding*)<sup>30</sup>. Ces instruments permettent de lier les informations échangées à travers des contacts interpersonnels, dans des skateparks, sur des *spots* ou dans des magasins spécialisés. Il existe dans ce cas une différence avec les médias dits sociaux (réseaux sociaux) égocentrés<sup>31</sup>, comme décrits plus haut. Si la mise en réseaux passe bien par une panoplie changeante de nouveaux médias, elle correspond à ce qui se fait dans les magazines suivant le schéma issu des années 1970. Avec la prolifération des nouveaux supports et des techniques qui les rendent possibles, comme la photocopieuse, la vidéo et internet, l'accès à la "parole" se démocratise, bien que le système de référence basé sur une pratique et une activité partagée reste l'élément structurant. Le développement et la cohésion de beaucoup de mouvements sous-culturels sont étroitement liés à un ou plusieurs moyens de communication, Joel Best et Suzuki Tadashi nous montrent, par exemple, l'importance de ce groupe de jeunes femmes, les *Kogaru* qui développent l'utilisation du pager. (2003) Elles deviennent des icônes d'une nouvelle génération de jeunes femmes et rapidement les journaux publient des articles les concernant. Ajoutons encore que ces auteurs voient dans les téléphones mobiles, successeurs des pagers, un instrument de diffusion du bouche à oreille, insistant sur les liens interpersonnels et contrastant avec certaines visions pessimistes qui fleurissent avec chaque nouvelle technologie et brandissent la menace de la déshumanisation de l'Être. (2003: 71) Dominique Cardon ajoute en parlant d'internet que « cette dépréciation est liée à mon avis à une mauvaise interprétation de l'espace public de l'Internet. On juge cet espace à partir des catégories de l'espace public de la presse, de la radio ou de la télévision. Si on prend ces catégories pour juger l'espace public d'Internet, la qualité n'est pas toujours au rendez-vous. Mais c'est ne pas comprendre qu'émergent des choses de l'ordre de la sociabilité, de l'humour, de micro-interactions importantes dans la vie sociale. Le Web en a aspiré une partie qu'il rend partiellement visible. » (2010 : 70)

Dans le cas du skate japonais, les blogs représentent bien une nouvelle pratique du bouche à oreille ou plus précisément "d'œil à œil" considérant l'importance de l'image créée et regardée. Cet "œil à œil" prend une dimension jamais atteinte puisqu'il produit avec internet où un nombre toujours croissant d'internautes autant acteurs que consommateurs qui diffusent rapidement des informations, des comptes rendus, etc. Cette mise à disposition quasi instantanée opère ce que nous relevions plus haut et que Paul Virilio qualifie de « présentation en temps réel ». (2004 : 90) Une présentation de soi dans une mise en scène construite en images et récits. Ce constat est encore plus effectif si l'on considère les images qui donnent à voir de multiples détails sur la pratique même et changent grandement le rapport d'avec les films diffusés sur des supports matériels. Le temps de mise à disposition se réduit considérablement sur internet, qui propose de plus en plus de films courts, qui demandent moins d'investissements. Ce n'est plus le résultat de plusieurs années qui est monté dans une vidéo de quelques dizaines de minutes, mais un

<sup>30</sup> Adresse URL des sites dans l'ordre d'apparence, sans le *J-Skateboard* qui n'existe plus : <http://maihamaskatepark.seesaa.net/> - <http://blog.commotion.tv/ar/instant/> - <http://ameblo.jp/skateboardlife> - <http://fatbrosquest.jugem.jp/> - <http://ryuichiokumura.seesaa.net/>.

<sup>31</sup> Il faut signaler pour le Japon des sites sociaux spécifiques au pays, tels que Mixie. Pendant nippon de Facebook, il est créé en 2004 et rassemble plus de 20% des internautes japonais (Choël et Rovéro-Carrez2010: 173)

trick, le résultat d'une journée qui est diffusé dans un montage bref. Les belles photos d'action demandent toujours un long travail et ne sont pas si vite mises en ligne, les photographes essaient de les placer dans les magazines, médium de prestige par excellence et qui leur rapporte de l'argent. Les blogs toujours montrent les images des skateurs dans les à-côtés de l'action, lors de l'organisation des séances de prise de vue, de moments de détente, dans ce qu'Ilisa Barbash et Lucien Taylor appellent le « pro-filmique », entendu comme tout ce qui ne rentre pas dans le cadre de l'image, formatée devrait-on ajouter. (1997: 8) Mais revenons à ces outils de communication importants que sont les blogs, ils annoncent et relatent toute une panoplie d'événements, comme la première de la vidéo « Unity Power 2 », rapportée sur les pages web du magasin Instant32 et sur celles des skateurs : Okumura « Okkun » Ryuichi, « YSK », « 83 », Hirotaka Akaguma, Hayashi Hideaki, ainsi que sur celles du photographe Shama et celles du réalisateur Masakazu Tamaki. Dans ce processus de diffusion, le magasin et son blog ont joué un rôle considérable, le portail internet a diffusé les commentaires des deux employés, Wacho et Ikenoue Keita en plus du récit d'un des copropriétaires Homma Akio. Ce dernier blog, outil de marketing et de convivialité, diffuse également des informations liées aux amis, aux personnes qui skatent et travaillent pour le magasin, narre les voyages des uns, le mariage des autres... Il est également suivi par des skateurs qui ne font pas partie du cercle local. Ainsi par mes apparitions sur ces pages, j'ai été identifié à plusieurs reprises dans d'autres régions de Tokyo par des gens que je n'avais jamais rencontrés. Répétant en automne 2010 une expérience tentée lors de mon séjour en 2008<sup>33</sup>, je mets en ligne un petit film de Miguel Alzate sur le site de diffusion de vidéos Vimeo<sup>34</sup>. Durant deux mois, la vidéo n'a été vue que onze fois. Après diffusion de l'adresse de celle-ci dans une liste d'amis skateurs, elle a été vue par plus de 670 personnes. (10 octobre 2010) La mise en ligne de la vidéo accompagnée d'informations personnelles me concernant sur le blog de Okumura « Okkun » Ryuichi le 13 octobre 2010 a suscité quelque

<sup>32</sup> Les liens ci-dessous concernant la première de la vidéo « Unity Power 2 » ont été vérifiés le 14 novembre 2009 (par ordre d'apparence) :

[http://blog.livedoor.jp/scelta\\_3/archives/51584665.html](http://blog.livedoor.jp/scelta_3/archives/51584665.html)  
<http://ryuichiokumura.seesaa.net/article/114079067.html>  
<http://blog.ysk31.com/?eid=202#trackback>  
<http://sbrn-blog.ysk31.com/?eid=833788#trackback>  
[http://asotokyo.jp/skateboard1/2009/02/unity\\_power\\_2\\_1.html](http://asotokyo.jp/skateboard1/2009/02/unity_power_2_1.html)  
<http://ameblo.jp/hideaki-joynt/entry-10206858742.html>  
<http://ontheroadnetwork.seesaa.net/article/114086467.html>  
<http://tamathc.blog57.fc2.com/blog-entry-192.html>  
[http://blog.commotion.tv/ar/instant/2009/02/unity\\_power\\_vol2\\_video\\_premier\\_1.html](http://blog.commotion.tv/ar/instant/2009/02/unity_power_vol2_video_premier_1.html)  
[http://blog.commotion.tv/ar/instant/2009/02/post\\_502.html](http://blog.commotion.tv/ar/instant/2009/02/post_502.html)  
<http://blog.commotion.tv/ar/instant/2009/02/sitamifilm.html>  
<http://blog.commotion.tv/ar/instant/>

<sup>33</sup> Lors de mon séjour en 2008, j'ai mis sur internet à travers un site de diffusion de vidéos Youtube, deux petits films de moi et en suivant l'évolution de leurs consultations respectives :

Le film mis 23 septembre 2008 a été annoncé sur le blog du magasin Instant le mercredi 24 septembre au soir, il a été regardé environ 500 fois. Deux jours après, c'est un total de 653 visionnements et 687 le 5 octobre. Enfin, il a été consulté 727 en tout le 11 octobre 2008 au soir. ([http://blog.commotion.tv/ar/instant/2008/09/post\\_415.html](http://blog.commotion.tv/ar/instant/2008/09/post_415.html), consulté le 24 septembre 2008)

Le deuxième film a été mis le 2 octobre 2008 sur le même site et posté le jour d'après sur le site du magasin 50/50 de Tomita « Curry » Makoto avec le premier film. (<http://skatelifexblog.jp/8707083/> consulté le 3 octobre 2008 — «news» du jour) La deuxième vidéo a par la suite été notée de cinq étoiles. Le total des consultations s'élève à 58 le 3 octobre, 97 le lendemain, et 127 le surlendemain au soir. Le 11 octobre il a été consulté 195.

<sup>34</sup> <http://vimeo.com/13033058>, contrôlé le 4 juillet 2011.

444 accès à la page de diffusion. (<http://ryuichiokumura.seesaa.net/article/165521107.html>, consultée le 11 octobre 2010) Selon l'historique du site, les pics de consultation se regroupent sur les quelques jours après la diffusion de l'information et s'estompent rapidement, montrant ainsi le caractère immédiat de l'intérêt et le remplacement rapide d'une information par une autre. Cette capacité à informer mais surtout le choix qu'offre internet, sont des atouts majeurs de cette nouvelle technologie qui a très vite été adoptée. Tomita « Curry » Makoto se réjouit des possibilités de ce médium qu'il préfère à la télévision. Il précise que : « dans les années 1980 et 1990, les scènes se développaient de spot en spot et on voyait seulement des locaux skater. Maintenant, avec les vidéos et internet, les informations nationales circulent immédiatement, qu'elles soient d'ici ou d'ailleurs. Qu'on soit à un endroit, on sait ce qui se passe dans un autre. La vitesse de circulation des informations est grande, on voit beaucoup et on entend beaucoup de choses, c'est très bien. Avant on savait ce qui se passait dans la scène, maintenant on sait ce qui se passe ailleurs, à l'étranger, on peut partager les informations. » (Entretien du 20 mai 2008) Il pense que nous vivons dans une époque intéressante. Ces nouvelles formes de communication ne sont pas essentiellement dépendantes du net, qui leur sert bien évidemment de catalyseur, elles ont également été portées par certains mouvements sous-culturels sous formes de fanzines, par exemple, de productions vidéos amateurs, etc.

Le skate est un des vecteurs précurseurs de ces approches qui mêlent parodies sociales et médiatiques, valeurs propres au groupe dans une volonté acharnée à ne pas se prendre au sérieux. Cette image d'Épinal n'est pas une généralité mais se retrouve dans plusieurs films qui depuis les années 1980 surtout, sont marqués de l'influence du mouvement contestataire punk. Dans une autre mesure, le poids de l'industrie et la démocratisation d'outils de prise de vues aux qualités d'images professionnelles produisent des films qui se rapprochent de ce qui est diffusé dans les médias de masse, contrastant avec les visuels « Do It Yourself » annoncés plus haut. Avec l'avènement du XXI<sup>e</sup> siècle l'orientation de différentes pratiques entre la rue et les compétitions retransmises sur la chaîne sportive câblée ESPN, surgit une dissension importante entre des formes contre-culturelles et d'autres destinées à une large audience. Il faut préciser que certains skateurs jouent sur les deux tableaux et produisent des images pour différents types de réseaux de diffusion. Ces distinctions sont parfois difficiles à identifier pour un regard externe, mais elles sont opérantes pour la majorité des acteurs. Nous constatons que, à la place du piège du tout médiatique, c'est une connaissance et une reconnaissance des réseaux qu'opèrent les skateurs, qui au niveau du monde du sport développent la pratique et d'un point de vue personnel déploient les carrières. À nouveau, l'intimité des groupes se mêle à une promotion plus conventionnelle, les blogs narrent parfois les éléments privés de la vie des gens, photos de mariages, naissances, fêtes en tous genres. Les mêmes personnes réapparaissent au fil des annonces des sites nourris par leurs connaissances ainsi le mariage du vidéaste Masakazu « Tama » Tamaki est relaté dans les blogs de Okumura « Okkun » Ryuichi, de Yoshida Satoru, de Muraken, de Yasuta « Tetsu » Tetsuya, de Akaguma Hirota et de Hayashi Hideaki<sup>35</sup>.

<sup>35</sup> <http://ryuichiokumura.seesaa.net/article/116421477.html> (Okkun, consulté le 17.4.2009)  
[http://blog.commotion.tv/ar/instant/2009/04/post\\_537.htm](http://blog.commotion.tv/ar/instant/2009/04/post_537.htm) (Satoru, consulté le 17.4.2009)  
<http://www.asotokyo.jp/skateboard5/2009/04/post-95.html> (Muraken, consulté le 17.4.2009)  
<http://www.asotokyo.jp/skateboard2/2009/04/nt-originalred-denim.html> (Tetsu, consulté le 17.4.2009)  
<http://akaguma1977.blog73.fc2.com/blog-entry-31.html#trackback> (Akaguma, consulté le 17.4.2009)  
<http://ameblo.jp/hideaki-joynt/entry-10233026573.html> (Hideaki, consulté le 23.4.2009)

Annonces, coulisses et vie au quotidien du monde du skateboard, les nombreux blogs permettent de se tenir au courant de la vie des uns et des autres qui sont parfois séparées par de longues distances, ces informations s'ajoutent à celles échangées entre pairs, à celles collectées dans les magasins du sport ou lues dans des magazines. Les DVD développent dans une moindre mesure cet aspect pratique lié aux renseignements, leur durée de publication et de vie étant plus long, ils se dégagent de l'instantanéité des nouvelles pour nourrir une vision de fond du sport, alimentant les mythes du skate. Ils influencent par contre durablement la pratique elle-même, puisqu'ils représentent un des meilleurs moyens d'apprentissage et forment les carrières des skateurs filmés. Regardées de multiples fois, les bonnes vidéos imprègnent durablement les imaginaires.

## 7

## CORPS URBAINS ET SOCIAUX DES SKATEURS

*« Où est la place du corps, du vrai, celui qui ressent du plaisir, celui qui souffre ? Où se situe le sujet ? Qu'advient-il de la mémoire, qui ancre l'individu dans une histoire, dans un territoire ? Où est la nature, tendre terrifiante tout à la fois ? Les jeunes Japonais sont désormais confrontés à ces questions, tout autant essentielles que redoutables. Or, ces interrogations doivent être formulées, faute de mieux, à partir de la banlieue fantasmagorique, dans une urbanité formatée – puisqu'il n'est plus question d'accorder sa confiance en la famille nucléaire (en désintégration, avec pour effet la dénatalité qui affecte aujourd'hui l'archipel) ; en l'école (transformée en une machine à produire des inégalités) ; dans les relations de proximité que procure le quartier (elles ont disparu) ; en l'entreprise (laquelle, tournant le dos à l'emploi à vie et la promotion à l'ancienneté, ne pense plus qu'en terme de restructuration) ; en l'État (dont les dirigeants, épousant le crédo libéral, prônent la responsabilité individuelle). » (Yatabe 2007a : 93-94)*

Dans ce contexte, l'imaginaire du skateboard, nourrit de ses propres mythes, s'appuie sur la triangulation formée par la pratique, le territoire et les représentations, il permet aux skateurs de s'identifier au groupe structuré par le rapport particulier du corps-skateur à l'environnement urbain et social. Les praticiens peuvent alors se dégager de cette génération qui avait été annoncée comme perdue, pour composer leur propre système de valeurs, inclus dans la société du Japon de l'après bulle économique. Les skateurs ne sont pas une exception, il en va de même des très nombreuses sous-cultures adoptées et remaniées par les jeunesses. Dans le cas qui nous occupe, le monde du skateboard propose alors une réponse possible aux questions que se posent les jeunes depuis plus de deux décennies.

**CORPS ET PERCEPTIONS DE L'ESPACE**

Dans son interview publiée sur le site J-Skateboard.com, Toeda Yoshiaki nous dit que ce qui lui plaît le plus dans le skate avant même de pouvoir rencontrer du monde, c'est de glisser, « un sentiment que seuls les skateurs peuvent comprendre. » ([http://www.j-skateboard.com/interview/toeda/toeda\\_English.htm](http://www.j-skateboard.com/interview/toeda/toeda_English.htm), consulté le 24 octobre 2009) Comment alors présenter le rapport du corps à l'environnement sur une planche ? Exercice difficile pour quelqu'un comme moi qui pratique depuis plus d'une vingtaine d'années ! Je dois m'efforcer de faire remonter de mes membres vers la cognition ces sensations assimilées de longue date pour les thématiser.

Commençons par le regard extérieur que propose le sociologue de l'urbain Yabe Tsunehiko fasciné par les techniques que les skateurs doivent apprendre et maîtriser. Il nous présente sa curiosité première ainsi : « si vous n'êtes pas un skateur, prenez un peu de temps pour observer

les jeunes qui se rassemblent devant les gares ou sur les places publiques. Des prises d'élan pleines d'énergie, accompagnées de bruits d'impacts secs, regardez ces jeunes sauter sur les curbs (rebords en pierre) et sur les bancs. Souvent on aperçoit un skateboard qui vole quelque part ou un corps éjecté d'une planche, qui tombe en arrière, sur le trottoir, moments cruels où le skateur se retrouve sur le pavé,... » (2004b : 32 – ma traduction)

Comme le montre l'auteur, cette pratique implique un apprentissage contraignant qui aboutit à une lente incorporation des techniques, il me faut alors faire l'effort de résumer un maximum d'éléments du ressenti. En repensant à mes débuts, ce qui semble difficile d'astreindre à son corps, c'est de pouvoir pousser la planche tout en montant sur ce support mobile pour s'y retrouver debout, en mouvement. Puis vient l'exercice qui consiste à donner de l'élan à sa planche sans interrompre le mouvement et, à chaque fois, revenir à cette posture statique sur le véhicule en conservant son équilibre. C'est une succession de déséquilibres associés à la poussée, suivie de la recherche du point d'équilibre sur le support mobile. Le dépassement de cette première contradiction conceptuelle et non corporelle, permet de commencer à faire corps avec sa planche. Il en est de même de la bicyclette, les joies du cycliste naissent lorsque le passage de la station arrêtée à la propulsion ne se pose plus comme un problème ou même, comme une question ; alors il se penche en tournant, il zigzague, tangué, lâche une main, puis l'autre, etc. Il en va de même de la pratique du skateboard qui commence avec ce corps en mouvement. Une fois les crispations des débuts dissipées, les joies liées à la fluidité du déplacement viennent. Et ce n'est que là que peut se développer le street, quand l'outil planche à roulettes disparaît et qu'il est possible de se concentrer sur le reste ou plutôt ce qui advient : un rapport nouveau à l'environnement, sensoriel à travers les vibrations de l'outil, auditif avec le bruit de l'uréthane sur les différentes surfaces rencontrées et social puisque, affublé d'un skateboard à la main ou sous les pieds, les regards des autres citoyens changent. Ils deviennent curieux, incrédules, amusés, circonspects, agacés. En parlant de cette capitale avec un ami japonais, il me dit que c'est une ville de catelles ou de briques - « renga no machi » - me montrant un immeuble en face dont la surface est constituée de ces rectangles de terre cuite. Cette remarque ne s'applique pas seulement aux nombreux édifices recouverts de ces matériaux, elle implique également les trottoirs et les places de bâtiments privés que le skateur lit, comme une aiguille sur un disque vinyle. Le corps modelé par cette pratique reçoit différemment l'environnement, une main sur le sol ou sur les murs. (Borden 2003 : 199) « En effet, le travail, les maternités, la maladie, l'alimentation, comme le sport, marquent les corps, les plient, les transforment ; et dans la chair se gravent les empreintes de l'histoire du sujet. Aussi, le travail sportif remodèle-t-il le corps anatomique comme le corps subjectif pour répondre aux exigences de performance. » (Level, Degas et Lesage 201 : 122) Les chutes qui projettent la carcasse du sportif au sol sont un élément incontournable de la pratique, autant sur le plan physique que symbolique, instaurant un rapport à la peur et au surpassement comparable à de nombreuses activités sportives. Le skateur allongé dans la rue prend différentes postures qui d'habitude ne se rencontrent que peu fréquemment en milieu urbain et sont réservées aux accidents du corps ou de la vie. Il en va de même du regard qui, même lorsque ces sportifs marchent, se pose sur le mobilier urbain, jugeant les possibilités des lieux en termes de spots, de tricks. Cet élément me donne l'impression, lorsque je chemine avec des non-skateurs, d'évoluer dans un environnement autre,

l'œil toujours à l'affût, dans la simulation intérieure d'une action. Akaguma Hirotaka me précise que plus jeune, il faisait beaucoup d'exercices pour devenir plus fort alors que maintenant il peut skater longtemps sans se blesser, pour le plaisir. À travers cette habitude que le corps développe sur une planche à roulettes, cet instrument donne la mesure de l'environnement, c'est une nouvelle échelle des villes qui permet également d'évaluer les obstacles. « Dans le silence, regardé d'en haut par des structures étranges, tu n'es pas capable de faire la différence entre le grand et le petit. Mais avec une planche et quatre roues tu es capable de le mesurer. Nous devons jauger les choses avec un outil qui reste toujours le même. »<sup>1</sup> (Traduction de l'auteur, *Sb summertime* 2007 104-105)



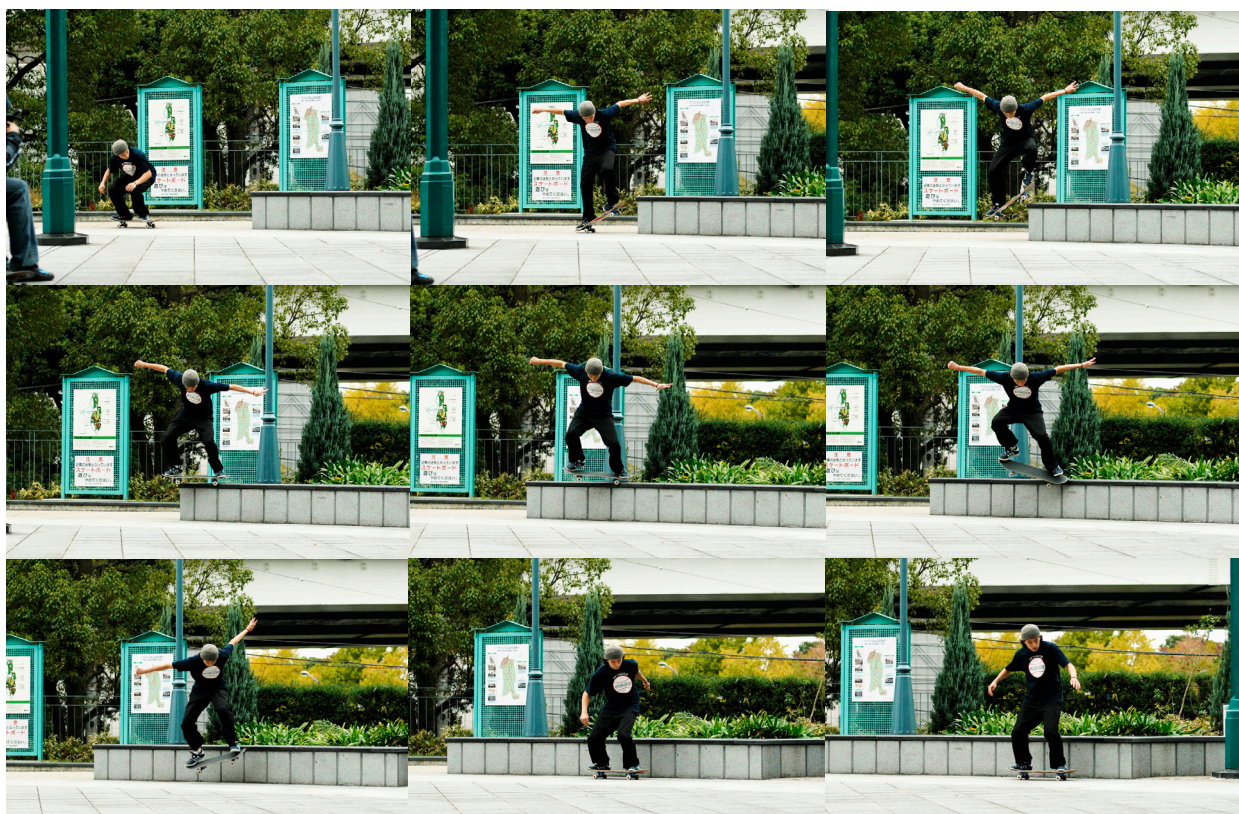
*Imamura Akira, ollie up to pivot to fakie, Aoyama (photo: Andi Speck)*

Alain Berthoz nous dit que le « cerveau de l'homme, comme le cerveau des animaux, ne perçoit le monde qu'à travers ses grilles d'interprétation, ses capacités. C'est-à-dire que le monde tel que nous le percevons – comme l'avait d'ailleurs brièvement analysé Husserl et ses successeurs en philosophie – est un monde dans lequel nous sélectionnons les informations en fonction de nos a priori, etc. » (2009 : 84) Suivant cet éclairage, retournons aux skateurs et à la manière qu'ils ont de développer une approche spécifique de l'environnement construit, induite par leur pratique. Celle-ci donne lieu à des systèmes de représentation particuliers, à une conception du paysage qui leur est propre et qui incluent tous les sens : la vue – à travers la construction d'images types -, le touché qui absorbe les vibrations et les contacts du corps avec le bâti, l'ouïe stimulée par les bruits des routes, les claquements des planches et les indices

<sup>1</sup> « With no sound, being looked down by strange structures, you're not able to tell the difference between big and small. But with 4 wheels and a wooden board, you might be able to measure the size. We should measure thing with something that always remain the same. » (*Sb* 2007 104-105)

sonores qui aident à localiser les dangers – véhicules, piétons, gardes de sécurité et policiers, mais aussi l'odorat et le goût. Le premier sollicité différemment par la pratique du skateboard qui conduit les skateurs dans les entre-deux spatiaux aux odeurs d'urine, enfermés entre des grandes voies de circulation routière ou exposés à des lieux empoussiérés. A cela s'ajoute les odeurs de transpiration, qu'il s'agit de maîtriser, après les sessions pour rejoindre les autres citoyens par des précautions diverses et fort développées au Japon. Elles incluent des serviettes humides parfumées, des habits de rechange – t-shirt, chaussettes, chaussures... Le goût n'est pas en reste, puisque les longues heures passées dehors sont ponctuées d'en-cas de toutes sortes, de "prêt-à-manger" et de boissons achetées en passant dans un konbini. Cette alimentation est différente de celle qui se prépare chez soi.

Pour le scientifique et philosophe qui investigate le fonctionnement du cerveau, une deuxième grande idée est que « la perception est toujours action simulée », nous confortant dans l'idée que cette pratique induit une appréhension particulière de l'urbain, en termes de spots constamment évalués à l'aune de ses propres compétences, ainsi qu'à travers les actions de soi et des autres mis en images. (Berthoz 2009 : 84) Si comme l'affirme encore l'auteur : « percevoir c'est agir », les informations que les skateurs retirent de l'environnement et des images interagissent avec leur pratique et leurs productions picturales. (Idem) Ce processus insuffle de la vitalité et du renouveau dans le monde éclaté du skateboard et génère un regard particulier sur la ville ; une ville pratiquée ouvrant à des imaginaires nourris par le street. Nous rejoignons ici la troisième grande idée développée par Alain Berthoz selon laquelle « le cerveau n'est pas une machine qui fonctionne en boucle fermée "perception-action", etc. Au contraire, il s'est développé, au cours de l'évolution, des mécanismes internes au cerveau qui nous permettent de simuler l'action sans l'exécuter. Cela permet la décision, la simulation, le choix, autorisant chacun d'entre nous à avoir une forme de liberté dans ses actions. » (2009 : 84)



*Yamamura Makoto, switch nose grind, Yokohama (photo: Andi Speck)*

Pour envisager les liens entre les lieux et les espaces qui s'y déploient, revenons aux propos de Michel de Certeau qui engage les « arts de faire » en ces termes<sup>2</sup> :

« La transformation d'un équilibre donné en un autre équilibre caractériserait l'art.

Pour le préciser, Kant cite l'autorité générale du discours, mais une autorité qui n'est pourtant jamais que locale et concrète : dans mon coin, écrit-il (in meinen Gegenden : dans ma région, dans mon "pays"), "l'homme ordinaire" (der gemeine Mann) dit (sagt) que les prestidigitateurs (Taschenpieler) relèvent d'un savoir (vous pouvez le faire si vous savez le truc), tandis que les danseurs de corde (Seiltänzer) relèvent d'un art. Danser sur une corde, c'est de moment en moment maintenir un équilibre en le recréant à chaque pas grâce à de nouvelles interventions ; c'est conserver un rapport qui n'est jamais acquis et qu'une incessante invention renouvelle en ayant l'air de le "garder". L'art de faire est ainsi admirablement défini, d'autant plus qu'en effet le pratiquant lui-même fait partie de l'équilibre qu'il modifie sans le compromettre. Par cette capacité de faire un ensemble nouveau à partir d'un accord préexistant et de maintenir un rapport formel malgré la variation des éléments, il tient de près à la production artistique. Ce serait l'inventivité incessante d'un goût dans l'expérience pratique. » (1990 : 114) Revenons au funambule pour penser le skateur et son activité liminaire. Si le fait de rouler, de se déplacer sur sa planche en symbiose avec son véhicule qui réduit l'appui du sportif à quatre points de contact plus tenus qu'un timbre-poste – la surface des roues au sol – n'est pas vécu comme une prouesse – elle devient incarnée -, les figures correspondent au jeu avec le vide du funambule. Ainsi un *nose grind* revient, après un ollie – un saut – à lancer le corps du skateur roulant avec sa planche sur un appui unique, l'axe avant de la planche sur le rebord d'une margelle – un curb – et d'y poursuivre le mouvement. (Cf. plus haut, la séquence photographique de Yamamura Makoto) Cette description vient rappeler que l'expérience du skateur mobilise tous les sens, à commencer par les vibrations des roues qui varient selon les revêtements et lui donne une lecture sonore et tactile des sols, elles servent à garder le sportif en alerte, combinées aux autres récepteurs sensoriels. (Touché 1998) Elles permettent de juger de la finesse des revêtements, de leur résistance, de leur dangerosité. En cas de chute, les revêtements lisses permettent au corps habillé de glisser afin d'éviter un choc trop brutal et plus ces surfaces sont rugueuses, plus le skateur se met en péril. Les catelles par exemple, fréquentes au Japon, produisent un son et une résistance différents si le skate les parcourt perpendiculairement ou de travers. L'ouïe encore est particulièrement sollicitée dans la circulation automobile et donne des informations supplémentaires sur le positionnement des véhicules automoteurs.

Cette recherche du point d'équilibre qui n'est pas que physique, se matérialise aussi socialement. Le streeteur est à la limite de la tolérance des habitants et des autorités des lieux, il doit savoir apprécier les situations pour éviter au maximum les conflits et celles qui pourraient se révéler dangereuses... Le photographe Muraken décrit bien ce phénomène lorsqu'il parle de son grand respect des quartiers où les immeubles appartenant à des yakusa sont nombreux. C'est le même constat que nous avons dû poser, le photographe anglais David Steel, les skateurs français Soy Panday, Vivien Feil et moi-même lorsque, sans complices japonais, nous avons mal estimé le temps à disposition sur un spot et nous nous sommes retrouvés au poste de police de Yoyogi. Les forces de l'ordre ont été appelées par le responsable de la sécurité du

<sup>2</sup> Passage mis en exergue par Olivier Mongin. (2009 : 103)

bâtiment où nous nous trouvions. Il est apparu avec ses allures et ses manières de mafieux, accompagné d'un policier. Des voitures de police sont venues nous chercher pour nous conduire au commissariat d'où nous sommes ressortis quelques heures plus tard sans qu'aucune plainte ne soit déposée. Le responsable en question a, par la suite, appelé à plusieurs reprises un membre de la famille japonaise qui accueillait les Français. Cet équilibre social au service du street permet aux skateurs de profiter des lieux, en courant le moins de risques possibles. Dans l'interview présentée dans le film, le photographe Wadapp parle encore de protéger les spots, car moins il y a de conflits, plus longtemps ils peuvent être skatés.

Cet espace que crée le skateur en action ne représente pas seulement une dynamique de groupe et un ensemble d'interactions sociales, mais aussi une expérience personnelle incorporée (« individual embodied experience »). (Chiu 2009 : 33) A l'auteur d'ajouter que dans ses actions, le praticien vit des moments guidés par le corps où la réflexion reste en suspend pour aboutir à un espace corporel (« body space ») qu'il définit comme suit : « Un espace corporel, c'est l'espace qu'une personne occupe consciemment avec son propre corps. »<sup>3</sup> (Idem — ma traduction) Il précise plus loin que ces espaces corporels créent une connaissance sensible de l'environnement différente de celle produite par la réflexion. Skater en ville c'est être en éveil permanent, entre contrôle de la trajectoire et concentration sur les mouvements à effectuer. Lors de prises de vues, c'est l'assistance qui prend le relais de la surveillance des spots. Le skateur peut ainsi se concentrer sur son action, sur son corps qui agit, sur et grâce à la planche pour créer une continuité dans le mouvement. La prise d'élan, l'action et la réception ne doivent être qu'un continuum. Lorsqu'un skateur y ajoute de la grâce et donne à l'assistance l'impression qu'il agit avec le plus grand naturel, il est dit de lui qu'il a le flow, terme anglais qui se traduit par flux ou flot. Cette notion de fluidité est importante, elle caractérise bien ce jeu entre le corps et cet instrument mobile, elle crée l'illusion que le skateur et sa planche ne font qu'un. Au cours d'une rencontre entre praticiens, où des Japonais conduisaient un groupe de jeunes Bordelais et deux Marseillais, venus à Tokyo pour y faire des images, les remarques d'Antoine « Tonio » Rivière et d'Ito « Itoshin » Shinichi confirment cette impression que les skateurs jouent de cette démarcation induite par ce véhicule. Inquiéter le passant, évoluer vite et bruyamment, est un plaisir pour Itoshin. Le skate instaure alors une différence que les skateurs subissent et avec laquelle ils jouent. (1er mai 2008) Le corps est également un instrument pour signifier les compétences de certains qui ne s'effrayent pas des lourdes chutes qu'ils subissent, ils en font même parfois étalage dans les vidéos. De nombreuses parts commencent par des chutes, comme pour insister sur les dangers bravés par tel skateur particulièrement téméraire. Un autre rapport aux chutes se retrouve synthétisé dans les parties de films très fréquentes dans les années 1990, appelées « slam section », pour désigner la division du film qui leur est consacrée. Réunissant généralement à la fin de celui-ci des scènes cocasses ou dangereuses, elles ne développent pas le même rapport aux compétences de chacun. J'y vois davantage une approche expiatoire pour conjurer en groupe, incluant le spectateur, les peurs liées aux blessures.

La connaissance et la reconnaissance des positions du corps sur une planche à roulettes sont également révélatrices pour les skateurs, il s'agit en tant que spectateur d'anticiper le type d'actions que celui que l'on regarde peut accomplir. La position des pieds, du corps et du

<sup>3</sup> « A body space is a space that the person's body occupies and is consciously aware of ». (Chiu 2009 : 33)

praticien sur son skate sont des indicateurs importants des possibles figures. La trajectoire rentre également dans cette lecture de la pratique en train de s'accomplir. Le sens dans lequel chaque skateur monte sur sa planche est très révélateur pour les connaisseurs. Le fait que le pied droit, pour les « goofy » ou le pied gauche pour les « regular »<sup>4</sup> est à l'avant donne des indications sur la position du corps en mouvement. Les actions effectuées dans le sens « naturel » de chacun sont plus techniques et de plus grande amplitude que celles accomplies à l'envers, ou en arrière, c'est-à-dire dans le sens où le skateur ne roule pas spontanément. Celles-ci sont par contre reconnues comme plus difficiles. Dans ce cas de figure, le qualificatif de tout trick est précédé du qualificatif « switch » qui marque cette inversion. Ainsi, lors d'une session à Shibuya je relève que pour comprendre les tricks à leur juste valeur et les estimer, il faut connaître la position de chacun (stance). Dans la manière technique de skater ce trottoir, il est parfois mal aisé de reconnaître si le mouvement est en switch – en roulant en arrière - ce qui change passablement sa difficulté. Mais ici, chacun semble reconnaître la position des autres et parfois un « switch » résonne, lancé par l'assemblée, lors ce qu'un trick est effectué de cette manière. Entre compétitivité et motivation, ce regard des autres n'est pas anodin et agit comme un contrôle social ; c'est le sens de la remarque de Saegusa Hiroki dans le film issu de cette recherche<sup>5</sup> mais cet esprit de groupe se révèle également dans les interactions anodines. Après que avoir été projeté sur le sol en ratant une figure à vive allure, un skateur avec qui je viens de discuter, vérifie que tout va bien par un : « daijôbu ? » (ça va ?) Je réponds que oui et retourne au départ. Yasuta « Tetsu » Tetsuya vient vers moi, me tape amicalement le flanc, un sourire sur les lèvres pour compatir à ma chute, indiquant à nouveau que les connaissances liées au skate sont incorporées et que la chute est un moyen de remettre le corps en jeu. (23 avril 2008)

Dans leur pratique, ces corps du skate rejoignent celui de la ville, constitué de tous les citoyens. « Exodes, exils, migrations, voyages, c'est bel et bien le monde en entier qui s'infiltré dans le corps poreux de la ville et se mêle aux corps individuels qui le constituent unanime, "corps et âme" (n'est-ce point l'étymologie du mot "unanime", "un" et "esprit"?). » (Paquot 2006 : 97)

### *IMAGE ET IMAGINAIRE*

« Un tableau ne peut jamais rendre directement le goût ou le parfum d'un fruit, le contact ou la texture d'une chair, ou la note qui dans la voix du nourrisson fait jaillir le lait du sein de la mère. Pourtant le langage comme la peinture donnent de ces faits des représentations symboliques

<sup>4</sup> Au Japon la grande majorité des skateurs rencontrés est « regular », poussant avec le pied droit, le gauche reste sur la planche à l'avant, ce qui n'est pas forcément le cas dans les autres pays que j'ai visités.

<sup>5</sup> *suberu mensu de appaagaru* (滑る面子であっば上がる) cette expression centrée autour de *suberu mensu* (滑る面子) est difficilement traduisible, le verbe *suberu* (滑る) renvoie à la pratique de la planche à roulettes et *mensu* (面子), signifie la face, comme dans l'expression "garder la face". Combiné avec le verbe *agaru* (上がる) qui signifie augmenter, monter, il veut signifier qu'entre bons skateurs, il faut faire bonne figure. Cette expression doit être interprétée ici comme une pression positive, une motivation et aussi un enjeu.

parfois si convaincantes qu'elles suscitent des réactions proches de celles provoquées par les stimuli originaux. L'artiste est très habile et si le spectateur possède la même culture que lui, ce dernier peut suppléer ce qui manque dans le tableau. L'écrivain comme le peintre savent que leur rôle consiste à fournir au lecteur, à l'auditeur ou au spectateur des signes dont le choix est dicté par leur pertinence à l'égard, non seulement des événements décrits, mais surtout du langage implicite et de la culture de leur public. » (Hall 1971 : 104)

L'image et l'écriture comme récits, jouent un rôle important dans la communication et la socialisation des skateurs. Nous l'avons vu, les skateurs produisent des photos et des vidéos en grand nombre à travers de multiples sessions, afin de faire leur promotion, celle d'un groupe ou d'un quartier, d'une marque. Leur diffusion instaure la pratique, quasi invisible dans cette conurbation. Les images peuvent parfois être vécues comme un danger ; ainsi le produit des caméras de surveillance qui avertissent les gardes d'un immeuble, induit les confrontations comme le montre l'extrait du film où des agents de sécurité arrivent au petit matin pour chasser Kitamura « Zizow » Koichi qui a passé des heures à essayer une figure par-dessus une boîte postale à Shinjuku. Il en va de même au cours de cette nuit passée à skater avec Imamura Akira dans le quartier de Hibiya, près de la gare de Tokyo. Cette situation illustre d'une autre manière les enjeux véhiculés par le médium photographique qui, suivant les contextes, change de statut :

Après nous être fait chassés une énième fois, Akira me dit que les gardiens sont stricts dans cette région aux nombreux bâtiments officiels. Nous continuons notre route, pour skater devant le Ministère des finances et de l'industrie. Son entrée en forme de fer à cheval relevé sur les bords, est surmontée d'un petit curb. A peine le temps d'essayer que les gardes arrivent. Puis un type qui porte une carte officielle, visiblement pas un garde, fait un photo d'Akira et lui dit qu'il devra payer les dégâts, qu'ils le retrouveront, ...

Notre guide ne se fait pas plus de soucis, nous passons devant un autre bâtiment officiel à l'architecture d'avant la seconde guerre mondiale et continuons notre chemin pour arriver vers la gare de Yurakucho. Nous nous reposons sur nos skates dans une cour d'immeuble. (Notes de terrain 15 mai 2008)

Ici la photographie se fait preuve menaçante à travers l'attitude d'un employé visiblement exaspéré par l'audace dont nous faisons preuve en skatant une structure à moitié engloutie dans le lierre à côté d'un trottoir qui borde une grande artère. Comme l'illustrent ces exemples, les images sont tributaires de leur utilisation et du cadre de leur diffusion. La combinaison du trick et du spot est primordiale et représente une valeur recherchée par les skateurs. Ils instituent de la sorte l'espace du skate, comme ce qui doit être représenté. Ainsi, le cheminement arrêté pour la photographie ou non, dans un lieu donné, crée la narration du sport. Le contexte du cadrage, l'environnement en général prend alors toute son importance et devient conjointement le support au récit ; il participe pleinement de l'imaginaire du skateboard et de son paysage, que nous aborderons au chapitre suivant.

Selon Yves Pedrazzini, avec les nouveaux sports, le « qualitatif » réapparaît dans le monde du sport, en opposition au « quantitatif » qui règle ceux qui sont plus institutionnalisés ; quantitatif parce que la performance chronométrée ou la somme de points, de buts, définit la performance sans tenir compte des notions de style, de créativité et d'aisance. (2001 : 50) Ainsi, dans le cas

du skateboard, ces éléments qui individualisent chaque skateur par rapport à ses compétences esthétiques sont fondamentaux et celles-ci caractérisent le développement du sport. Elles rendent les skateurs extrêmement conscients de leur propre image. L'auteur ajoute encore que le skateboard comme le roller, permet à ses acteurs de vivre une création poétique d'espaces urbains dans un ancrage topologique, où la notion d'imaginaire partagée insiste sur l'univers symbolique commun à un groupe. (Idem : 105) De la même manière, Gaston Bachelard, dans son approche phénoménologique de l'imaginaire poétique, parle de la « transsubjectivité » des images. (2010 : 3) Il précise à ce sujet que « Le Poète ne me confère pas le passé de son image et cependant son image prend tout de suite racine en moi. La communicabilité d'une image singulière est un fait de grande signification ontologique. » (Idem : 2) Mais l'auteur prend garde de séparer l'imagination, « puissance majeure de la nature humaine », du souvenir : « l'imagination, dans ses vives actions, nous détache à la fois du passé et de la réalité. » (Id. : 16) Et à propos de l'espace il précise encore qu'il « est vécu, non pas dans sa positivité, mais avec toutes les partialités de l'imagination. » (2010 : 17) Ainsi, nous retrouvons l'idée développée plus haut par Alain Berthoz selon laquelle l'homme comme les animaux perçoivent le monde suivant leurs grilles d'interprétation et leurs capacités. (2009 : 84) Il n'est alors pas étonnant que l'être urbain recrée sa ville dans son imaginaire propre, ses présupposés et sa sensibilité poétique pourrait-on ajouter. Gaston Bachelard encore, rend le lecteur attentif à « une rêverie de l'homme qui marche, une rêverie du chemin », renvoyant à cette poétique du cheminement. (2010 : 29) Et comme nous l'avions pressenti pour les skateurs, il existe bien une rêverie du topos, celle qui fait que, même à pied, ces sportifs contemplent les lieux et mesurent les possibilités qu'ils offrent en termes de spots puisque, comme nous l'avons vu plus haut, « l'espace appelle l'action, et avant l'action l'imagination travaille. » (Bachelard 2010 : 30)

### *IMAGINAIRE URBAIN*

« Par imaginaire urbain, on entend le corpus de représentations, de symboles, de récits, de valeurs, de figures et de formes collectivement admis et propres à un territoire urbain à une époque donnée. » (Tiano 2007 : 55)

Concernant certaines régions urbaines de Tokyo et notamment celle de Yanaka, qu'il a étudié pour son article, André Sorensen nous rappelle que la création de valeurs propres aux lieux partagés est complexe et met en jeu une multitude de signifiés qui se chevauchent dans un même endroit. Leurs sens dégagés par ces histoires parlent de la communauté, nous dit-il, de sa place, de ses caractéristiques, de ses valeurs communes, de ses frontières, de ses membres et de leurs relations. (2009 : 209) Il ajoute que ces histoires qui dépassent l'échelle d'une vie peuvent changer avec le temps, mais il est également possible qu'un petit groupe de personnes y ajoute ou change le sens d'un endroit à travers l'organisation d'un festival, l'affichage d'une carte de quartier, des frontières, etc. « La création de sens liée aux lieux est un aspect fondamental de la spatialisation des Êtres. »<sup>6</sup> (Traduction de l'auteur, idem) Une nuit Imamura Akira, jeune skateur contestataire qui critique vertement les esprits petits bourgeois qui

<sup>6</sup> « The creation of places meaning is a fundamental aspect of human place-making, and such activities are the subject of an increasingly rich and diverse literature, [...]. » (Sorensen 2009: 209)

ne comprennent pas sa pratique, guide un groupe de skateurs français dans le quartier de Hibiya près de la gare de Tokyo. Trois heures du matin passées, nous nous arrêtons dans le parc de Kôkyogaien avoisinant le parc impérial où trône la statue de Kusunoki Masashige, héros national du XIV<sup>e</sup> siècle fièrement monté sur son cheval et posé sur un piédestal imposant en pierre terminé par trois marches qu'enferme une petite barrière. Akira ne connaît pas le personnage, mais il dit que ce doit être un homme important pour le Japon, d'une famille puissante. Par respect pour le personnage, il refuse de skater dans l'enceinte de la statue pour faire une photo. Reconstituant son propre système de valeurs, il nous dévoile sa carte palimpseste personnelle (Corboz 2001), confirmant la pluralité de « l'être-urbain » que défend Thierry Paquot : « L'espace de l'être-urbain est pluriel. L'être-urbain vit, en permanence, dans plusieurs espaces (réels et imaginaires, intimes et collectifs, choisis et contraints, etc.) aux limites de natures différentes. De même, son temps est également pluriel et l'enchevêtrement des diverses temporalités, elles aussi de rythme varié, modèle sa perception du temps, sa compréhension et son vécu. » (2000a : 44)

Ces exemples illustrent comment les récits peuvent être images et se propager à une large population à travers un ancrage spatial. Comme l'analyse Augustin Berque, « la poétique du Japon ancien, témoigne comment, au long des siècles, les tropes littéraires ont fait passer les sites célèbres (meisho) d'un ordre géographique à un ordre imaginaire, les faisant ainsi échapper au circonstanciel pour retrouver la parole commune – le mythe. Il s'agit là exactement des mécanismes d'un embrayage de l'étendue terrestre à l'espace mythique, et l'histoire des meisho jusqu'à nos jours montre que la portée en fut immense. »<sup>7</sup> (1993 : 140) Ainsi grâce à un système de valeurs vécu et partagé – appropriation spécifique des lieux, réaffirmation constante de la pratique face à des citoyens généralement hostiles – se crée une mythologie partagée propre au sport. Dans son article André Sorensen, marque le lien entre un emplacement et un imaginaire communautaire sans cesse mis à jour par différents moyens. (2009) Dans le cas du skateboard, c'est l'expression collective des pratiquants (par le bas), qui utilise certains marqueurs paysagers (le haut) pour s'inscrire dans l'urbain collectif. Nous assistons avec les skateurs à la création d'un monde idéal, plus que microlocale, puisqu'elle est principalement relayée par des médias et basée sur une organisation en réseaux à plusieurs niveaux. Les skateurs créent une ville en tissant des liens à travers l'urbain, nous n'abordons pas ici la notion de ville comme opposée à la campagne, mais comme une représentation vécue par les citoyens, une idée de ville, faite de représentations individuelles différentes de l'urbain que la pensée ne peut pas saisir dans sa complexité. L'usage est donc à la source du territoire, que celui-ci soit inclus dans des limites précises – topographie – ou compris à travers l'étalement urbain – topologie matériel et immatériel. (Lussault 2007 : 65)

S'inspirant du livre de John O. Steward, *Drinkers, Drummers and Decent Folk* (1989, New York : University Press) Bernard Cherubini nous présente l'ouvrage comme issue d'une « écriture ethnographique imaginative, frictionnelle, proposant un choix de détails significatifs [...] ». (1995 : 84) A travers l'assemblage de morceaux plausibles, Steward expose les histoires possibles des

---

<sup>7</sup> Il convient également ici de rappeler que ces images diverses et multiples produites au Japon furent un des premiers moyens pour l'Europe d'approfondir sa curiosité et sa connaissance du Japon comme en témoigne l'ouvrage d'Aimé Humbert, « Le Japon Illustré » publié en 1870.

personnages, décrits comme des « sujets affectifs ». (Idem) « Cette méthode rejoint les approches sémiotiques de la culture, l'étude des systèmes de signes nécessaires à l'autodescription des sujets locaux, qui forment des "textes" donnés à la lecture de la communauté, des étrangers (et de l'ethnologie). » (Idem) Le suivi des médias du skateboard dans un sens large, donne accès à la sémiotique liée au sport à travers les informations et les visuels qu'ils véhiculent. « Il s'agit d'analyser l'imaginaire social et les pratiques symboliques en étalant l'univers de signes dont se servent les sujets locaux pour décrire leur identité. » (Cherubini 1995 : 85) Plus qu'une identité puisque, comme nous l'avons vue, elle ne peut qu'être multiple et résiste à l'objectivation ainsi qu'à la généralisation, c'est d'identification qu'il s'agit, autour de symboles qui regroupent une divers acteurs dans la scène tokyoïte. Etant compris dans ce terme les lieux qui s'élaborent dans une topographie spécifique au sport, terme qui insiste sur le lien à un ancrage spatial et à la notion partagée d'imaginaire donnant accès à un univers symbolique commun. Comme le propose Gaston Bachelard dans son approche phénoménologique de l'imaginaire poétique, il advient dans le cercle de connaisseurs une « transsubjectivité » des images du skateboard. « Seule la phénoménologie – c'est-à-dire la considération du départ de l'image dans une conscience individuelle – peut nous aider à restituer la subjectivité des images et à mesurer l'ampleur, la force, le sens de la transsubjectivité de l'image. » (Bachelard 2010 : 3) Transposé à notre sujet d'étude et sans pouvoir faire le tour de la question du « départ » des images, pensée ici comme le surgissement d'une perception plus large que la simple information donnée par le cadre d'une photographie ou par le déroulement d'une séquence vidéo. Toute l'incorporation de la pratique est alors mobilisée pour étoffer le sujet regardé et y créer un rapport personnel, aboutissant à l'espace de l'image où l'imaginaire joue un rôle primordial. Le passé figé sur le papier ou présenté à l'écran s'estompe pour donner place à une panoplie de possibles qui le détrône. C'est dans cette optique que les vidéos de skateboard sont un moteur de la pratique, elles ne se lient pas forcément au souvenir du moment filmé, comme le serait un film de notre enfance, mais conditionnent le skateur et stimulent son imaginaire. Celui-ci est ainsi fortement lié aux figures, celles qui sont oubliées ou celles qu'il veut apprendre, mais aussi aux spots, comme le précise Rich Adler pour les films qu'il monte, dont un des buts est de montrer les diverses possibilités que propose l'environnement urbain.

Comment alors les images du skateboard embrayent-elles sur un imaginaire ? C'est principalement par rapport à la pratique, où même les visuels de villes que l'on ne connaît pas permettent de concevoir celles-ci, en termes de spots. Pour les skateurs, les regarder sur des photos, c'est estimer des facteurs que ne recherchent pas les non-skateurs, tels que la qualité du sol, son inclinaison, les combinaisons déambulatoires, etc. De même skater la ville c'est changer de rapport à l'environnement et donc développer une autre perception du milieu ambiant dans la répétition de tricks et dans la connaissance d'autres à travers les images. Dans son texte intitulé « L'espace "néant" bouddhiste ou le jardin japonais », le philosophe Matsumaru Hisao, nous présente cette notion de la philosophie bouddhiste qui imprègne les arts religieux à travers la forme de calligraphie appelée *ichiensō*, cercle tracé en un seul trait, élément important de la peinture bouddhique, qu'il explique en ces termes : « Celui qui trace le trait comme ceux qui regardent ce tracé au moment où ils s'identifient à son mouvement, découvrent leur véritable soi à travers le mouvement intérieur de leur vie propre. En tant que dessin, ce cercle en un seul trait

immobilisé ou passé, achevé, est la trace subsistant de ce mouvement. Mais regarder le cercle, c'est voir le mouvement invisible. » (1996 : 61) Cette pratique artistique devient éclairante pour notre propos dans le sens où elle fait le lien entre une représentation finie, un cercle ou une photo de skateboard et une action localisée. Il y a donc corrélation entre une pratique corporelle inscrite dans un espace et une représentation. C'est dans ce cadre, l'espace d'une photo, que le skateur peut lire un mouvement, le reliant de manière intime à la création de l'espace comme le propose Michel de Certeau. La représentation montre pour ainsi dire la cristallisation de l'essence de ce dynamisme que les praticiens peuvent partager. Les images sont alors une épistémè, « ensemble des connaissances réglées (conception du monde, sciences, philosophies...) propres à un groupe social, à une époque. »<sup>8</sup>, comme l'avance Michel Agier qui propose de les appréhender par une approche situationniste. (2009: 14)

Dans un autre registre, Niesyto, Buckingham et Fisherkeller montrent dans leur enquête sur la production de vidéos et leur réception auprès de jeunes de différents pays industrialisés que les adolescents partagent des symboles visuels qu'ils utilisent et savent reconnaître. (2003: 479) Dans ce sens, il est possible de parler d'imaginaire partagé engageant un système de valeurs réuni dans un corpus visuel plus ou moins lâche de symboles. Les spots agissent comme emblèmes topologiques divisés en une typologie du sport que l'on retrouve dans toutes villes : escaliers, bancs, bacs à fleurs, trottoirs, ... Pour ce qui est des tricks, nous avons montré plus haut quels sont les prérequis qui permettent de comprendre et d'incorporer ces images. De la sorte, nous avons vu que dans les vidéos et dans les magazines, c'est le rassemblement de moments exceptionnels, dans le sens où ils présentent les actions réussies qui constituent ces images, laissant pour compte les nombreux essais, les entraînements, les chutes et les peurs. Ce sont ces actions exceptionnelles qui sont recherchées, avec ou sans médias, elles forment en quelque sorte la "réalité" du skate, impliquant tout un système de connaissances et de reconnaissance. « Si l'homme ne tirait pas d'enseignement de l'usage de la vue, il se laisserait, par exemple, toujours abuser par les camouflages devant lesquels il demeurerait sans défense. Sa faculté de les percer à jour prouve que l'expérience lui apprend à modifier sa perception. Toute étude de la vision doit distinguer entre l'image rétinienne et la perception. [...] Le champ visuel est constitué par des structures lumineuses sans cesse changeantes – enregistrées par la rétine – dont l'homme distingue, sans le savoir, entre les impressions sensibles qui excitent la rétine et ce qu'il voit effectivement, laisse supposer que des données sensorielles d'autre provenance servent à corriger le champ visuel. » (Hall 1971 : 88) Dans le prolongement de cette pensée, c'est le rapport au support photographique et à son incorporation chez le spectateur qui nous intéresse, à savoir ce qu'engendre cette reconnaissance de l'espace visuel et comment elle agit chez les acteurs. Dans leur article Kato Fumitoshi, Okabe Daisuke, Ito Mizuko et Uemoto Ryuhei, nous rendent attentifs au constat énoncé par Susan Sontag qui signale une nouvelle pratique du regard développée avec la démocratisation de l'outil photographique, qu'elle qualifie de « looking with Photographs »<sup>9</sup>. (2005 : 307) Elle démontre ainsi comment l'omniprésence d'images influence le rapport que celles-ci tissent avec nos vies quotidiennes, impliquant un nouveau regard sur le monde à travers un cadrage. Les nouvelles technologies de la communication induisent un

<sup>8</sup> Tiré du Petit Robert électronique, 2001-2002, version 2.2.

<sup>9</sup> Susan Sontag. 1977. *On Photography*. New York : Farrar, Straus, Giroux.

«regarder sur des écrans» et augmentent la vitesse de transmission des informations, engendrant un sentiment d'ubiquité.

Les skateurs créent leurs espaces par la pratique, nous l'avons vu, et s'inscrivent en même temps dans celui de la scène. Les figures apprises, répétées servent à agir sur l'environnement en écho aux performances des autres, partagées ou vues dans des médias. « Pourtant, nous dit Yves Pedrazzini, comme c'est le cas dans le freejazz – et ce n'est dès lors pas un hasard que l'on parle, pour les skateurs comme pour les snowboarders (mais aussi pour les vrais rappers), de freestyle – ces gestes n'ont de valeur qu'une fois exécutés «en situation», recodifiés en vivo, reconvertis en gestes nouveaux par la qualité particulière de l'instant – l'immédiateté [...] » (2001 : 56) Ces gammes apprises, de longues heures répétées, améliorées, permettent aux skateurs de partager un répertoire commun, qui est moins orchestré que partagé – comme c'est le cas pour les jazzmen, qui leur permettent d'improviser. (Becker 2002 et 2011) Ainsi, ils participent du même espace imaginaire, où les actions poétiques des uns touchent la sensibilité des autres. Que nous dit encore Howard Becker sur le skate, par le biais du jazz ? Il démontre que les lieux influencent la pratique, qui pourrait être ici celle du skateboard. Ainsi, le milieu urbain tokyoïte marque la vision du sport et notamment l'appréhension de l'environnement, la manière de le concevoir en termes de spots où le groupe se reconnaît dans ses images iconiques du street. Icône que Michel Lussault nomme également « emblème spatial » pour définir « une fraction repérable d'un espace, lui-même identifiable en tant qu'entité signifiante (souvent, comme dans le cas qui nous occupe un territoire stricto sensu) qui, par métonymie, représente et signifie cet espace et les valeurs qui lui sont attribuées. L'emblème ne procède pas d'une essence – même si des locuteurs peuvent tenter de faire croire qu'il existe depuis toujours et exprime donc un génie du lieu spécifique. » (Lussault 2007 : 173)

Dans cette construction identitaire liée à l'urbain, le spot, emblème spatial permet de répondre à la question posée par Michel Agier : « où se passent l'imagination rituelle et la liberté de création. C'est toujours dans les espaces d'entre-deux, c'est l'idée du seuil, et cette idée du seuil, en anthropologie des rituels, elle est centrale. Dans le rituel, on se dédouble, on crée d'autres identités imaginées et des communautés imaginées. » (2009: 138). C'est donc bien dans cet entre-deux spatial et temporel que représentent les spots, que se développe l'imaginaire du skate ; les praticiens créent leur ville, la modèlent de leur activité. Les spots concrétisent le territoire que les skateurs habitent, se transformant au gré de l'évolution des figures. C'est le rapport à un bagage commun, un corpus de connaissance, une pratique vécue et un ressenti – une triangulation entre un imaginaire partagé, une mise en scène du corps dans la rue et un lieu – qui fonde l'identité communautaire. Dans ce système de communication alternatif, dans le sens qu'il n'est pas englobé dans des médias de masse, l'image de la ville devient un acteur primordial. Tout une mythologie des lieux se crée, basée sur des actions légendaires de skateurs locaux et internationaux. Elle est sans cesse renégociée dans les divers supports médiatiques, rejouée par ceux qui cherchent à y inscrire de nouvelles prouesses. Elle est aussi changeante et modulable, comme l'environnement urbain de Tokyo en constante mutation. Concernant la ville nous avons vu, avec les photographies panoramiques des hauteurs, que les représentations n'incarnent pas toujours l'environnement vécu. Les images de skateboard impliquent une connaissance, une

pratique, ainsi ce n'est pas la représentation qui fonde le rapport à son objet mais elle se lie à un ensemble cognitif. En d'autres termes, ce n'est pas les productions visuelles, per se, qui créent du sens mais les paroles qu'elles suscitent. À cette fin, il faut bien penser un imaginaire partagé qui permette le développement des récits en construction en dépassant la surface de l'image, pour atteindre sa force évocatrice, à l'instar des mots du poète. « Pour reprendre le discours de Robert Castel, on peut dire que l'image fonctionne ici comme symbole dans son versant passif, c'est-à-dire en faisant référence à un savoir collectif préexistant, nourri par une réserve de souvenirs et de perceptions constitués au quotidien. L'image fait ici ellipse et parle à l'existence d'un imaginaire qui prend valeur de symbole.<sup>10</sup> » (Rivière, 2006: 124) Un paysage particulier peut alors naître, ancré bien évidemment dans les canons paysagers de l'époque ; il est véhiculé par les mythes et habité par les skateurs et leur imaginaire. A Tokyo, une forte place est accordée à la nuit, période inspiratrice par excellence, qui influence ces actions poétiques et l'imaginaire qu'elles dégagent. Celui-ci aide à penser la ville dans son ensemble à défaut de la penser dans sa totalité.

Cette mythologie des lieux n'est pas propre au skateboard, elle définit un rapport à l'urbain qui donne au citoyen l'occasion de s'approprier sa ville à travers les récits, les symboles qui le touchent. De même, les skateurs rassemblent différents éléments de sens, pour esquisser leur ville devant la profusion des possibles. Ainsi lorsque j'explique à Nobuo Iseki que nous sommes allés le matin même à Tsukiji, il me demande si nous avons mangé des sushi, parce que c'est là qu'ils sont les meilleurs. Il fait référence à cette notion d'edomae, du bord de mer, dont les acceptions ont changé au cours de l'histoire. (Wilson 2007) Si le marché aux poissons se trouve encore dans cette région, bien que la pêche qui y est vendue ne provienne plus de la baie même, ces quartiers sont toujours associés à la fraîcheur des produits tirés de la mer. L'anecdote rapportée plus haut, concernant la réaction de Imamura Akira dans le parc de Kōkyogaien où trône la statue de Kusunoki Masashige, héros national du XIV<sup>e</sup> siècle, est un autre exemple de cet imaginaire de ville propre à chaque citoyen.

---

<sup>10</sup> L'auteur s'appuie sur le texte de Roger Castel, (1965). « Images et fantasmes », in : Pierre Bourdieu, *Un art moyen, essai sur les usages sociaux de la photo*. Paris : Éditions de Minuit.

## 8

## TOKYO, PAYSAGES D'UNE VILLE

« *Les images ont des fonctions sociales : il y a des images conservatrices et des images utopiques. Les images de la ville, quand elles sont une réalité collective, jouent un rôle dans les pratiques à travers lesquelles la ville se forme, change, évolue ou se maintient, se cristallise, persévère dans son être.* » (Ledrut 1973 : 29)

## PAYSAGE

« Nous partons de la définition du paysage donnée par Alexandre de Humboldt (1846 : 4) dans l'Introduction au *Cosmos* : "la physionomie de la contrée qui nous environne". Cette définition, concise et comme livrée en passant, rappelle premièrement qu'un paysage c'est un peu comme le visage d'une contrée, ce qui nous la rend plus familière. Un paysage doit en effet parler à l'être. Ensuite, la place et le point de vue du sujet sont clairement énoncés : c'est une contrée qui nous environne. Ainsi, il n'y a pas de paysage sans point de vue ni sensibilité du sujet (héritage kantien). Enfin, le paysage n'est pas l'espace cartésien : c'est une contrée qui nous environne, donc située autour de nous, que l'on capte par le regard circulaire. » (Lévy 2009) Dans cette formulation agréable, l'auteur cerne notre objet et toute la complexité qu'il pose. Nous ne proposons bien évidemment pas de régler la complexité des rapports que crée le sentiment d'un paysage comme produit culturel, qui touche au décalage entre le vécu et l'environnement, entre « le réel et l'irréel ». (Berque 1995 : 12) Entendu ici que le mot paysage, renvoie en même temps au vécu personnel de celui ou celle qui le regarde et au monde qui nous entoure, il réunit en un seul vocable l'image, la Nature et pose la question ontologique de l'Être, induisant ainsi un versant « écologique et symbolique ». (Idem : 33) L'approche du paysage nous permet de penser le rapport au territoire et au groupe engendré par la pratique de l'image du skateboard, tout en sachant qu'il n'existe pas en soi, mais implique un regard spécifique que l'auteur propose d'identifier comme suit :

« L'on peut cependant regrouper ces représentations en quatre catégories, que l'on tiendra pour critères de l'existence du paysage comme tel ; à savoir :

1. des représentations linguistiques, c'est-à-dire un ou des mots pour dire "paysage" ;
2. des représentations littéraires, orales ou écrites, chantant ou décrivant les beautés du paysage ;
3. des représentations picturales, ayant pour thème le paysage ;
4. des représentations jardinières, traduisant une appréciation proprement esthétique de la nature (il ne s'agit donc point de jardins de subsistance).

Tel ou tel des trois derniers critères peut se retrouver dans de nombreuses sociétés ; mais c'est seulement dans les sociétés proprement paysagères, qui sont aussi les seules à présenter le premier, que l'on trouve réuni l'ensemble des quatre critères. » (1995 : 34-35)

Nous rapprochant du terrain, Augustin Berque précise qu'en Asie de l'Est, la notion paysagère est influencée par la Chine. Ainsi, au Japon, c'est surtout au XII<sup>e</sup> siècle que se développe une raison paysagère qui découle des schèmes chinois dans la poésie, la peinture sur paravent, les jardins, ... « Pour savoir se promener sur une montagne, il faut avoir dans l'âme et dans les yeux les schèmes esthétiques d'une certaine raison paysagère. Au Japon par exemple, l'esthétisation du *yama* (montagne) ne s'est pas faite en un jour. On trouve déjà dans le *Manyôshû* les prémices d'une sensibilité esthétique devant les paysages montagneux, mais cela pour certains motifs particuliers, comme les érables d'automne ou la neige, non point comme tels. Pour que la montagne elle-même devienne paysage, il faudra l'introduction des schèmes esthétiques de la Chine et leur maturation locale, notamment dans la poésie de Saigyô (1118-1190), le moine itinérant. Celui-ci a chanté avec prédilection l'automne dans les montagnes profondes, où le calme et la solitude contrastaient avec les troubles de la capitale (Kyôto), qu'il avait dû fuir. Cette évolution a engendré de subtiles nuances entre le *sansui* des Japonais et le *shanshui* des Chinois : celui-là connote en effet plus fortement la solitude, la mélancolie, voire la désolation. » (1995 : 87 et 90) Si une tradition de représentation paysagère s'institue, elle diffère de ce que l'on retrouve en Europe sur le plan symbolique et philosophique. Ainsi Bernard Feltz précise sur ce dernier plan, « la modernité est la sortie du Moyen Âge qui se caractérise par la prise de conscience progressive que l'être humain, par l'usage de la raison, est capable d'un accès au bien et d'une gestion juste de la cité<sup>1</sup>. On parle dès lors du primat de la subjectivité, en ce sens que l'humain, en tant qu'être rationnel, devient la référence ultime pour une conception du vrai, du bien et du juste universels. » (2006 : 29) Dorénavant pour l'Occident c'est l'être humain qui devient la mesure autonome du monde et permet de rendre compte de la « nature objectivée ». (Idem : 30) Cette vision centrée sur l'individu va influencer la pensée japonaise à travers les intellectuels du pays à partir de l'ère Meiji. Le terme *fûkei* remplace progressivement celui de *sansui*, il correspond au changement de paradigme importé de la modernité occidentale. « Ce regard implique un rapport au monde induit par les lois de la perspective et par la dichotomie expérience intérieure/monde extérieur. » (Berque 1993 : 63) Avec ces changements conceptuels, apparaît un nouveau vocabulaire dont le terme *fûkeiga* pour désigner la « peinture de paysage » qui se différencie des termes anciens de *sansuiga* (ou *senzuiga*), « les Japonais ont éprouvé le besoin de distinguer cette tradition de celle qu'ils apprenaient de l'Occident. Ce problème n'est pas seulement lexical ; il est proprement paysager, c'est-à-dire qu'il engage toute une relation au monde. » (Berque 1995 : 73-74) A travers la peinture issue des techniques importées d'Europe après l'ouverture du pays au XIX<sup>e</sup> siècle, le paysage nippon se rapproche des standards européens, cédant à des représentations plus explicites. Les estampes *ukiyo-e* continuent toutefois de suivre les canons de l'esthétique de l'archipel avec sa déclinaison de lieux-dits, de vues archétypales, les *meisho*<sup>2</sup> et les références à des éléments de la nature mythique (vues du mont Fuji, ...).

Issues de la modification socioculturelle de la seconde moitié du XVII<sup>e</sup> siècle, cette forme artistique est naît en milieu urbain. « Pourtant, si les lieux d'inspirations des premiers artistes de l'*ukiyo-e* étaient clairement identifiés, les sources gravitant du quartier des plaisirs de Yoshiwara,

<sup>1</sup> Note 2 : « La modernité est ici pensée comme sortie du Moyen Âge. Cette prise de conscience est également liée à une redécouverte de la culture grecque antique. » (Feltz 2006 : 29)

<sup>2</sup> Ces lieux célèbres naissent dans les journaux intimes des aristocrates de Kyoto au XV<sup>e</sup> siècle qui instaurent tout un système représentatif.

repoussé au-delà de l'enceinte est de la ville après le grand incendie de 1657, aux quartiers des théâtres kabuki, rares furent les auteurs d'estampes, au cours du XVIII<sup>e</sup> siècle, à tenter de révéler la réalité topographique de cet univers évanescent. » (Bayou 2010 : 204) L'auteure rappelle encore que l'*ukiyo-e* se développe surtout à travers des scènes de genre et des portraits idéalisés, ceux-ci demeurent leurs sujets majeurs jusqu'au début du XIX<sup>e</sup> siècle.

« Au cours du XIX<sup>e</sup> siècle, à partir précisément des années 1830, l'éclosion du paysage dans l'art de la xylographie constitua un fait esthétique majeur, dont l'occurrence, tellement nette et précisément datée, ne saurait s'expliquer par un seul facteur. De fait deux artistes hors du commun, Hokusai Katsuhika (1740-1849) et Hiroshige Utagawa (1797-1858), fondateurs de l'estampe paysagée autour de 1830, créateurs d'emblée de chefs-d'œuvre appelés à une postérité et à une célébrité quasi universelle, traversèrent à ce moment précis le cours de l'histoire de l'*ukiyo-e*, en bouleversant, en deux décennies seulement, la logique et les critères d'appréciation. » (Idem : 205)

Si cet art de l'estampe prend la nature comme sujet, c'est surtout en rapport à l'activité humaine, aux déplacements, aux voyages à travers le pays qui offrent des vues remarquables. C'est les divertissements d'une population urbaine croissante qui se met en image grâce surtout aux travaux de Katsuhika Hokusai et Utagawa Hiroshige, deux enfants d'Edo, des *edoko*. Cet engouement pour les paysages s'ouvre rapidement à ceux des villes, Kyoto et Edo surtout. « Alors qu'Edo compte au début du XIX<sup>e</sup> siècle plus d'un million d'habitants, figurant parmi les métropoles les plus peuplées du monde, une politique d'aménagement de ces territoires urbains avait contribué dès le XVIII<sup>e</sup> siècle à en faire les nouveaux lieux du divertissement et de la jouissance esthétique, au-delà donc des enceintes des quartiers réservés. Ainsi, de nombreux parcs sont-ils aménagés à Edo sous le règne de Yoshimune (1716-1745), tels Asukayama ou Gotenyama, et les berges des rivières plantées de cerisiers (Sumidagawa, Tamagawa). Se dessine à Edo comme à Kyoto une cartographie du divertissement, chacun de ces lieux étant associé à l'expérimentation d'un phénomène saisonnier singulier. C'est essentiellement de cette cartographie du sensible que rend compte Hiroshige à travers ses suites de lieux célèbres. » (Idem : 215-216) Le tournant du XX<sup>e</sup> siècle marque une évolution dans ces pratiques, vers des représentations plus "modernes" qui prennent en compte la ville dans son processus d'incorporation de cette modernisation d'importation comme sujets principaux. C'est bien alors de Tokyo, nouvellement rebaptisée qu'il s'agit, tout en gardant les montagnes alentours comme références et reprenant les tropes représentatifs des estampes plus anciennes.

Dans cette esquisse trop rapide des questions que nous pose le paysage, c'est le lien entre un territoire et le regard qui nous intéresse au premier chef, car il nous permet d'y situer le monde du skateboard, ses récits et ses systèmes de représentation. Pour ce faire il nous faut nous pencher sur l'urbain proprement tokyoïte.

## *PAYSAGES URBAINS*

Avant de nous pencher sur le paysage particulier de Tokyo, faisons une incursion dans la pensée paysagère de l'urbain telle que l'Europe la conçoit. La très nombreuse littérature sur le sujet renvoie souvent au constat de la difficulté de représenter la ville, même si le couple

ville-image est uni de longue date et apparaît de plus en plus comme inséparable. (Choay, D'Alfonso et Bloch-Lainé 2003 ; Nancy 2010 ; Söderström 2000) Partant du constat qu'il n'existe de paysage qu'urbain, puisque le paysage a toujours été « porteur d'urbanité et facteur essentiel de l'urbanisation des campagnes », Françoise Chenet-Faugeras insiste ici sur le construit que représente la nature, les campagnes *in situ* et dans leurs représentations. (1994 : 27) « Ce qui reviendrait à faire du paysage une modalité de l'urbain et non, comme on le croit, de l'urbain l'une des nombreuses qualités du paysage qui peut être tout et n'importe quoi, [...] » (Idem) Sans nous arrêter sur le paysage de ville, communément pressenti comme une représentation à vol d'oiseau de l'ensemble d'une cité, avec ses limites, technique adoptée par les *vedute* italiennes aux XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles, nous nous penchons ici sur le paysage urbain qui s'attache au morcellement, à des vues cadrées, aux détails... Le paysage urbain, qui modifie les canons des représentations, est issu d'un changement social majeur au XIX<sup>e</sup> siècle, des suites de la Révolution industrielle. « Ce qui est en jeu, ce n'est pas seulement la crise de la perspective qui éclate précisément au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle mais ce dont elle est le symptôme : une redéfinition des rapports de l'homme et de son environnement et, au-delà, une crise du politique et une contestation de l'Institution. » (Chenet-Faugeras 1994 : 33) En d'autres termes, si le paysage est, comme nous l'avons abordé plus haut, tributaire de systèmes de représentation et cognitifs, orientés vers les milieux naturels et campagnards, la ville ne faisait pas l'objet du regard. « Voir la ville, s'intéresser à son environnement urbain est relativement récent, les premiers à le faire sont les partisans de la grande ville, comme Voltaire et Mercier, puis viendront les romanciers et les poètes du XIX<sup>e</sup> siècle, on peut même considérer que l'héroïne de cette abondante littérature est la ville. » (Paquot 1999 : 159) C'est toute une connaissance qui accompagne ces sensibilités nouvelles dont la ville fait l'objet. « Parce que le paysage est affaire de relations entre un regard et un objet. Le paysage implique une perception, dont les aspects psychologiques sont beaucoup plus complexes qu'on pouvait le penser ; il implique aussi la recherche d'un sens, d'une interprétation. Sensibilité à ce que l'on voit et connaissance de ce qui est derrière le paysage, de ce qui le produit ne peuvent être pleinement dissociées. » (Roncayolo 2007 : 13-14) Rappelons encore que cette relation nouvellement objectivée entre l'environnement construit et les actions humaines, les spatialisations, implique un rapport étroit au temps : le souvenir et son ancrage spatial. (Paquot 1999 : 166) Françoise Chenet-Faugeras résume ce changement par ces mots : « étant donné l'origine historique du concept, on entendra donc par paysage urbain, le spectacle de la ville au quotidien, vu par le promeneur qui, sans hiérarchiser, prend en charge le réel non plus d'un regard circulaire et englobant dans une volonté de totalisation immédiate, mais au rythme de la marche, en intégrant le temps dans sa perception. Ce n'est plus le regard éloigné mais le regard de la proximité tant spatiale qu'affective, une sorte de myopie sentimentale sensible aux petits détails "vrais" parce qu'ils révèlent la partie intime et secrète de la ville, son âme. La "promenade archéologique" était fléchée par les monuments. Le flâneur regarde les interstices, les fissures, et creuse le vide. » (1994 : 34) Si proche et pourtant d'un rapport si complexe, nous posons ci-dessous un regard historique sur ce lien particulier tissé entre le citoyen et sa ville, comme il a été envisagé dans diverses disciplines qui s'occupent de l'urbain.

C'est à la littérature, notamment dans le roman de Georges Rodenbach intitulé *Bruges-la-Morte* (1892) que le vocable apparaît en premier et suit les descriptions de villes qui éclosent

déjà dans les romans depuis le siècle précédant avec Louis Sébastien Mercier et *Le Tableau de Paris* ou encore avec les œuvres de Victor Hugo, des Goncourt, de Zola. (Chenet-Faugeras 1994 ; Paquot 1999) N'oublions pas les poètes parisiens du XIX<sup>e</sup> siècle, tels que Baudelaire avec *Les Fleurs du mal* (1861) et plus tard Apollinaire. (Amado 2007) Hélène Jannièrre et Frédéric Pousin soulignent qu'en histoire de l'art, l'expression « paysage urbain » est utilisée dès la fin du XIX<sup>e</sup> siècle en France et en Angleterre. (2007 : 18) En urbanisme, la notion qui l'accompagne est issue du mot anglo-saxon *townscape*, qui donna lieu à la conception d'espace public. Mais chez les urbanistes, le concept de paysage urbain ne s'impose en français qu'après la seconde guerre mondiale. (Idem) Les auteurs précisent à propos du vocable anglais que : « si l'ancrage dans la grande tradition anglaise du pittoresque est indéniable *townscape* en tant que doctrine urbanistique telle qu'elle fut forgée par Hugh de Cronin Hasting et Gordon Cullen, se veut avant tout une nouvelle tradition architecturale, en rupture avec celle du Mouvement moderne. » (2007 : 14) Dans les années 1930, le mot n'est que rarement utilisé, mais sa pensée et surtout le recours à l'image et au visuel est important. Si le mot est peu présent dans la littérature professionnelle, les auteurs insistent sur le fait que le concept même transparaît largement dans les manuels d'urbanismes de l'entre-deux-guerres. (Idem : 18) Dans la décennie de 1960, le mot s'utilise fréquemment et notamment dans les critiques des politiques d'aménagement des périodes précédentes, où figurent les grands ensembles, les réaménagements urbains d'envergure issus d'un pouvoir perçu comme autoritaire. (Jannièrre 2007 : 53)

Proches, les géographes font au début du siècle un usage pour le moins parcimonieux du terme, souvent dérivé de l'histoire de l'art pour évoquer des problématiques liées à la rénovation des villes. C'est lors des années 1960 encore, que le terme trouve une utilisation plus systématique, à travers notamment une vision sociale de l'urbain. (Michel 2007) Il devient en géographie un outil d'analyse, qui s'utilise jusqu'à la fin de la décennie suivante. Xavier Michel s'interrogeant sur les spécificités du mot-concept rapporte que, au cours de sa recherche, « deux champs d'analyse sont apparus très importants : d'une part, la relation entre les paysages du quotidien, du tourisme et de la visite dans la constitution de la notion, et d'autre part les mobilités intra-urbaines. » (2007 : 74-75) Ce lien au déplacement ne se superpose pas au paysage urbain mais le constitue. À propos du tourisme, l'auteur note comme moteur de son appréhension, le dépaysement qui induit un regard autre sur une réalité nouvelle pour le voyageur. Se dégage alors deux acceptions ou facettes pour le paysage urbain, une dimension qui s'attache à la perception, au vécu et une dimension opératoire. Il sera donc ici principalement question de la première notion, celle de l'expérience et de son analyse à travers ses représentations picturales. Ce vécu peut se décliner en deux approches, une première qui se rapporte à la construction de la langue, comme le propose Augustin Berque pour le paysage et une seconde, issue de la représentation picturale. Le paysage urbain devient alors largement lié à la photographie, qui participe grandement à son processus d'esthétisation, par la prolifération des images de villes à travers notamment les médias de masse. « La mutation de la pratique photographique doit être analysée à travers les relations que la photographie entretient avec les artistes minimalistes américains. Les travaux de Robert Smithson et Dan Graham revêtent alors un caractère paradigmatique. Le fameux texte de R. Smithson *A Tour of the Monuments of Passaic*, New Jersey (1967) propose une lecture de l'urbanisation du paysage en tant que continuum au sein duquel il relève les formes artistiques

de la géométrie minimaliste et l'imagerie éclectique du Pop Art. D. Graham, au même moment, explore le paysage urbain du New Jersey dans *Homes for America* (1966) et ses photographies sont parfois incluses dans les œuvres de R. Smithson. Néanmoins, il oriente sa démarche vers une forme de "photojournalisme", dans la mesure où il lit le paysage comme un système social de signes, rompant avec l'orientation péjorative et expressionniste portée par le style documentaire de Walker Evans d'une part et l'absence déclarée de présupposés idéologiques dans le minimalisme d'autre part. » (Pousin 2007 : 46)

En ce qui concerne le discours des paysagistes, le paysage n'est que rarement qualifié d'urbain, il renvoie davantage à la nature et prend surtout ce qualificatif dans le cadre de projets d'aménagements urbains. Il renvoie à un macrocosme naturel qui se définit difficilement en rapport avec la ville. (Hébert 2007) « Ce qu'on attend des paysagistes, c'est en quelque sorte de pouvoir reproduire en milieu urbain, l'expérience nostalgique d'un rapport à l'espace rural. » (Idem : 93) Devant cette difficulté à penser un paysage urbain sans rompre avec les visions antérieures, l'auteur propose de ne pas « se représenter de facto l'urbain par des paysages [...] », mais « il s'agit de reconnaître que des représentations caractéristiques de l'espace urbain peuvent tenir lieu de paysage : c'est-à-dire non pas que le paysage puisse devenir urbain, mais que les pratiques urbaines définissent, pour elles-mêmes, des formes de paysages. » (Hébert 2007 : 102) C'est cette caractéristique qui nous intéresse ici avec plus précisément le travail des vidéastes mais surtout des photographes de skateboard.

Si le japonais a développé divers mots pour décrire le paysage, ils ne sont pas apparus dans mes conversations et entretiens avec mes interlocuteurs. Les skateurs parlent de *spots*, de ville, elle est donc surtout perçue à travers l'action accomplie ou possible. Le *spot* est le lieu de l'action, et comprend les possibilités physiques de circuler et d'effectuer des figures, mais le mot comprend également l'environnement dans un sens large. Ainsi, l'aménité des lieux et la possibilité d'y skater sont des éléments structurants. Se dessine alors toute une palette de lieux, des plus habituels, où les skateurs locaux — *jimoto* en japonais — ont l'habitude de se rendre, aux plus difficiles et prestigieux. La complexité de la technique à déployer n'est pas toujours ce qui crée la difficulté, c'est parfois celle de l'accès qui complexifie la pratique et donne un caractère particulier à l'endroit.

Plus construite que le film, la photographie permet d'avoir un arrêt sur image d'une action située, puisque le contexte, le *spot* et ses réseaux font partie intégrante des prises de vue du skateboard. « L'image apparaît ainsi comme une "unité symbolique". Le mode d'existence de l'Image de la ville est celui d'un ensemble significatif complexe et particulier. L'Image de la ville n'est pas le signifié du mot ville ; c'est le "concept" de ville qui est le signifié du signifiant linguistique, le mot ville. [...] Ce qui fait de l'Image de la ville, un symbole, ou plutôt, un complexe symbolique et même un système symbolique (sinon elle n'est qu'à peine Image), c'est justement le type de rapport qui existe entre l'ordre du signifiant et l'ordre du signifié. L'Image de la ville est semblable au "mythe" ou à l'"œuvre littéraire". » (Ledrut 1973: 18)

Ce système symbolique n'existe pas en soi, il participe de la communication et pour Marcel Roncayolo, « la médiation est en effet un élément essentiel de l'accès au paysage. On ne voit guère que ce que l'on a appris à voir. Le choc des sens est indiscutable, mais le perçu est

rapporté toujours à la culture acquise, aux leçons élémentaires reçues par le jeune enfant dans sa famille ou à l'école, aux cultures les plus sophistiquées par le savoir et l'expérience, serait-ce pour s'en libérer. Quand on entreprend un voyage, les récits, les panoramas, les choix des guides préforment la "découverte" du réel. Le redressement éventuel de l'image est toujours difficile, rejetant éventuellement le prisme imposé au regard. » (2007 : 27) François Soulage, Alain Mons (2007) et Jean-Luc Nancy (2010) nous rendent attentifs à la place importante qu'occupe la photographie dans ce système de représentation, faisant naître différentes écoles et approches photographiques. À cela s'ajoutent bien évidemment le cinéma et toutes les œuvres engendrées par la vidéo, dont font partie les images de skateboard.

### PAYSAGE URBAIN DE TOKYO

J'ai très tôt, dans mon intérêt pour la capitale du Japon été frappé par le nombre, la diversité des représentations que la ville a inspirées et qu'elle continue d'inspirer. Les photographies anciennes laissent voir des lieux qui servent à lier le passé au présent supplantant la matérialité des traces historiques dans cette ville maintes fois détruite. C'est l'aura plus que le reste qui importe, l'idée des lieux et non la pierre ou le bois séculaire où Edo autant que Tokyo, par la suite, est définie pas des lieux-dits « *meisho* » et par des itinéraires. (Jinnai 1987, 1995) « C'est, par exemple, ce qu'exprime Jean Bel lorsqu'il écrit que, dans la sensibilité des citoyens nippons, "l'urbain est coupé de l'esthétique", ou Fujimori Terunobu lorsqu'il note que, pour les habitants de Tokyo, la ville est un "espace", c'est-à-dire un tissu de relations, et non pas une collection d'objets telle qu'il peut s'en présenter à l'œil d'un observateur étranger, martien par exemple. De même encore Okuno Takeo lorsqu'il note que, si les descriptions de paysages urbains sont si rares dans la littérature japonaise, contemporaine, c'est qu'il n'y a là rien à dépeindre : d'un côté c'est l'uniformité de l'objet qui ne le mérite pas, de l'autre c'est le sujet (le lecteur) qui n'en a cure, parce qu'il connaît trop bien ces villes pour attendre qu'on les lui décrive : c'est un paysage qui "va de soi". De même, enfin, Narumi Kunihiro lorsque, au terme d'une enquête sur la perception que les habitants d'Osaka ont de leur environnement, il place le "paysage à vivre" (*ikiru keikan*) au-dessus du "paysage à voir" (*miru keikan*). » (Berque 1993 : 65)

Dans la suite de catastrophes qui ont touché le Japon et Tokyo au cours du XX<sup>e</sup> et du XXI<sup>e</sup> siècle, quels souvenirs persistent ? Quelques vestiges architecturaux peut-être, mais surtout une organisation viaire, des parcs et des toponymes. Le tracé des rivières, celles qui n'ont pas été comblées, les emplacements des temples, mais surtout un grand nombre de récits qui donnent corps aux lieux dans une vision historique de l'urbain tokyoïte. Les grandes artères, les chemins de crête, étaient orientées d'Est en Ouest, le seul qui courait du Nord au Sud, le Nakasendô, traverse encore le quartier de Hongô. Ainsi un grand nombre de rues laissaient voir le mont Fuji, donnant une orientation particulière à la ville et influençant fortement les représentations picturales de celle-ci. (Jinnai 1995 : 41) Le monde des estampes marque un type particulier de regard sur Edo, l'angle de vue est généralement surélevé, plus bas qu'un vol d'oiseau et montre à l'arrière-plan un repère, un élément symbolique de la conception de la ville. Si nous nous arrêtons sur les représentations de *meisho*, les « lieux célèbres » ou les « paysages remarquables », ils montrent dans cet agencement particulier de l'urbain un

foisonnement de détails. (Bonnin 2002 : 101) Augustin Berque précise que : « après tout, les *meisho* (sites fameux) valent souvent par une évocation historique ou mythique, plus que par leur morphologie... Chose que précise le paysagiste Nakamura Yoshio, en opposant le “paysage sociable” de la tradition au “paysage contemporain solitaire”, inspiré de l’Occident romantique, et en montrant que, dans la culture japonaise, l’appréciation des beaux sites, tels à Edo les abords du temple Tomioka Hachiman, est indissociable du commerce humain : échanges de poèmes, banquets, cérémonies du thé... » (1993 : 31)

Nous sommes toujours frappés aujourd’hui par la richesse des représentations des villes japonaises à travers les « paravents de la capitale et de ses faubourgs » et les estampes qui montrent notamment Tokyo dans ses différents quartiers, sous tous les temps. (Adachi 2000 : 132) Cet art de l’estampe ou *ukiyo-e* fut largement diffusé par de nombreux tirages qui complètent les divers recueils illustrés sur les lieux-dits, les *meisho-zue*. (Fiévé 2003 ; Béranger 2002) Ainsi, le paysage que créent ces xylogravures suit les changements de symboles issus de la capitale de l’ouverture du pays, elles deviennent alors les estampes dites de Meiji. Celles-ci changent par leur esthétique aux couleurs vives, parfois criardes, représentent plus de détails. Mais c’est surtout par les sujets traités qu’elles nous intéressent, elles traduisent en effet la transformation urbaine et sociétale en cours et incorporent volontiers des artefacts et des immeubles d’importation. Les estampes de Yokohama particulièrement illustrent l’arrivée des étrangers suite à l’ouverture du port-comptoir proche de la capitale. Leur tirage augmente rapidement et elles sont abondamment vendues à Tokyo où l’introduction de la modernisation occidentale fascine. Ces représentations sont inspirées des nouveautés d’importation, des voyageurs de l’étranger et des images qu’ils apportent avec eux. Les estampes de la capitale, également très prisées, présentent volontiers les premiers bâtiments “à l’occidental”, notamment le quartier de Ginza, vitrine de l’architecture importée et symbole affiché de l’introduction de la modernité nouvellement imposée. Représentant une nouveauté marquante et qui soulève la polémique, les moyens de transport sont également un sujet largement illustré. En plus des transports collectifs d’influence occidentale, il faut signaler la forte présence des rickshaws (*jinrikisha*), ces charrettes tirées par un coursier. Les trains ont bien évidemment l’honneur avec la première ligne qui relie Yokohama au quartier tokyoïte de Shinagawa — en juin 1872, elle est ensuite prolongée jusqu’au quartier de Shinbashi, en automne de la même année. (Meech-Pekarik 1986) Ces représentations deviennent parfois les supports publicitaires pour les entreprises qui y sont installées, comme, par exemple, l’hôtel Tsukiji, la maison Mitsui, le premier et le second bâtiment de la première Banque du Japon. (Meech-Pekarik 1986, Jinnai 1995) Ce premier institut financier<sup>3</sup> de deux étages trônait sur le terrain qui accueille de nos jours le siège d’IBM, à côté du pont Eitai où figure encore une plaque commémorative. L’endroit, bien connu des skateurs est un *spot* difficile à skater à cause de son système sécuritaire. Lors d’un bref passage dominical, nous avons pu nous y entraîner un petit moment avant qu’un garde vienne nous inviter à quitter les lieux. Il s’agissait ce jour-là d’une simple étape dans cette excursion avec mes guides, la présence de gardiens était prévue et nous espérions que ceux-ci viendraient le plus tard possible. En repartant de la place aménagée autour des bâtiments, escortés par un agent de sécurité en

<sup>3</sup> Le premier établissement de la banque du Japon (日本銀行創業) s’y était installé avant de déménager dans le quartier de Nihonbashi, l’institution date de 1882.

communication radio avec ses collègues, je découvre au bord du trottoir une plaquette gravée figurant cet édifice qui rappelle au passant sa présence passée, inscrivant notre session sur le palimpseste historique du lieu.

Se pose alors la question au Japon de ce qu'est un « beau paysage urbain » et « ceux qui étaient en charge de ce problème étaient fort embarrassés pour établir un critère consensuel de beauté urbaine. Ils en ont beaucoup discuté, ne parvenant pas à formuler de conclusion nécessaire pour une pratique réglementaire. Les discussions de ce débat, qu'on peut lire dans des revues parues vers 1935, demeuraient très générales et abstraites. [...] En réalité, l'expression "secteur de beau paysage" (bikan chiku), désignait uniquement ces nouveaux quartiers de Tokyo et Osaka, qui matérialisaient cette idée ». (Adachi et Bonnin 1999 : 28).

Que dire ensuite du Tokyo d'après-guerre, où se développent les quartiers vitrines, ces centres dont le quartier de Ginza fut le précurseur, étendu sur la partie qui se déroule devant le palais de Marunouchi dont la gare, construite en briques rouge, joua un rôle important dans la diplomatie japonaise qui accueillait ses invités de marque. Cette volonté de créer une architecture prestigieuse continue de nos jours, la mairie de Tokyo conçue par Tange Kenzô est devenue emblématique du quartier de Shinjuku et nombre d'entreprises internationales tablent sur des réalisations architecturales avant-gardistes pour se créer de la visibilité (Audi, Dior, Channel, Prada...) à travers la réputation de bureaux d'architectes de renom.

« Sur une photo, il y a un autobus,  
deux voitures,  
une bicyclette,  
deux passants qui vont dans un sens  
et deux dans l'autre.

QUI SONT CES GENS ?

Voici une photographie, cliché sans qualité particulière, pris au coin d'une rue, sur lequel on distingue des rails de tramways un autobus, deux voitures, une bicyclette, deux passants qui vont dans un sens et deux dans l'autre. Une bonne vingtaine de personnes ont ainsi vécu au moins 1/100<sup>e</sup> de seconde dans le cadre de cette photo. Cette vingtaine de Japonais ne vous suggère rien. Il n'y a même pas un kimono, un costume traditionnel, rien de couleur locale, sinon les quatre caractères chinois sur la devanture du fond de l'image et qui annoncent une banque.

Et pourtant cette vingtaine de Japonais que vous n'avez absolument pas choisis, ne sont-ils pas les vingt Susuki, Sato, Kato, Yamamoto ou Yamagishi avec qui vous aimeriez parler afin d'avoir enfin une idée humaine de ce Japon que vous ne connaissez pour le moment qu'en spectateur, à travers des portières de train, des vitres de taxis, des temples, des promenades autour de votre hôtel, des tables ou des comptoirs de restaurants ou bien encore par le truchement de gens parlant une langue étrangère. » (Giuglaris 1958 : 62)

A travers son expérience, Marcel Giuglaris nous donne à voir l'impossibilité devant laquelle nous nous trouvons lorsque les « indices » ne peuvent être décryptés, lorsque nous ne possédons pas les clefs de lecture. De lecture, il s'agit bien « de reconnaître le titre d'un journal », de connaître la ligne du bus... Cette lecture d'une photographie peut devenir complexe si nous

n'en possédons pas les codes. « Non seulement nous lisons le texte de la ville, mais nous y pénétrons, nous l'intégrons. Le bâti constitue la phrase, et le non-bâti la ponctuation, cette respiration indispensable à la lecture. » (Paquot 2006 : 73)

Dans le cas du *street*, le spectateur ne peut comprendre l'action que s'il en connaît les ficelles et l'environnement urbain recèle autant d'indices disséminés en arrière-plan qui donnent des précisions aidant à situer l'action, le nom du quartier sur les panneaux routiers, la structure du quartier... Les photographes de skate donnent à voir à qui sait regarder, étant entendu que, dans le cas présent, les Tokyoïtes en retirent davantage encore que les skateurs étrangers. Il y a bien une grammaire commune, les actions et un vocabulaire, les *spots*, qui constituent le corpus visuel partagé des skateurs de Tokyo, entre connaissance des lieux et de la pratique, leur fournissant davantage d'informations, d'indices. Dans son article, Tsuchiya Shinichi envisage deux manières de voir Tokyo, une première comme l'a fait le photographe Shinoyama Kishin, par le haut, ici d'un hélicoptère équipé d'un appareil photographique conçu pour des prises de vues panoramiques, cette vision lui a valu la réflexion suivante : « Tokyo est [...] à tout point de vue comme une amibe géante, grignotant le sol et s'épanchant en direction du mont Fuji. Elle est particulièrement informe, il n'y a ni symbole ni cœur. » (2007 : 112)<sup>4</sup>. La seconde est la plus répandue, elle s'organise de manière thématique, par petits morceaux, par quartiers, par sujets, instaurée par le rapport d'échelle entre le corps du photographe et l'étendue urbaine. C'est donc dans le premier processus basé sur des moyens techniques importants qu'il est possible d'atteindre une certaine unité, la représentation de la ville dans son ensemble, mais au prix d'un rapport désincarné entre le photographe et son image. C'est New York vu de haut par Michel de Certeau. (1990 : 139) Dans l'introduction à son ouvrage « *The Shogun's City at the Twenty-first Century* », Roman Cybriwsky nous parle de l'absence de vieux quartiers conservés et surtout pour les visiteurs étrangers, il n'y a pas de repères (landmarks) propres à la capitale. (1998) La tour de Tokyo la plus présente sur les cartes postales, selon l'auteur, rappelle la tour Eiffel, les autres marqueurs territoriaux ne lui semblent pas emblématiques de cette urbanité. Il soulève alors deux points qui nous intéressent, premièrement l'utilisation d'images archétypales qui réifient l'idée d'un lieu et deuxièmement, à Tokyo particulièrement, le développement de stéréotypes visuels divers qui correspondent à des attentes multiples. Ainsi, les amateurs du vieux Japon connaissent les grands temples et les jardins, les jeunesses exubérantes fascinent et, comme les punks sont un symbole londonien, proposent une vision en décalage ; la profusion de néons appelle un exotisme illettré où il fait bon se perdre. Plus concrètement, des lieux surgissent de cette multiplicité sémantique, le carrefour en face de la gare de Shibuya, avec ses flots de piétons est un acteur — si l'on étend cette terminologie aux emplacements — des plus courus dans les films de réalisateurs étrangers sur Tokyo (*Lost in translation* 2004, *Babel* 2006,...) et ceci malgré les difficultés pour obtenir des autorisations d'y filmer. (<http://www.japantoday.com/category/entertainment-arts/view/filming-in-tokyo> et <http://metropolis.co.jp/features/feature/made-in-tokyo/>, consultés le 16 octobre 2010) « Tôkyô, une ville "globale" ? La cinéaste [Sophia Coppola pour *Lost in Translation*] pointe avec sensibilité, avec ironie aussi, le décalage qui existe entre la ville globale, dans le sens où l'entend Saskia Sassen, et l'urbanité tokyoïte telle qu'elle se donne à vivre. » (Yatabe 2007 : 83) Puis l'auteur ajoute à propos de ce film que « ce qui déroute, ce que la traduction elle-même n'arrive pas à rendre explicite, ce qui

<sup>4</sup> Traduction de Daniel Pulvermacher.

entre malgré tout — mondialisation oblige — en résonance avec ce qui se passe en Europe, aux États-Unis ou ailleurs, est à trouver dans les inflexions japonaises, cristallisées dans l'immense Tokyo, d'un processus de modernisation qui touche peu ou prou toutes les sociétés à travers le monde. Autrement dit, c'est la forme prise au Japon par ce qu'Ulrich Beck désigne sous le terme de "seconde modernité", celle qui suit la modernité industrielle, qui se trouve interrogée par la réalisatrice [Beck, 2001, *La société du risque*]. » (Yatabe 2007 : 84) Cette production s'adresse ainsi à un public divers qui peut y découvrir différents éléments qui lui sont sympathiques et où la ville se livre en filigrane à travers des détails, ces fissures de Tsuchiya Shinichi. (2007)



*Spot de Shitamachi à côté d'abris de personnes sans domicile fixe, photo de l'auteur*

Personnellement j'y vois le Tokyo nocturne, celui que j'ai écumé grâce à des amis skateurs, j'y retrouve Tanaka « Dee » Daisuke<sup>5</sup>, figurant du film qui tira du tournage un beau portrait de Scarlett Johanson publié à côté de skateurs et de connaissances à lui dans son livre de photographies intitulé « オリジナルワールドネットワークャー ». (*Original World Networker*, 2005) On peut dire que les faiseurs d'images font partie des rues de Shibuya et de Harajuku. Ce sont des endroits où l'on se montre et où l'on regarde, à l'instar de l'entrée du parc de Yoyogi le dimanche, mais ce qui est le plus marquant ce sont les divers professionnels et amateurs du visuel que l'on croise aux heures d'affluence, ils nourrissent les besoins d'images des

<sup>5</sup> Tanaka Daisuke se reconnaît sous trois pseudonymes qu'il utilise pour ses différentes activités : « Daikon » dans le monde du skateboard, « Dee » pour signaler ses travaux de photographe et « Diskah » pour signer ses peintures et ses illustrations.

télévisions, des magazines, des touristes, des cinéastes, etc. Un soir, lors d'une *session* le long de la rue qui rejoint ces deux gares, j'observe sur le trottoir d'en face une équipe de tournage qui réalise un film. Il s'agit apparemment d'une équipe occidentale qui tourne avec deux actrices asiatiques ; elles marchent sur le pavé discutant, fumant une cigarette et sirotant une boisson. Je les filme et me tourne vers le skateur à côté de moi en lui disant « c'est Shibuya ? », il me lance affirmativement « c'est Shibuya ! ». (23 avril 2008) Tsuchiya Shinichi insiste dans son analyse du rapport entre le détail et le tout sur la vision de microcosmes que ces photographies donnent à voir. Il se réfère au travail de Tsuzuki Kyoichi et son « Tokyo Style » qui montre des images d'appartements tokyoïtes. Il qualifie alors cette vision de la ville d'« empire de scènes », comme « un simulacre de tribus basées sur les loisirs et poussées dans des ghettos, ces fissures intertribales représentent paradoxalement le macrocosme de Tokyo. » (2007 : 111-112) Nous voyons alors plus distinctement comment le skateboard, cette fissure spécifique, donne à voir des parties du tout, parce que ses images donnent corps à cette « existence multiple, mobile, instantanée ». (Nancy 2010 : 9)



Affiche du marathon de Tokyo 2007 (photo de l'auteur)



Maeda Seigi, crooked grind, Mejiro (photo : Iseki Nobuo Sb Journal 2007 Bluespring : 87)

Dans ce sens, les productions picturales dues au sport créent une certaine image de la ville à la fois comme arrière-plan – de manière intentionnelle ou non – et comme élément signifiant de l'action. De manière plus générale, hors du champ du skate, des actions sportives ou déambulatoires sont à dessein choisies pour associer le paysage urbain à une activité ou pour renforcer l'identité d'une marque. Elles deviennent « icônes », comme l'illustre l'affiche du marathon de Tokyo pour l'année 2007 qui présente cinq paysages emblématiques de la capitale (Shinjuku,

le palais impérial, Ginza, Asakusa, Odaïba). Chaque tableau urbain est traversé par une femme ou un homme aux origines diverses qui court en premier plan. Le cas de la campagne de publicité d'une grande marque de chaussures n'est pas moins emblématique : des photos de skateurs déambulant dans la foule ou skatant la rampe du parc de Setagaya furent placardées dans des quartiers de l'arrondissement de Shibuya et confirment l'intérêt de la marque de s'inscrire dans une conception locale des lieux. Ces clichés sont l'œuvre du photographe, skateur (ancien *Tokyo Z-Boy*) et illustrateur Tanaka « Dee » Daisuke, qui présente cette campagne sur son site personnel. (<http://www.diskah.com/ad.html>, vérifié le 6 juillet 2011)

Notre exemple ne peut donc faire l'impasse sur la conception toute japonaise, transmise dans un rapport aux lieux embrayés par le visuel à travers des marqueurs particuliers qui tissent la ville, un « tissu de relations » comme le souligne Augustin Berque. (1993 : 65) Ces relations issues de lieux-dits s'engagent également dans la photographie depuis ses débuts et servent à traduire cette urbanité spécifiquement qu'il n'est pas possible, devant la profusion de référents forts, de réduire à une poignée de vues archétypales, la carte postale. Au contraire, c'est l'assemblage de lieux et d'ambiances qui fondent la ville de chaque citadin. Cette ou plutôt ces idées de ville se lisent dans les photographies de skate, non pas que la Tour de Tokyo, par exemple, figure sur chacune d'elles, mais c'est plus subtilement que se dégage un caractère particulier, « à la japonaise » (Nihonppoi) comme le souligne Iseki Nobuo à propos d'une photo de Maeda Seigi, représentée ci-dessus. (*Sb Journal* 2007 Bluespring : 87) Il y aime l'étroitesse des rues dans ce quartier central à quelques pas de la gare de Mejiro, les taxis qui circulent et le fait que le cliché a été pris de jour avec un ciel bleu. (24 avril 2008) Ozawa Senn, éditeur du *Sb Journal*, a choisi de montrer Tokyo, sa ville et surtout ses rues, la nuit à travers le *street*, pratique qui pour lui est plus contraignante. « "Je pense que ce que les gens peuvent ressentir des photos publiées dans nos pages, en particulier celles de Tokyo, c'est un sentiment lié au surpeuplement. Les lecteurs voient que la plupart des choses à Tokyo sont petites et exiguës, par exemple à travers l'arrière-fond des photos. Il n'y a simplement pas tant de *spots* aux larges étendues, la ville est trop dense." Sans y voir quelque chose de négatif, le Sb et Ozawa sont convaincus de leur philosophie autoproclamée qui consiste à chercher des spots, à y faire un *trick* et à le montrer de belle manière. »<sup>6</sup> (<http://www.papersky.jp/2010/06/04/skateboard-file-iv-sb-editor-senn-ozawa/> - ma traduction) S'appuyant sur ses douze années dans l'édition de skateboard, il précise que le *spot* le plus représenté est certainement le « double set », c'est-à-dire une série de marches entrecoupées d'une petite plate-forme qui mène à l'immeuble de la Nihon Kogakuin University dans le quartier de Shinjuku que l'on découvre dans le film tiré de cette recherche. Les images du skateboard sont bien indépendantes de la ville qu'elles illustrent, vecteurs d'informations spécifiques, elles dégagent un système représentatif propre. À travers leurs tropes spécifiques, elles dessinent une ville en arrière-fond, un *spot* en premier plan.

<sup>6</sup> « "I think one thing that people can sense from of the photos in our pages, in particular in Tokyo, is a sense of crowdedness. Readers can see that most things in Tokyo, such as in the background of photos, are cramped or small. There just aren't so many big and wide skate spots in Tokyo, the city is just that dense." Rather than see that as something negative, Sb and Ozawa are energized by a self-declared ethos of firstly going spot seeking, then doing a trick and then showing it in a clear and visual way. » (<http://www.papersky.jp/2010/06/04/skateboard-file-iv-sb-editor-senn-ozawa/>, consulté le 16 juillet 2010)



## 9

## CONCLUSION

« Notre appréhension sensible de la ville s'effectue à partir de l'expérience de l'espace réel que l'on pratique pour de multiples raisons, mais elle est aussi fortement informée par les médias qui immiscent dans notre espace quotidien des clichés dont le cadrage prédétermine notre vision du monde. "Le médium est le message", il influence la société non seulement par la teneur de son contenu, mais aussi par la manière dont il le diffuse. » (Bouchier 2008 : 175)

Après nous être plongé dans le monde tokyoïte du skateboard, dans les réseaux que forment les praticiens et nous être glissés dans le viseur des faiseurs d'images, je reviens sur mon implication dans cette recherche. Skateur de longue date, je maîtrise l'outil planche à roulettes et n'ai pas eu de difficultés à interagir avec ceux que j'ai rencontrés. Mais la connaissance de cette pratique, instrument de médiation, ne m'a pas procuré toutes les clefs de ce monde. D'autres formes de ces altérités tant recherchées par l'ethnographie ont bien été présentes, notamment dans cet alphabet et cette langue que je continue d'apprendre, dans cette urbanité particulière, dans les horaires où le terme de nocturne inclut toute la nuit et la magie du petit matin, etc. Le contexte sportif qui a porté mes rencontres m'a poussé dans ce que j'appelle une "participation observante", non pas que je cherche à jouer avec les mots du concept fondamental de l'ethnologie, mais concrètement parce que ma participation, planche aux pieds, était la condition *sine qua non* qui m'a permis d'accompagner ces groupes de skateurs et la source des observations que j'ai pu relever. Je me suis appuyé sur ce bagage partagé avec les skateurs tokyoïtes pour mieux comprendre ce qui m'était le plus éloigné, c'est-à-dire ce que signifie participer à cette communauté d'intérêts, tout en appartenant de cette vie urbaine. Mais c'est aussi la ville, comme produit cognitif que j'ai abordée, pour comprendre comment Tokyo, cet urbain largement diffus peut atteindre une forme d'unité sans cesse recomposée, qui tantôt inclut les périphéries et une autre fois se fragmente en quartiers. Les médias du sport et les informations qu'ils véhiculent montrent de nouveaux *spots*, de nouvelles figures, de nouvelles modes qui tous à leur manière redéfinissent cette *ville des skateurs*.

Ainsi c'est à mon corps défendant, sac technique au dos, que j'ai fait partie de la scène du skate de la capitale. Découvrant les *spots* et les actions du moment, participant aux à-côtés de la pratique, j'y ai fait des connaissances, rencontré des amis, créant petit à petit mon propre réseau, sollicitant et sollicité - pour donner des cours, accueillir des skateurs venant de l'étranger, etc. J'ai alors dépassé le simple "skater ensemble", m'inscrivant dans la scène comme on crée des liens d'amitié, à l'image de ce que m'a expliqué Okumura « Okkun » Ryuichi concernant le « *hadaka tsukiai* ». Par ce terme qui caractérise une rencontre entre amis, entre collègues

(tsukiai - 付き合い) aux bains publics, c'est-à-dire dans une nudité (hadaka - 裸) partagée, à discuter dans le plus simple appareil, plongé dans un bassin commun d'eau chaude. Okkun me rend attentif à cette forme de sociabilité particulière et insiste sur l'élément culturel qui transcende la pratique. Il me précise que : « si tu skates une journée avec d'autres, tu bois une bière ensemble et que chacun repart de son côté, ça ne compte pas. Par contre, aller avec quelqu'un aux bains publics change la relation entre les personnes. » (1er novembre 2008) De même, c'est seulement dans cet investissement participatif total, physique et relationnel que mon observation a pu se développer et dépasser le simple fait de rouler sur les trottoirs de Tokyo. Ainsi se forment les réseaux particuliers, observés ici depuis la capitale nipponne, dans celui global du skate comprenant des locaux et des skateurs étrangers. Dans cette perspective, cette ville globale attire autant les Japonais d'autres régions que les voyageurs venus d'autres pays. Okkun, comme Yamamura Makoto et bien d'autres se sont insérés dans ces groupes et ont choisi leur quartier, la ville basse, Shitamachi pour le premier venu de l'île de Shikoku après des études à Osaka et Sangenjaya (三軒茶屋), dans l'Ouest branché, pour le second, parti de Nagasaki sa ville natale. De plus, mon immersion n'aurait pu se faire sans ces amis américains, français, anglais, de passage ou installés qui constituent également la scène tokyoïte du skate.

La ville comme actrice et les histoires personnelles de chacun viennent encore ajouter de la profondeur aux réseaux, sans oublier la catastrophe aujourd'hui résumée au nom de cette ville de province largement méconnue avant le 11 mars 2011 : Fukushima. Nous voyons alors le monde japonais du skate se mobiliser et renforcer son esprit de groupe. Le tremblement de terre et ses suites appartiennent à ce que Michel Lussault appelle les « opérateurs spatiaux » qui interviennent dans cette constante reconfiguration des espaces. (2007 : 19) En ce qui concerne le monde du skate, arrêtons-nous sur le cas du *skatepark* de Maihama dans la préfecture de Chiba, présenté en fin de film sur les commentaires du local Ryuki Yasushi et non loin duquel j'ai habité en 2008. Il est devenu inutilisable pour plusieurs mois<sup>1</sup> à les suites des mouvements de terrain et des coulées de boue sorties du sol instable de ce polder.

Dans cet environnement urbain, la pratique s'insère à travers les espaces qu'elle crée et ceux-ci forment des liens, des histoires, entre des lieux, des individus et nous renvoient à l'imaginaire du sport. Formé par la pratique du *street*, il influence les comportements, la conception et la vision que les skateurs se font de leur environnement. Ils développent des connaissances qui rendent leur activité possible, engendrant certaines valeurs, pour aboutir à une conception particulière de l'urbain et à un paysage spécifique. Bien évidemment ces interactions sur les lieux abordés ici ne concernent pas uniquement ces praticiens, même si elles y sont plus prégnantes, mais s'attachent d'une manière ou d'une autre à tous les citoyens. Naissent alors différentes tactiques pour créer des emplacements physiques relayés par toute une palette de supports médiatiques. Ce lien entre les emplacements et les récits nourrit les mythes du skateboard, articulés autour de

---

<sup>1</sup> La vente d'un t-shirt sert ici encore à récolter des fonds pour réparer le skatepark et à afficher son soutien à cette entreprise, par la phrase anglaise : « Come to yard again. Support your hood ». (<http://maihamaskatepark.seesaa.net/article/224546616.html>, consulté le 9 septembre 2011) Dans un e-mail du 12 septembre 2011 Ryuki Yasushi me confirme que le skatepark est toujours fermé, la municipalité d'Urayasu qui gère le parc qui le contient est toujours occupée à rétablir les infrastructures de base dans la ville même.

lieux symboliques et des prouesses en images, fruit des professionnels surtout, nouvelles idoles de ces jeunesses. Les récits et les langages imagés du skateboard forment alors les supports de ces mythes.

Pour les skateurs, certains *spots* emblématiques relèvent du mythe partagé en ce sens qu'ils sont associés à une ou plusieurs actions dont le visuel est connu de tous et qui, de ce fait, modifient le statut du lieu. Y exécuter une figure, conservée en image ou dans le confinement du groupe, accorde au skateur une aura plus grande que si le même *trick* était exécuté dans un endroit anonyme. C'est alors la reformulation de l'action originelle en acte, issue d'une image emblématique qui fonde le *spot*, et les récits qui suivront – diffusion sur internet ou dans son entourage d'une photo de soi, sur son téléphone portable –, qui ouvrent le lieu sur un espace partagé, différent mais identique par association à la référence sportive commune. Par contre, un skateur de haut niveau qui peut se mesurer à ou aux actions fondatrices du mythe se doit de la ou les surpasser, moyennant quoi l'image de sa figure ne serait pas utilisable. Une figure moins technique ou moins difficile aurait tendance à discréditer ses compétences aux yeux de ceux qui connaissent ces récits. Parfois une trajectoire originale ou une combinaison novatrice de *tricks* peut suppléer à la difficulté et à leur technicité. Hors de ces lieux iconiques, c'est l'inverse qui fait foi, il faut éviter de revenir dans des *spots* qui ne sont pas consacrés, le photographe Muraken insiste sur le fait qu'il faille, pour faire des photos, chaque fois un endroit différent, retourner au même n'a pour lui pas de sens. Ce n'est donc pas seulement le lieu qui embraye sur le mythe auquel on participe, à son échelle, ce n'est pas le topos lui-même qui importe mais la possibilité spatiale qu'il fournit. Dans ce rapport aux lieux mythiques, les voyages de skateurs dans des *spots* de réputation internationale sont des passages obligés, ainsi Ikenoue Keita, en voyage à San Francisco publie sur le blog du magasin Instant des photos de lieux connus, laissant penser qu'il les a skatés après avoir posé son appareil de prise de vues<sup>2</sup>. Si les formes d'urbanité influencent directement les pratiques, elles constituent également des visuels spécifiques à chacune d'elles et inscrivent leurs environnements particuliers dans le rhizome global du skateboard. Les skateurs de par le monde reconnaissent Los Angeles, San Francisco, Philadelphie, Barcelone ou Shenzhen à leurs *spots* emblématiques et s'ils le peuvent vont y faire des images. Petit à petit, le skateboard, en plus de *faire-ville*, fait partie de la ville des non-skateurs, comme nuisance certainement mais pas seulement, à l'instar des romans tels que *Park Life* (Yoshida 2007), *Ikebukuro West Gate Park 2* (Ishida 2011) et *Speed Tribes* (Greenfeld 1995), dont les auteurs rapportent la présence de skateurs comme faisant partie intégrante de cette urbanité.

Ces villes, à l'heure actuelle, ne peuvent se concevoir sans un rapport fort à l'image et à la mise en scène des lieux, pour se donner à voir, de jour comme de nuit. De cet éclatement visuel et spatial lié à l'urbain naissent les fissures (*sakeme*) décrites par Tsuchiya Shinichi, dont témoignent les travaux de Moriyama Daido, d'Araki Nobuyoshi et de tant d'autres photographes, vidéastes, illustrateurs et cinéastes. (2007 : 111) Le monde tokyoïte du skateboard ainsi envisagé, se construit sur la déstructuration de l'espace physique pour être recomposé selon ses intérêts, dans un réseau de *spots* principalement. Mais les images de skateboard, n'existent pas seules, elles participent de cette « culture visuelle et discursive » aux côtés de textes, de

<sup>2</sup> [http://blog.commotion.tv/ar/instant/2010/10/2\\_4.html#trackbacks](http://blog.commotion.tv/ar/instant/2010/10/2_4.html#trackbacks), consulté le 18 octobre 2010.

paroles qui forment alors leur propre "fissure de ville". (Lussault 2007 : 290) Tokyo n'est pas comprise comme une entité topographique, mais comme une "idée de ville" partagée par la pratique commune, elle devient ville topologique et intelligible comme milieu dans lequel évolue chaque "individu-skateur", entre vie privée, pratique de la planche à roulettes, travail, etc. Les développements ci-dessus, nous conduisent à envisager comment des pratiques de la ville dessinent, grâce aux images et aux réseaux de communication, un "espace du skate", lieu de pratique et de discours. Il donne à voir non seulement l'environnement physique, mais aussi une organisation sociale, spatiale et temporelle de l'urbain. Sociale, par les liens que les skateurs tissent et entretiennent, façonnés par les récits de rencontres, d'événements, de repas, etc. Ces histoires montrent de quelle manière les lieux sont organisés, au sens étymologique de « rendre apte à la vie », par la pratique. (Nouveau Petit Robert 2001-2002) En effet, les skateurs connaissent bien leur environnement et les conditions qui permettent de s'y déployer, de l'habiter. Au fait de la chronotopie tokyoïte, ils savent quand les *spots* sont désertés et "bons à skater". Les périphéries ne répondent pas aux mêmes règles que les centres où les *sessions* diurnes sont rares, empêchées par les passants, les voitures, les mesures sécuritaires et les dispositifs coercitifs. Les cœurs de Tokyo se conquièrent la nuit, lorsque l'activité cesse et que les transports publics ne circulent plus. (Glauser 2010a) Les rythmes urbains se lisent dans l'activité du skate, qui se développent lorsque la ville est vidée de ses cols blancs et quand les activités commerciales ont cessé. Elle se visite alors par son revers, comme un négatif de ses temporalités et de ses lieux. Le jour, les skateurs occupent les périphéries vidées de leurs forces de travail et la nuit ils migrent à contre-courant des flux de passagers vers les centres désertés où seuls les restaurants, les *konbini* et les agents de sécurité travaillent encore. La ville sans ses skateurs en activité la journée nous renvoie à l'origine de mon terrain, à ma perplexité devant la découverte des traces sur le mobilier urbain devant la gare d'Ebisu et à la lecture de ce magazine de skate acheté un peu plus loin dans le quartier de Shibuya.

Les images même du skate sont un morcellement de la pratique de laquelle sont gardés les moments de réussites. En d'autres termes, les vidéos et les magazines rassemblent des moments exceptionnels, dans le sens où ils présentent les actions réussies parmi les nombreux essais. Cette construction fonctionne de même manière que la mémoire qui retient les joies que procurent les figures accomplies ainsi que les malheurs les plus marquants : blessures et accidents. Ces moments contrastés fournissent les sujets de conversations favoris des skateurs, auquel il faut ajouter tous les à-côtés qui surviennent lors des sessions où les conflits divers et variés prennent également une bonne place. Et de manière générale, ce sont ces actions d'exception qui sont recherchées, avec ou sans médias, elles forment la réalité du sport, ainsi développée dès ses débuts. Lié à l'environnement, le monde tokyoïte du *street* avec ses réseaux spaciaux ancrés dans les symboles urbains représente la ville des skateurs, une hyperville que résume l'espace médiatique du skateboard. Il rejoint, comme le propose André Corboz ce palimpseste, dont parle également Tsuchiya Shinichi qui fait le lien avec l'hyperville en affirmant que Tokyo a déjà incorporé le cyberspace. (2007 : 117) Afin de s'appropriier l'urbain, les skateurs, comme les habitants, utilisent le "fil d'Ariane" de leurs connaissances du milieu, afin justement de l'habiter. La mise en lien des informations sur la pratique et la ville, comme ce "fil d'Ariane" augmenté, rend encore mieux intelligible la métaphore de l'hyperville, définie comme un « système de centralité », dont rendent compte ses réseaux. (Corboz 2000 : 118)

Recentrons notre regard sur la pratique dont l'étymologie renvoie à la famille du grec *prassein*, « faire, exécuter, accomplir », à *praxis* « action » ainsi qu'à *praktikos*, « agissant, efficace » qui devient pour Platon *praktikê* (*tekhnê*), la « science pratique » par opposition à la « science spéculative » (*theorêtikê* ou *gnôstikê* - *tekhnê*). (Dictionnaire Le Robert 2008) De cette opposition, le philosophe utilise encore *pratteîn*, agir. (Dictionnaire Larousse 2005) Le terme devient *practica* en latin scolastique et juridique du Moyen Age, entre le XIIIe siècle et le XIXe siècle, son utilisation recoupe diverses significations : l'exercice, l'expérience, la clientèle. (Quadrige PUF 2002) Entre la pratique, l'action, le commerce, la commodité et l'efficacité, se dégage un lien fort avec l'être agissant, le faire. Dans une lecture similaire, le *street* induit un « être-avec » qui implique tout le corps et ce rapport particulier au mouvement, à la trajectoire et aux autres. Cet embrayage sensoriel agit sur la perception de l'environnement et conditionne l'écoumène des skateurs. Leur *dasein* est dans ce sens associé à leur pratique et donc à ses représentations, puisque celles-ci prennent tant d'importance dans l'affirmation du skate. Elles deviennent ainsi un nouveau « regard qui institue », un *mitate* qui incorpore et assimile ce sport importé pour créer de nouvelles références auxquelles de jeunes japonais s'identifient. (Berque 1993 :48) Ce rapport à un récit mythique avec son lien au visuel nous renvoie à un temps du mythe où des actions et des lieux se démarquent du flot de nouveautés, véhiculés par les différents médias. Le praticien se définit entre ses héros – japonais ou ceux du rhizome global - et ses voisins skateurs à travers des images qui agissent comme des preuves ou comme le définit Georges-Henry Laffont, à travers une « matrice de sens »<sup>3</sup>. (2010 : 94) Ce faisant, les skateurs créent leurs propres « lieux célèbres », des *meisho* spécifiques qui leur permettent de développer une pratique en fins connaisseurs de l'environnement. Comme les *Edo meisho zue*, ces recueils d'images et de textes qui présentent les "lieux célèbres" de la capitale japonaise, les images de skateboard créent un paysage spécifique, un paysage sensoriel fait du bruit des rues, des urbanisations, du contact du skate et du corps avec le bâti où ces *meisho* éparpillés réifient le tissu urbain. Ce paysage ainsi composé des ambiances nocturnes des "lieux célèbres" compris dans les centres urbains tokyoïtes, contrastent avec ceux, diurnes, des périphéries calmes et ceux des entre-deux désertés ou occupés par des sans-abri. Suivre les skateurs se résume à suivre une course aux lieux délaissés ou en train de se vider ; il est ainsi possible de les sentir respirer, accaparés par ces jeunes hommes et quelques rares égarés. Le tournage d'un film revient alors à participer à un jeu de l'oie, un *meisho sugoroku*, avec ses retours en arrière pour filmer un *trick* qui n'a pas fonctionné ou pour réessayer un *spot* duquel on s'est fait chasser et ses bonds en avant quand une *session* est fructueuse et qu'elle crée une abondance de matériaux filmés. Dans ces nombreux déplacements, les *konbini*, ces îlots d'habitudes, lieux d'une homogénéité artificielle cassent avec le caractère hétérogène et changeant de cette urbanité.

Cette combinaison, lieux-action-urbain recomposée dans un système discursif basé sur des représentations standardisées et ancrées dans une mythologie contemporaine donne naissance au paysage du skateboard. Grâce à ces dispositifs visuels les skateurs appréhendent les lieux représentés à travers leur expérience physique, sensorielle et cognitive. Ce regard incarné sur l'environnement construit dépasse le cadre des images et participe de la condition même de ces sportifs qui visitent la ville par le revers des choses, pourrait-on dire. Un des revers que chaque

<sup>3</sup> Georges-Henry Laffont utilise cette expression lorsqu'il parle de l'urbanophobie, puisque comme celle-ci, les récits du sport se construisent autour de la présomption de véracité.

ville propose, différent de l'endroit qui voit s'y dérouler toutes les activités souhaitées des lieux avec les libertés et les restrictions qui y sont liées. Les skateurs offrent un autre type d'occupation des lieux, l'impose parfois et profitent des porosités de l'urbain pour s'y installer. Repensons à l'exemple de cette barrière qui borde une route, cimentée en secret pour y accueillir la pratique.

Maîtres des lieux pour quelques instants, créateurs d'espaces et inscrits dans des réseaux, les skateurs donnent temporairement à leurs actions une place et un sens. Ils développent une vision particulière de l'environnement bâti, en termes de lieux, une certaine sensibilité aux textures des sols et un sens de l'observation des processus sécuritaires des bâtiments. Le *street* leur permet de construire une connaissance fine de la chronotopie des lieux, des rythmes de la ville et des alternances d'activités selon l'heure et le jour de la semaine. Au matin, ces mêmes quartiers accueillent à nouveau l'activité économique, sociale et culturelle qui se développent dans les centres, effaçant l'affront des skateurs qui se permettent de disposer des lieux. Révolution éphémère accompagnée de traces imperceptibles pour les non-skateurs, la proposition qu'ils énoncent, aussi insignifiante soit-elle, s'appuie sur celles de ces nouvelles sous-cultures urbaines, sportives (roller, BMX, fixie, etc.), musicales (harcore, gothique, hip-hop, etc.) ou esthétiques (tags, graffitis, street art, etc.). C'est l'idée sous-jacente qui est subversive, celle qui veut que des citoyens posent un regard qu'ils maîtrisent sur leur ville. Skater le siège d'IBM par exemple, ne fusse qu'un court instant, c'est prendre une revanche sur ce constructeur électrique omniprésent, même si, pour ce faire, ils ne s'opposent pas à l'hégémonie de la marque mais ils l'ont un peu domestiquée. Ainsi, ces trois lettres rappellent aux skateurs qui y ont skaté le moment de glisse qu'ils y ont vécu. Face à un changement sociétal où la participation à la prospérité économique nationale demande de nouvelles solutions, ces jeunes inventent un nouvel "être à l'urbain", semblable à ce qu'a identifié Yves Pedrazzini dans ces nouveaux sports, en Europe et aux Etats-Unis. (2010) Dans ce sens, les skateurs représentent une génération retrouvée, pourrait-on dire dans un accès d'optimisme, mais en tous les cas une génération qui n'est pas si perdue que cela, puisqu'elle participe à l'existence de la scène du skate avec laquelle elle s'identifie.



*Le spectre sécuritaire, Tonio Masaki et Yoan, Ikebukuro au petit matin "surveillance vidéo active" (photo de l'auteur)*



# 10

## BIBLIOGRAPHIE

- ADACHI Fujio, BONNIN Philippe  
1999. « Un aspect de la pensée japonaise sur le paysage urbain moderne ». *Géographie et cultures* (Paris) n. 29, p. 25-38
- AGAMBEN Giorgio  
1998. *Image et mémoire*. Paris : Hoëbeke
- AGIER Michel  
2009. *Esquisses d'une anthropologie de la ville : lieux, situations, mouvements*. Louvain-la-Neuve : Academia-Bruylant
- AHEARN Charlie  
2007. *Wild Style the sampler*. New York : Power House Books
- ALDEN Jeremy D., HIROHARA Moriaki, ABE Hirofumi  
1994. « The impact of recent urbanisation on inner city development in Japan. », in : Philip SHAPIRA, Ian MASSER, David W. EDGINGTON (dir.), *Planning for Cities and Regions in Japan*, p. 33-58. Liverpool : Liverpool University Press
- ALTHABE Gérard, COMOLLI Jean-Louis  
1994. *Regards sur la ville*. Paris : Centre Pompidou
- AMADO Herminia  
2007. « Dire, penser : Représentations littéraires de la ville : l'émergence du thème. », in : Pascal SANSON (dir.), *Le paysage urbain : représentations, significations, communication*, p. 49-65. Paris : L'Harmattan
- ANDERER Paul  
1987. « Tokyo and the borders of modern Japanese fiction », in : William SHARPE, Leonard WALLOCK (dir.), *Visions of the Modern City : Essays in History, Art, and Literature*, p. 220-231. Baltimore : The Johns Hopkins University Press
- ANDRIÉ Luc, CORMINBOEUF Denis  
1991. « La mise en scène du regard », in : Daniel DALL'AGNOLO, Barbara ETTERICH, Marc-Olivier GONSETH (dir.), *Ethnofilm : Catalogue, réflexions, interview*, p. 241-260. Berne : Société suisse d'ethnologie
- ANSAY Pierre, SCHOONBRODT René (éds)  
1989. *Penser la ville : choix de textes philosophes*. Bruxelles : Archives d'architecture moderne
- ARAKI Nobuyoshi  
2004. *Love Hotel*. Paris : Denoël
- ATENCIO Matthew, BEAL Becky et WILSON Charlene  
2009. « The distinction of risk : urban skateboarding, street habitus and the construction of hierarchical gender relations ». *Qualitative Research in Sport and Exercise* (Londres), n. 1(1), p. 3-20
- BACHELARD Gaston  
2010. *La poétique de l'espace*. Paris : PUF [1e éd.1957]
- BARBASH Ilisa, TAYLOR Lucien  
1997. *Cross-Cultural Film Making : A Handbook for Making Documentary and Ethnographic Films and Videos*. Berkeley : University of California Press
- BARTHES Roland  
1980. *La chambre claire : note sur la photographie*. Paris : Gallimard : Seuil  
2005. *L'empire des signes*. Paris : Seuil [1e éd.1970]
- BAUDRY Patrick, PAQUOT Thierry (éds)  
2003. *L'urbain et ses imaginaires*. Pessac : MSHA

BAYOU Hélène

2010. « Naissance de l'estampe de paysage », in : Jean-Paul DESROCHES (dir.), *Kyôto-Tôkyô : des samouraïs aux mangas*, p. 204-225. Paris : Xavier Barral

BECKER Howard

2002. « Les lieux du jazz ». *Sociologie et sociétés* (Montréal) vol. 34 (2), p. 111-120

2004. *Ecrire les sciences sociales : commencer et terminer son article, sa thèse ou son livre*. Paris : Economica

2011. « Mon Fakebook », in : Octave DEBARY (éd.), *Vide-greniers*, p. 93-96. Paris : Creaphis

BECKER Howard, PESSIN Alain

2005. « Dialogue sur les notions de Monde et de Champ », in : Florent GAUDEZ (dir.), *Les mondes du jazz aujourd'hui*, p. 165-179. Paris : L'Harmattan

BEL Jean

1980. *L'espace dans la société urbaine japonaise*. [S.l.] : Publications orientalistes de France

BÉRANGER Veronique

2002. « Les recueils illustrés de lieux célèbres (meisho zue), objets de collections : leur réception dans les milieux de la Société des études japonaises à travers l'exemple de la collection d'Auguste Lesouëf (1829-1906) ». *Ebisu* (Tokyo) n. 29, p. 81-113

BERQUE Augustin

1993. *Du geste à la cité : formes urbaines et lien social au Japon*. Paris : Gallimard

1995. *Les raisons du paysage : de la Chine antique aux environnements de synthèse*. Paris : Hazan

2004. *Le sens de l'espace au Japon : vivre, penser, bâtir*. Paris : Arguments

2007. « Qu'est-ce que l'espace de l'habiter ? » in : Thierry PAQUOT, Michel LUSSAULT, Chris YOUNÉS (dir.), *Habiter, le propre de l'humain : villes, territoires et philosophie*, p. 53-67. Paris : La Découverte

BERQUE Augustin (dir.)

1994. *La maîtrise de la ville : urbanité française, urbanité nippone*. Paris : Ecole des hautes études en sciences sociales

BERTHOZ Alain

2009. « Alain Berthoz : l'invité ». *Urbanisme* (Paris) 368, p.81-88

BERZIERI Franck

2009. *Shashin : voyageurs et photographes au Japon 1868-1912*. Paris : Phébus

BEST Joel, SUZUKI Tadashi

2003. « The emergence of trendsetters for fashions and fads : Kogaru in the 1990s Japan ». *The Sociological Quarterly* (Berkeley) vol. 44(1), p. 61-79

BESTOR Theodore

1989. *Neighborhood Tokyo*. Stanford : Stanford University Press

2004. *Tsukiji : the Fish Market at the Center of the World*. Berkeley : University of California Press

BETROS Chris

2009. « Made in Tokyo : foreign filmmakers are queuing up to work on location in the city, but that's easier said than done ». *Metropolis* [en ligne] (6 juillet 2009) <http://metropolis.co.jp/features/feature/made-in-tokyo/> [consulté le 16 octobre 2010]

2009. « Filmed on location in Tokyo...not quite ». *Japan Today* [en ligne] <http://www.japantoday.com/category/entertainment-arts/view/filming-in-tokyo> [consulté le 16 octobre 2010]

BONNIN Philippe (dir.)

2002. *Esthétique ordinaire de la ville Kyôto-Paris-Tôkyô*. Paris : Ministère de la Culture et de la Communication, Direction de l'architecture et du patrimoine Mission du patrimoine ethnologique

BORDEN Iain,

2003. *Skateboarding, Space and the City : Architecture and the Body*. Oxford; New York : Berg [1<sup>e</sup> éd. 2001]

BOUCHIER Martine

2008. « Ville et image : vers une culture générique ». *Lieux communs : les cahiers du LAUA*. (Nantes) n. 11, p. 175-186

- BOUVIER Nicolas  
 2001. *Chronique japonaise*. Paris : Payot [1e éd. 1975]  
 2009. *Le vide et le plein : carnets du Japon 1964-1970*. Paris : Gallimard
- BOVIER Lionel, PERRET Mai-Thu (éds)  
 2000. *Hétérotopies/Heterotopias*. Genève : JRP
- BROOKE Michael  
 2003. *The Concrete Wave : The History of Skateboarding*. Toronto; Los Angeles : Warwick Publishing [1e éd. 1999]
- CALOGIROU Claire, TOUCHÉ Marc  
 1995. «Rêver sa ville : l'exemple des pratiquants de skateboard ». *Journal des Anthropologues* (Montrouge) n. 61-62, p. 67-77  
 1999. *Le skate, un jeu, un sport, un moyen de déplacement : le plaisir de ma vie : le skate à Poitiers, 1977-1999*. Paris : CNRS-MNATP/Le Confort Moderne
- CAPRON Jean-Luc  
 1994. « De l'actant urbain ou communication et architecture. », in : Augustin BERQUE (dir.), *La maîtrise de la ville : urbanité française, urbanité nippone*, p. 295-308. Paris : Edition de l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales
- CARDON Dominique  
 2009. « La photo comme conversation ». *Actualité de la recherche en histoire visuelle* [en ligne] <http://www.arhv.lhivic.org/index.php/2009/09/10/1051-dominique-cardon-la-photo-comme-conversation> [consulté le 15 février 2011]  
 2010. « Politique du Net ». *Urbanisme* (Paris) n. 375, p. 69-70
- CERTEAU Michel, de  
 1990. *L'invention du quotidien 1 : arts de faire*. Paris : Gallimard [1e éd. 1980]
- CHENET-FAUGERAS Françoise  
 1994. « L'invention du paysage urbain ». *Romantisme* (Paris) n. 83, p. 27-38  
 2007. « Du paysage urbain », in : Pascal SANSON (dir.), *Le paysage urbain : représentations, significations, communication*, p. 35-48. Paris : L'Harmattan
- CHERUBINI Bernard  
 1995. « L'ambiance urbaine : un défi pour l'écriture ethnographique ». *Journal des Anthropologues* (Montrouge) n. 61-62, p. 79-87
- CHEVANNE Jean-Luc  
 1986. « Le réel et le filmé ». *Geste et image* (Paris) 6/7, p.139-158
- CHIU Chihsin  
 2009. « Contestation and conformity : street and park skateboarding in New York City public space ». *Space and culture* (Thousand Oakes) vol. 12(1), p. 25-42
- CHOAY Françoise (enquête menée par)  
 1968. « La ville et l'imaginaire ». *Preuves* (Paris) n. 210, p. 42-64  
 1968. « La ville et l'imaginaire ». *Preuves* (Paris) n. 211, p. 40-53  
 1968. « La ville et l'imaginaire ». *Preuves* (Paris) n. 212, p. 29-33
- CHOAY Françoise  
 2006. *Pour une anthropologie de l'espace*. Paris : Le Seuil
- CHOAY Françoise, D'ALFONSO Ernesto ; photographies de BLOCH-LAINÉ Jean-Louis  
 2003. *Espacements : l'évolution de l'espace urbain en France*. Genève; Milan : Skira
- CHOËL Raphaëlle et ROVÉRO-CARREZ Julie  
 2010. *Tokyo Sisters : dans l'intimité des femmes japonaises*. Paris : Autrement
- CLAMMER John  
 1997. *Contemporary Urban Japan : a Sociology of Consumption*. Oxford : Blackwell
- COLLEYN Jean-Paul  
 1990. « Manières et matières du cinéma anthropologique ». *Cahier d'Etudes africaines* (Paris) n. 117, p. 101-116  
 1993. *Le regard documentaire*. Paris : Centre Georges Pompidou

## CONDRIY Ian

2001. « Japanese hip-hop and the globalization of popular culture » in : George GMELCH, Walter ZENNER (eds), *Urban Life : Readings in the Anthropology of the City*, p. 357-387. Prospect Heights : Waveland Press
2004. « B-Boys and B-Girls : rap fandom and consumer culture in Japan », in : William W. KELLY (dir.), *Fanning the Flames : Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*, p. 17-39. Albany : State University of New-York Press
2006. *Hip-Hop Japan : Rap and the Paths of Cultural Globalization*. Durham; Londres : Duke University Press

## CORBOZ André

2000. « La Suisse comme hyperville ». *Le Visiteur* (Paris) n. 6, p. 112-127
2001. *Le territoire comme palimpseste et autres essais*. Besançon : Editions de l'Imprimeur
2009. *Sortons enfin du labyrinthe*. Gollion : Infolio

## CYBRIWSKY Roman

1988. « Shibuya Center, Tokyo ». *Geographical Review* (New York) vol. 78(1), p. 48-61
1998. *Tokyo : The Shogun's City at the Twenty-First Century*. Chichester; New York : J. Wiley

## DUCHAC René

1968. *La jeunesse de Tokyo : problème d'intégration sociale*. Paris : Presses universitaires de France

## DUMONT Marc

2005. « Le skateboard, de places en places : l'institutionnalisation locale d'une pratique informelle en milieu urbain », in : Nicolas HOSSARD, Magdalena JARVIN (dir.), « C'est ma ville! » : de l'appropriation et du détournement de l'espace public, p.199-211. Paris : L'Harmattan

## ERICK Laurent

2008. « Athropologie culturelle : vers une voie japonaise ni primitive ni occidentale », in : Anne GONON, Christian GALAN (dir.), *Le monde comme horizon : état des sciences humaines et sociales au Japon*, p. 201-247. Arles : Picquier

## ESTÈBE Claude

2008. « Les premiers ateliers de photographie japonais 1859-1872 ». *Études photographiques* (Paris) n. 19 [En ligne], <http://etudesphotographiques.revues.org/index937.html> [consulté le 16 février 2010]

## FELTZ Bernard

- 2006.- « Paysage et philosophie : la construction de l'artificiel », in : Daniel VANDER GUCHT et Frédéric VARONE (dir.), *Le paysage à la croisée des regards*, p. 17-34. Bruxelles : La lettre volée

## FIÉVÉ Nicolas

2003. « Kyoto's famous places : collective memory and monuments in the Tokugawa period », in : Nicolas FIÉVÉ and Paul WALEY (dir.), *Japanese Capitals in Historical Perspective : Power, Memory and Place in Kyoto, Edo and Tokyo*, p. 153-171. Londres : Routledge-Curzon Press

## FOUCAULT Michel

2008. « Des espaces autres », in : *Dits et écrits : 1954-1988*, p. 1571-1581. Paris : Gallimard [Texte d'une conférence prononcée en 1967, publié pour la 1<sup>e</sup> fois en 1984]

## FREUND Gisèle

2006. *Le monde et ma caméra*. Paris : Denoël [1<sup>e</sup> éd. 1970]

## FRÓIS Luís

1998. *Européens & Japonais : traité sur les contradictions & différences de mœurs, écrit par le R.P. Luís Fróis au Japon, l'an 1585*. Paris : Chandeigne

## FUJIMOTO Kenichi

2005. « The third-stage paradigm : territory machines from girls' pager revolution to mobile aesthetics », in : Mizuko ITO, Daisuke OKABE, Misa MATSUDA (eds), *Personal, Portable, Pedestrian : Mobile Phones in Japanese Life*, p. 77-102. Cambridge : MIT Press

## GHESQUIÈRE Jérôme

2010. « La photographie à la rencontre du Tôkaïdô » in : Jean-Paul DESROCHES (dir.), *Kyôto-Tôkyô : des samouraïs aux mangas*, p. 226-239. Paris : Xavier Barral

## GILL Amar

2007. *Mr & MMs Asia : Asia's middle class revealed* [en ligne]. Hong Kong : CLSA Asia Pacific Market. [https://www.clsa.com/assets/files/reports/CLSA\\_MrMrsAsia\\_Final\\_070914Lo.pdf](https://www.clsa.com/assets/files/reports/CLSA_MrMrsAsia_Final_070914Lo.pdf) [consulté le 19 décembre 2010]

GIUGLARIS Marcel

1958. *Visa pour le Japon*. Paris : Gallimard

GLAUSER Julien, THIÉVENT Romaric

2004. *Jeunesses, cannabis et autres addictions : quelles préventions?* Neuchâtel : Université de Neuchâtel [en ligne] [http://www2.unine.ch/files/content/sites/socio/files/shared/documents/recherche/socio/version\\_complete.pdf](http://www2.unine.ch/files/content/sites/socio/files/shared/documents/recherche/socio/version_complete.pdf) [consulté le 16 octobre 2010]

GLAUSER Julien

2007. «Lettre de Tokyo». *Urbanisme* (Paris) n. 356, p. 12-13

2010a. «Skater». *Urbanisme* (Paris) n. 370, p. 68-70

2010b. « L'image d'une ville, regard sur la pratique du skate à Tokyo ». *Ethnographiques.org* [en ligne] n. 20 <http://www.ethnographiques.org/2010/Glauser> [consulté le 16 novembre 2011]

2010c. « Lignes de force/fuite ». *Mitico : revue visuelle* [en ligne] n. 2. <http://www.mitico.ch/revue/revue/n-2.html> [consulté le 4 décembre 2010]

GLOWCZEWSKI Barbara

2003. « La pensée en réseau des Aborigènes ». *Nouvel Observateur : Lévi-Strauss et la pensée sauvage, à la rencontre des Aborigènes, des Bamiléké, des Navajo, des Quechua, des Otomi* (Paris) hors-série n. 51, p. 66-69

GOETZ Benoît

2010. « Les villes de Nancy », in : Jean-Luc NANCY, *Trafic / Déclat*, p. 51-73. Strasbourg : Le Portique / La Phocide

GONON Anne

2008. « Etat de la sociologie au Japon », in : Anne GONON, Christian GALAN (dir.), *Le monde comme horizon : état des sciences humaines et sociales au Japon*, p. 295-322. Arles : Picquier

GREENFELD Karl Taro

1995. *Speed Tribes : Days and Nights with Japan's Next Generation*. New-York : HarperCollins

GRIFFIN Sam

[2010]. « Skateboarding in the age of mechanical image reproduction: from Powell Peralta to T-Puds ». *www.thesevideodays.com* [en ligne] [http://www.thesevideodays.com/whogotsnext/newinterviews\\_powell\\_to\\_tpuds.php](http://www.thesevideodays.com/whogotsnext/newinterviews_powell_to_tpuds.php), [vérifié le 18 juin 2011]

GUNTHERT André

2009. « L'image partagée : comment internet a changé l'économie des images », in : *Études photographiques* (Paris) n. 24 [En ligne], <http://etudesphotographiques.revues.org/index2832.html>, [consulté le 24 février 2010]

HABUCHI Ichiyo

2005. « Accelerating reflexivity », in : Mizuko ITO, Daisuke OKABE, Misa MATSUDA (eds), *Personal, Portable, Pedestrian : Mobile Phones in Japanese Life*, p. 165-182. Cambridge : MIT Press

HALL Edward T.

1971. *La dimension cachée*. Paris : Le Seuil [1e éd. en anglais 1966]

HANNERZ Ulf

1996. *Transnational Connections : Culture, People, Places*. Londres ; New York : Routledge

HARNEY Alexandra

2010. « Le luxe, c'est bon pour les vieux ». *Courrier international : Pop Japan : Manga, cinéma, mode... Le triomphe de l'autre* (Paris) Hors-Série (mars-avril-mai) p. 32-33

HÉBERT Florent

2007. « Le paradoxe du paysage urbain dans les discours paysagistes ». *Strates : matériaux pour la recherche en sciences sociales* (Paris) n. 13, p. 87-102

HERTZ Ellen

2000. *The trading crowd : an ethnography of the Shanghai stock market*. Cambridge : Cambridge University Press

2004. « Anthropologie et ethnologie du proche : leçon inaugurale de Mme Ellen Hertz, le 23 avril 2004 ». *Chroniques universitaires* (Neuchâtel) 2003/2004, p. 81-95

2009. « L'événement : l'espace-temps de la reconnaissance », in : Francine SAILLANT (dir.), *Réinventer l'anthropologie? les sciences de la culture à l'épreuve des globalisations*, p. 205-220. Montréal : Liber

## HOWELL Ocean

2001. *The Poetics of Security : Skateboarding, Urban Design, and the New Public Space*. [en ligne] <http://bss.sfsu.edu/urbanaction/ua2001/ps.html> [consulté le 26 septembre 2008]

2008. « Skatepark as neoliberal playground : urban governance, recreation space, and the cultivation of personal responsibility ». *Space and Culture* (Thousand Oaks) vol. 11(4), p. 475-496

## HUIZINGA Johan

1951. *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris : Gallimard

## ISHIDA Ira

2005. *Ikebukuro West Gate Park*. Arles : Picquier (poche)

2011. *Ikebukuro West Gate Park 2*. Arles : Picquier (poche)

## ITO Mizuko

2004. *Personal Portable Pedestrian : Lessons from Japanese Mobile Phone Use*. [en ligne]

<http://www.japanfocus.org/-Mizuko-ITO/1896> [consulté le le 6 juillet 2009]

## ITO Mizuko et OKABE Daisuke

2005a. « *Keitai* in public transportation », in : Mizuko ITO, Daisuke OKABE, Misa MATSUDA (eds), *Personal, Portable, Pedestrian : Mobile Phones in Japanese Life*, p. 205-218. Cambridge : MIT Press

2005b. « Réseaux intimes : contextualiser la relation des jeunes Japonais à la messagerie mobile » *Réseaux* (Cachan), n. 133, p. 15-43

## IWATAKE Mikako

2003. « From a shogunal city to a life city : Tokyo between two fin-de-siècles », in : Paul WALEY, Nicolas FIÉVÉ (eds), *Japanese Capitals in Historical Perspective : Place, Power and Memory in Kyoto, Edo and Tokyo*, p. 233 -256. London : Routledge

## JACCOUD Christophe, PEDRAZZINI Yves

1998. *Glisser dans la ville, les politiques sportives à l'épreuve des sport de rue : actes du colloque de Neuchâtel 18 et 19 septembre 1997*. Neuchâtel : Centre international d'étude du sport

## JANNIÈRE Hélène

2007. « De l'art urbain à l'environnement : le paysage urbain dans les écrits d'urbanisme en France, 1911-1980 ». *Strates : matériaux pour la recherche en sciences sociales* (Paris) n. 13, p. 51-66

## JANNIÈRE Hélène, POUSIN Frédéric

2007. « Paysage urbain : d'une thématique à un objet de recherche ». *Strates : matériaux pour la recherche en sciences sociales* (Paris) n. 13, p. 9-21

## JINNAI Hidenobu

1987. *Ethnic Tokyo*. Tokyo : Process Architecture Publishing Company

1995. *Tokyo : a spatial anthropology*. Berkeley : University of California Press

## JOUSSE Thierry, PAQUOT Thierry

2005. *La ville au cinéma : encyclopédie*. Paris : Cahiers du cinéma

## KARAN Pradyumna P., STAPLETON Kristin (eds)

1997. *The Japanese City*. Lexington : University Press of Kentucky

## KATO Haruhiro

2005. « Japanese youth and the imagining of *Keitai* », in : Mizuko ITO, Daisuke OKABE, Misa MATSUDA (éd.) *Personal, Portable, Pedestrian : Mobile Phones in Japanese Life*, p. 103-122. Cambridge : MIT Press

## KATO Hidetoshi

1978. « A study of "waiting behavior" », in : Hitetoshi KATO, William H. WHYTE, Randolph DAVID, A *Comparative Study of Street Life : Tokyo, Manila, New York*, p. 45-77. Tokyo : Research Institute for Oriental Cultures, Gakushuin Univ

## KATO Hidetoshi, WHYTE William H., DAVID Randolph

1978. *A Comparative Study of Street Life : Tokyo, Manila, New York*. Tokyo : Research Institute for Oriental Cultures, Gakushuin University

## KATO Fumitoshi, OKABE Daisuke, ITO Mizuko, UEMOTO Ryuhei

2005. « Uses and possibilities of the *keitai* camera », in : Mizuko ITO, Daisuke OKABE, Misa MATSUDA (éd.) *Personal, Portable, Pedestrian : Mobile Phones in Japanese Life*, p. 300-310. Cambridge : MIT Press

KLEINSCHMIDT Harald

2004. *Ein Schweizer in Japan : die Humbert Mission 1863/64 : in Erinnerung an den Abschluss des Handelsvertrages zwischen Japan und der Schweiz 1864*. Tokyo : OAG

LACOSTE Anne

2010. *Felice Beato : a photographer on the Eastern road*. Los Angeles : J. Paul Getty Museum

LAFFONT Georges-Henry

2010. « Rétro polis : Blade Runner et le cinéma de science-fiction comme révélateurs du caractère mythologique et archétypal de l'urbaphobie », in : Joëlle SALOMON CAVIN, Bernard MARCHAND (éds) *Antiurbain : origines et conséquences de l'urbaphobie*, p. 93-109. Lausanne : Presses Polytechniques et Universitaires Romandes

LA PRADELLE Michelle de

2000. « *La ville des anthropologues* », in : Thierry PAQUOT, Michel LUSSAULT, Sophie BODY-GENDROT (dir.), *La ville et l'urbain : l'état des savoirs*, p. 45-52. Paris : La Découverte

LAURENT Julien

2012. *Le skateboard : analyse sociologique d'une pratique physique urbaine*. Paris : L'Harmattan

LEDROUT Raymond

1973. *Les images de la ville*. Paris : Edition Anthropos

LEFEBVRE Henri

1972. *Le droit à la ville*, suivi de : *Espace et politique*. Paris : Anthropos :Seuil [1e éd. 1968]

LEVEL Marie, DUGAS Eric et LESAGE Thierry

2010. « Jeux sportifs, codes et construction identitaire : règles explicites des mécanismes internes et règles implicites du pratiquant ». *Ethnologies* (Québec) vol. 32(1), p. 113-132

LÉVI-STRAUSS Claude

2011. *L'autre face de la lune : écrits sur le Japon*. Paris : Seuil

LEVIN Thomas Y., FROHNE Ursula, WEIBEL Peter (éds)

2002. *Ctrl [Space] : Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*. Karlsruhe : ZKM Center for Art and Media

LÉVY Bertrand

2009. « Paysages urbains nocturnes et littéraires : exemples pris à Tokyo et à Paris ». *Articulo : Journal of Urban Research* [en ligne] <http://articulo.revues.org/1131> [consulté le 30 octobre 2009]

LIENHARD Manuela

2007. *A travers la lorgnette du don H. : qu'en est-il du photographe au MEN ? Des photographies du MEN ? Et du MEN vu à travers ses photographies ?* Neuchâtel : Université de Neuchâtel

LUSSAULT Michel

2007. *L'homme spatial : la construction sociale de l'espace humain*. Paris : Seuil

MALAURIE Christian

2003. « De la carte postale. Les quais de Bordeaux », in : Patrick BAUDRY, Thierry PAQUOT (éd.) *L'urbain et ses imaginaires*, p. 67-79. Pessac : MSHA

MARTIN Aurélie

2010. *Vertiges de l'autoportrait : photographie et mise en scène de soi sur les sites de rencontre*. Paris : Université Paris-Est Marne-la-Vallée/CFA Descartes [en ligne] <http://www.scribd.com/doc/31864317/Memoire-Aurelie-Martin> [consulté le 15 février 2011]

MATSUE Jennifer Milioto

2008. *Making music in Japan's underground : the Tokyo hardcore scene*. New York : Routledge

MATSUMARU Hisao

1996. « L'espace «néant» bouddhiste ou le jardin japonais ». *Bulletin de la société neuchâteloise de géographie* (Neuchâtel) n. 40, p. 51- 65

MCCREERY John L.

2000. *Japanese consumer behavior : from worker bees to wary shoppers : an anthropologist reads research by the Hakuhodo Institute of life and living*. Richmond Surrey : Curzon

MEECH-PEKARIK Julia

1986. *The World of the Meiji Print : Impressions of a New Civilization*. New York; Tokyo : John Weatherhill

- MIAUX Sylvie  
2009. « Le libre mouvement des corps : le "Parkour", une nouvelle expérience du déplacement en ville ». *Géographie et Cultures* (Paris) n. 70, p. 99-116
- MICHEL Xavier  
2007. « Paysage urbain : prémises d'un renouvellement dans la géographie française, 1960-1980 ». *Strates : matériaux pour la recherche en sciences sociales* (Paris) n. 13, p. 67-102
- MONDADA Lorenza  
2000. *Décrire la ville : la construction des savoirs urbains dans l'interaction et dans le texte*. Paris : Anthropos
- MONGIN Olivier  
2009. « Michel de Certeau, à la limite entre dehors et dedans », in : Thierry PAQUOT et Chris YOUNÈS (éd.) *Le territoire des philosophes : lieu et espace dans la pensée au XXe siècle*, p. 91-115. Paris : La Découverte
- MONS Alain  
2007. « Le paysage urbain comme chaos : figures photographiques », in : Pascal SANSON (dir.), *Le paysage urbain : représentations, significations, communication*, p. 195-205. Paris : L'Harmattan
- MUELLER Alain  
2009. « Dialogue avec Howard Becker : comment parler de la société ? ». *Ethnographiques.org*, [en ligne] n. 19. <http://www.ethnographiques.org/2009/Becker,Muller> [consulté le 10 novembre 2011]  
2010. *Worldwide United : construire le monde du hardcore*. Neuchâtel : Université de Neuchâtel
- MURAKAMI Haruki  
1990. *La course au mouton sauvage*. Paris : Le Seuil  
1993. *L'éléphant s'évapore*. Paris : Le Seuil  
1995. *Danse, danse, danse*. Paris : Le Seuil  
2002. *Au sud de la frontière, à l'ouest du soleil*. Paris : Belfond
- MURAKAMI Ryû  
2003. *Lignes*. Arles : Picquier  
2004. *1969*. Arles : Picquier
- MURAKAMI WOOD David, LYON David et ABE Kiyoshi  
2007. « Surveillance in urban Japan : a critical introduction ». *Urban Studies* (Harlow Essex) vol. 44(3), p. 551-568
- NAKAJIMA Satoko et TANASAWA Naoko  
2009. « Où en est l'égalité des sexes? ». *Manière de voir* (Paris) n. 105, p. 68-71
- NANCY Jean-Luc  
2010. *Trafic / Déclit*. Strasbourg : Le Portique/La Phocide
- NÉMETH Jeremy  
2006. « Conflict, Exclusion, Relocation : Skateboarding and Public Spaces ». *Journal of Urban Design* (Londres) vol. 11(3), p. 297-318
- NIESYTO Horst, BUCKINGHAM David et FISHERKELLER JoEllen  
2003. « Video Culture : Crossing Borders with Young People's Video Productions » *Television & New Media* (Nouvelle Orléans), vol. 4(4), p. 483-493
- NINOMIYA Masayuki  
1997. « Chronologie (1886-1941) », in : TANIZAKI Junichiro, *Œuvres*, p. 53-71. Paris : Gallimard
- NOUËT Noël  
1961. *Histoire de Tokyo*. Paris : Presses universitaires de France
- NOZAWA Shinji  
1996. « Aspects spatiaux des réseaux de liens personnels dans le Japon moderne ». *Bulletin de la société neuchâteloise de géographie* (Neuchâtel) n. 40, p. 83-97
- ODAIRA Namihei  
2006. « Mal-vivre au Soleil-Levant : après quatorze ans de marasme, retour sur la scène économique ». *Le monde diplomatique* [en ligne]<http://www.monde-diplomatique.fr/imprimer/13420/6f3efb09b9> [consulté le 26 mai 2009]  
2009. « Malaise et révoltes de la génération perdue ». *Manière de voir* (Paris) n. 105, p. 6-9

LOUDIN Géraldine

2010. « Le peuple du train ». *Eclectiques : la lettre de Freelance France Japon* [en ligne] n. 1 (novembre) p. 54-59 <http://issuu.com/freelance-france-japon/docs/eclectique-freelance-france-japon> [consultée le 25 novembre 2010]

OSGANIAN Patricia

2009. « Le skate entre émancipation et enfermement : à partir de Paranoid Park, de Gus Van Sant ». *Mouvements* (Paris) n. 57, p. 78-83

OZAWA Hiromu

2010. « Beauté et force du Japon, la culture d'Edo », in : Jean-Paul DESROCHES (dir.), *Kyôto-Tôkyô : des samourais aux mangas*, p. 150-180. Paris : Xavier Barral

PAQUOT Thierry

1999. « Le paysage urbain, l'écoumène de la modernité », in : Chris YOUNÈS (dir.), *Ville contre-nature*, p. 154-174. Paris : La Découverte

2000a. *Demeure terrestre : pour une philosophie de l'architecture et de l'urbain*. Lausanne : EPFL, Département d'architecture

2000b. « La ville et le cinéma », in : Thierry PAQUOT, Michel LUSSAULT, Sophie BODY-GENDROT (dir.), *La ville et l'urbain : l'état des savoirs*, p. 128-133. Paris : La Découverte

2003a. « Poétique des à-côtés, essais sur la «ville émergente» » in : Patrick BAUDRY, Thierry PAQUOT (éds) *L'urbain et ses imaginaires*, p. 105-112. Pessac : MSHA

2003b. « La ville au cinéma ». *Urbanisme* (Paris) 328, p. 43-44

2005. *Demeure terrestre : enquête vagabonde sur l'habiter*. Besançon : Editions de l'Imprimeur

2006. *Des corps urbains : sensibilités entre béton et bitume*. Paris : Autrement

2008a. *La folie des hauteurs : pourquoi s'obstiner à construire des tours ?* Paris : Bourin

2008b. « Vidéo-urbain : images et représentations des banlieues et de l'urbain diffus ». *Lieux communs : les cahiers du LAUA* (Nantes) n. 11, p. 189-199

2009a. « Ville et presse écrite : le divorce? ». *Urbanisme* (Paris) 367, p. 43-46

2009b. *L'espace public*. Paris : La Découverte

2009c. « Pour un urbanisme chronotopique ». *Urbanisme* (Paris) 365, p. 64-68

2010. « Pour une anthropologie de l'ordinaire urbain ». *Urbanisme* (Paris) 370, p. 41-45

PAQUOT Thierry et YOUNÈS Chris (éd.)

2009. *Le territoire des philosophes : lieu et espace dans la pensée au XXe siècle*. Paris : La Découverte

PEDRAZZINI Yves

2001. *Rollers et skaters : sociologie du hors-piste urbain*. Paris : L'Hamattan

PÉGARD Olivier

1996. *Ethnographie d'une pratique ludique urbaine : le skateboard sur la place Vauquelin à Montréal*. Montréal : Université de Montréal, Faculté des études supérieures [en ligne]<http://www.collectionscanada.gc.ca/obj/s4/f2/dsk3/ftp04/nq26713.pdf> [consulté le 25 octobre 2010]

1997. « Ethnographie d'une fête foraine ou le côtoiement d'un monde nomade ». *Les Temps Modernes* (Paris) n. 594, p. 53-83

1998. « Une pratique ludique urbaine : le skateboard sur la place Vauquelin à Montréal ». *Cahiers internationaux de Sociologie* (Paris) vol. 104, p. 185-202

1999. « Insolence des pratiques ludiques adolescentes et réponses institutionnelles : Un affrontement ritualisé ». *Corps et culture* (Montpellier) n. 4, [en ligne] <http://corpsetculture.revues.org/575> [consulté le 18 mai 2009]

PELLETIER Philippe

1994. « Les villes hautes », in : Augustin BERQUE (dir.) *La maîtrise de la ville : urbanité française, urbanité nippone*, p. 393-412. Paris : Ecole des hautes études en sciences sociales

PEREC Georges

1985. *Espèces d'espaces*. [Paris] : Galilée

2002. *Romans et récits*. Paris : Librairie général française

PERRIAULT Jacques

2010. « Moins de 25 ans et technologies numériques ». *Urbanisme* (Paris) 375, p.67-68

PONS Philippe

2007. « La révolte molle des jeunes paumés ». *Le Monde* (Paris) (9 août 2007)

2009. « La pègre des yakuzas infiltrée dans le monde de l'économie ». *Manière de voir* (Paris) n. 105, p. 76-82

POUSIN Frédéric

2007. « Du townscape au «paysage urbain» : circulation d'un modèle rhétorique mobilisateur ».

*Strates : matériaux pour la recherche en sciences sociales* (Paris) n. 13, p. 25-50

PRADEL Benjamin

2005. « Entre institutionnalisation et clandestinité : le graffiti ou l'hydre à deux têtes », in : Nicolas HOSSARD, Magdalena JARVIN (dir.) *C'est ma ville ! : de l'appropriation au détournement de l'espace public*, p. 177-188. Paris : L'Harmattan

PREDAL René (dir.)

1996. *Jean Rouch ou le ciné-plaisir*. Condé-sur-Noireau : Corlet; [Paris] : Télérama

REISCHAUER Edwin O.

1997. *Histoire du Japon et des Japonais*. Paris : Seuil

REYMOND Patricia

2010. « Les jeux de la XVIIIe Olympiade, émergence et créativité d'un pays », in : Jean-Paul DESROCHES (dir.), *Kyôto-Tôkyô : des samouraïs aux mangas*, p. 254-265. Paris : Xavier Barral

RICHIE Donald

2000. *Tokyo : extravagante et humaine*. Paris : Autrement

2005. *Le cinéma japonais*. Monaco : Editions du Rocher

RINEHART Robert

2005. « "Babes" & boards : opportunities in new millennium sport? ». *Journal of Sport and Social Issues* (Londres) n. 29(3), p. 232-255

RIVIÈRE Carole Anne

2006. « Téléphone mobile et photographie : les nouvelles formes de sociabilité visuelles au quotidien ». *Sociétés* (Paris) n. 91, p. 119-134

RONCAYOLO Marcel

2007. « Rencontre avec Marcel Roncayolo », in : Pascal SANSON (dir.) *Le paysage urbain : représentations, significations, communication*, p. 5-34. Paris : L'Harmattan

ROSE Aaron (ed.)

2005. *Beautiful Losers : Contemporary Art and Street Culture*. [New York] : Iconoclast

ROUCH Jean

1973. « Essai sur les avatars de la personne, du possédé, du magicien, du sorcier, du cinéaste et de l'ethnologue. » in : *La notion de personne en Afrique noire : actes du colloque international, Paris, 11-17 octobre 1971*, p. 529-543. Paris : CNRS

1989. *La religion et la magie songhay*. Bruxelles : Université de Bruxelles [1e éd. 1960]

SANSON Pascal (dir.)

2007. *Le paysage urbain : représentations, significations, communication*. Paris : L'Harmattan

SASSEN Saskia

1996. *La ville globale : New York, Londres, Tokyo*. Paris : Descartes & Cie

2005. « Saskia Sassen : l'invité ». *Urbanisme* (Paris) 345, p.67-74

SHIMADA Yoshihito

1996. « L'espace hétérogène du Japon : pays de montagnes et "loco-complexe" japonais ». *Bulletin de la société neuchâteloise de géographie* (Neuchâtel) n. 40, p. 2-26

SIMON Gérard

1988. *Le regard, l'être et l'apparence dans l'optique de l'Antiquité*. Paris : Le Seuil

SKOV Lisa et Brian MOERAN (dir.)

1995. *Women, Media and Consumption in Japan*. Londres : Curzon Press

SMITH Henry D.

1978. « Tokyo as an Idea : An Exploration of Japanese Urban Thought until 1945 ». *Journal of Japanese Studies* (Seattle) vol. 4(1), p. 45-80

SÖDERSTRÖM Ola

2000. *Des images pour agir : le visuel en urbanisme*. Lausanne : Payot

SORENSEN André

2009. « Neighborhood streets as meaningful spaces : claiming rights to shared spaces in Tokyo ». *City and Society* (Washington) 21(2), p. 207-229

SÔSEKI Natsume

1993. *Botchan*. Paris : Le Serpent à Plumes

1994. *Sanshiro*. Arles : Picquier

2004. *Et puis*. Monaco : Le Serpent à Plumes

SOULAGE François

2007. « L'esthétique photographique du paysage urbain », in : Pascal SANSON (dir.), *Le paysage urbain : représentations, significations, communication*, p. 173-194. Paris : L'Harmattan

TABUCHI Hiroko

2011. « Facebook Wins Relatively Few Friends in Japan ». *The New York Times* [en ligne] [http://www.nytimes.com/2011/01/10/technology/10facebook.html?pagewanted=1&\\_r=1&sq=mixi&st=cse&scp=1](http://www.nytimes.com/2011/01/10/technology/10facebook.html?pagewanted=1&_r=1&sq=mixi&st=cse&scp=1) [consulté le 19 février 2011]

TADORIAN Marc

2009. *Warriorz : graffiti-writing, spatialité & performances à Bienne*. Neuchâtel : Institut d'ethnologie de l'Université

TAKEUCHI Keiichi

1994. « La ville comme lieu de confluence et les espaces de confluence dans la ville. », in : Augustin BERQUE (dir.) *La maîtrise de la ville : urbanité français, urbanité nippone*, p. 333-337. Paris : Edition de l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales

TANABE Hiroshi

1994. « Les habitants de Tokyo et leur territoire » in : Augustin BERQUE (dir.) *La maîtrise de la ville : urbanité français, urbanité nippone*, p. 377-392. Paris : Edition de l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales

TIANO Camille

2007. « Les acteurs des projets urbains : des « auteurs » d'imaginaire ? ». *Urbanisme* (Paris) 357, p. 55-57

TIN Louis-Georges

2008. *L'invention de la culture hétérosexuelle*. Paris : Autrement

TOUCHÉ Marc

1998. « Les rapports sonores des skaters aux espaces urbains ou le «le skate à sons ». » in : Christophe JACCOUD et Yves PEDRAZZINI (éd.) *Glisser dans la ville : les politiques sportives à l'épreuve des sport de rue : actes du Colloque de Neuchâtel 18 et 19 septembre 1997*, p. 29-43. Neuchâtel : Centre international d'étude du sport

VIRILIO Paul

2004. *Ville panique : ailleurs commence ici*. Paris : Galilée

WALEY Paul

2002. « Moving the Margins of Tokyo ». *Urban Studies* (Harlow Essex) vol. 39(9), p. 1533-1550

WATSUJI Tetsurô

2011. *Fûdo, le milieu humain*. Paris : CNRS

WEST Candace et ZIMMERMAN Don H.

1987. « Doing Gender ». *Gender and Society* (Londres) vol. 1(2), p. 125-151

WHYTE William H.

2000. « New York and Tokyo : a study in crowding », in : Albert LAFARGE (ed.) *The Essential William H. Whyte*, p. 227-246. New York : Fordham University Press

WILSON Roderick I.

2007. « Edomae : changing environmental relations between the fishers, fish merchants and fishing grounds of nineteenth-century Tokyo Bay ». *Asian Cultural Studies* (Tokyo) vol. 33, p. 85-105

## YABE Tsunehiko

2002. « Tokyo sukeetoboudingu supotto ». *Gendai Shiso* (Tokyo) vol. 31 (6), p.72-80  
 2004a. « 空間を開く、豊かさをうみだす仕掛け. Open Spaces : Mechanisms for Making Richness ». *10+1* (Tokyo) n. 34, p. 35-37  
 2004b. « スケーターが住む街. The City Where Skaters Live ». *10+1* (Tokyo) n. 35, p. 32-33  
 2009. « 東京都の公園におけるスケボー場所の調査研究 : スケボー活動場所に関する研究 (その1) [Skateboarding Places at Public Parks in Tokyo : A Study on the Skateboarding Places. Part 1] », in : 日本建築学会計画系論文集 [*Journal of Architecture, Planning and Environmental Engineering*] (Tokyo) vol. 74 (635) (janvier 2009), p. 185-192 [traduction pour la thèse de Jérémie Cortial]

## YAMAWAKI Naoshi

2009. « Pour une philosophie globale de l'espace public », in : Anne GONON et Christian GALAN (dir.), *Le monde comme horizon : état des sciences humaines et sociales au Japon*, p. 89-130. Arles : Picquier

## YATABE Kazuhiko

2005. « Le Japon moderne et l'invention de la jeunesse », in : Jean-François SABOURET (éd.) *La dynamique du Japon*, p. 279-291. Paris : Saint-Simon  
 2007a. « La banlieue fantasmagorique, les *convenience stores* et la transparence : de quelques aspects de la ville japonaise », in : Isabelle BERRY-CHIKHAOUI, Agnès DEBOULET, Laurence ROULLEAU-BERGER (dir.), *Villes internationales : entre tensions et réactions des habitants*, p. 83-101. Paris : La Découverte  
 2007b. « Le mot de la semaine : "ran" : la fronde ». *Courrier international* (Paris) n. 870

## YOSHIDA Shuichi

2007. *Park Life*. Arles : Picquier

## TSUCHIYA Shinichi

2007. « 写真は東京を記述しうるか、篠山紀信の『東京』 - Can Tokyo be Described Through Photography ? Kishin Shinoyama and Tokyo » *10+1* (Tokyo) n. 47, p. 111-117

## ZARKA Raphaël

2006. *Une journée sans vague : chronique lacunaire du skateboard, 1779-2005*. Paris : F7  
 2007. *La conjonction interdite : notes sur le skateboard*. Paris : F7

### Articles et magazines de skateboard internationaux proposant un regard sur le Japon

*Blackout, Skateboarding Switzerland* (Zurich) n. 5, mars 2009

OKUMURA Shota, photographies de HIRANO Taro

2006. « In the land of cherry blossoms ». *Kingpin* [édition française], (Londres) 34 (octobre), p. 52-61

STEEL David

2008. « Japan rising sons ». *Kingpin* [édition allemande], (Londres) 60 (décembre), p. 48-55

ADLER Rich

2009. « Tokyoyola ». *Skateboarder* (Dana Point) vol. 18, n. 5 (janvier), p. 66-77

PRICE Matt

2009. « Chotto Matte ». *Skateboard Mag* (Solana Beach) 59 (février), p. 84-93

*Slap*, (San Francisco) n. 192 (mai 2008)

*Sugar* (Paris) n. 119, septembre 2010 (interview de Léo Valls)

*Sugar* (Paris) n. 108, juillet/août 2009

*Transworld Skateboarding*, (Oceanside) vol 25, n. 02, février 2007

**Magazines japonais de skateboard***Hidden Champion*

2008 août, n. 11

*Popeye* (articles concernant le skate sur des anciennes photocopies à la lisibilité variable, Aki Akiyama)

?? 1977, n. 2

?? 1977, n. 3

10 avril 1977, n. 4

?? 1977, n. 5

?? 1977, n. 6

?? 1977, n. 7

?? 1977, n. 8

25 juillet 1977, n. 10

?? 1977, n. 11

10 octobre 1977, n. 16

?? 1977, n. 17

?? 1977, n. 19

?? 1977, n. 20

25 septembre 1977, n. ??

Un magazine de 1978 ??

?? 1978, n. 28

10 février 1978, n. 29

25 mai 1978, n. 31

10 avril 1978, n. 35

25 septembre 1978, n. 39 (ou 43)

*Rua Magazine*<http://ruamagazine.net>*Skateboard (Sb) Journal*. Tôkyô MediAx, パワープロジェクト

2002 Autumn, 丸ごと一冊スケートボード (marugoto issatsu suketouboudo, « skateboard, un numéro complet »)

2003 Spring, スケートボードといふもの々本 (suketouboudo to ifumono motomoto, « skateboard, l'origine de la peur »)

2004 Spring Summer, スケートボードに魅せられた出来事 (suketouboudo ni miserareta dekimono, « le skateboard, un chose facinante »)

2004 Autumn Winter, スケートボードの跳躍力と人間の展開 (suketouboudo no chouyakuchikara to ningen no tenkaichikara, « skateboard, la détente et puissance du mouvement »)

2005 Spring Summer, スケートボード会話と情景 (suketouboudo kaiwa to joukei « skateboard, conversations et scène »)

2006 Early Summertime, スケートボードと原風景 (suketouboudo to genfuukei, « skateboard et le paysage original »)

2006 Early Summertime, スケートボードノートブック 1 冊 (suketouboudo noutobukku issatsu, « skateboard notebook »)

2007 Bluespring, スケートボード青色パーセンテージ (suketouboudo aoiro paasenteiji, « skateboard, pourcentages bleus »)

2007 Summertime, 不惑三x六景, (fuwaku 36kei, « dans l'ordre des 36 vues »)

2008 Brand New Year, Puddle of skateboarding (« une marre de skateboard »)

2008 Midsummer, City Statements (« expressions de villes »)

2009 Summerhouse, 1枚の板と4つのタイヤで何をしているおの?, (ichimai no ita to yotsu no taiya de nani wo shiteiru no ?, « que faire avec une planche et quatre roues ? »)

2009 In Late Winter, Chapter : スケートボードブック, (Chapter : suketouboudo bukku, « chapitre : livre du skateboard »)

2010 New Greetings, 1枚の板と4つのタイヤで何をしているおの2 (ichimai no ita to yotsu no taiya de nani wo shiteiru no 2, « que faire avec une planche et quatre roues, n. 2 »)

2010 Photoannual, A Life With a Piece of Wood and Four Wheels

*Secret Cut*

2004, issue 1  
2004, issue 2  
2005, issue 3  
2006, issue 4  
2006, issue 5  
2007, issue 6  
2008, issue 7  
2008, issue 8  
2009, issue 9  
2009, issue 10  
2010, issue 11  
2011, issue 12

*Slider*, vol. 1, hiver 2009

*Thrasher Japan*

2005 novembre. vol. 15

*Transworld skateboarding Japan*

2005 novembre. vol.5, no. 6  
2006 janvier. vol. 6, no. 1  
2006 mars. vol. 6, no. 2  
2006 mai. vol. 6, no. 3  
2006 juillet. vol. 6, no. 4  
2006 septembre. vol. 6, no. 5  
2007 janvier. vol. 7, no. 1  
2007 mars. vol. 7, no. 2  
2007 mai. 35, vol. 7, no. 3  
2007 juillet. 36, vol. 7, no. 4  
2007 septembre. 37, vol. 7, no. 5  
2007 novembre. 38, vol. 7, no. 6  
2008 janvier. 39, vol. 8, no. 1  
2008 mars. 40, vol. 8, no. 2  
2008 mai. 41, vol. 8, no. 3  
2008 juillet. 42, vol. 8, no. 4  
2008 septembre. 43, vol. 8, no. 5  
2008 novembre. 44, vol. 8, no. 6  
2009 septembre. 49, vol. 9, no. 5

*VHS Mag*

<http://www.vhsmag.com/>

**Essais photographiques**

ANTOINE Eric

2006. *Günther 16 ans*. Strasbourg : Stimultania

BILL Linus

2006. *Piss down my back and tell me it's raining*. Zurich : Nieves Books

CREASY Max

2009. *A Plan for Tokyo*. Sydney : édité à compte d'auteur

HIRANO Taro

2005. *Pool*. Tokyo : édité à compte d'auteur

HIRANO Taro et HOSHINO Gen

2007. *Bara bara*. Tokyo : Little More

- KAWAUCHI Rinko  
2001. *Hanabi*. Tokyo : Little More
- NAKANO Masataka  
2000. *Tokyo Nobody*. Tokyo : Little More
- SOMELO Flavio  
2006. *Skate Arte*. São Paulo : édité à compte d'auteur
- TANAKA "Dee" Daisuke  
2005. *Original World Netwoker*. Tokyo : Art Days Co.

### Filmographie sélective

- A propos de Nice* (France), Jean Vigo, 1930 (DVD, master numérique restaurée 2001, Gaumont Columbia Tristar)
- Babel* (France, Etats-Unis, Mexique), Alejandro González Iñárritu, 2006
- Berlin : Symphony of a Great City* (Allemagne), Walther Ruttmann, 1929
- Biel/Bienne : chronique d'une ville moyenne de suisse* (Suisse), Jean-Daniel Bloesch. Atelier du Cyclope, 1972 (DVD)
- Brazil* (USA), Terry Gilliam, 1985, (DVD, master numérique restaurée 2003)
- Dis-moi oui... en japonais* (Suisse), Maria Nicollier, 2004, 52', JMH (Neuchâtel)
- L'homme à la caméra* (URSS), Dziga Vertov, 1929, 110', VUFKU (Kiev)
- Lost in translation* (USA), Sofia Coppola, 2004, (DVD), Fox Pathé Europe
- Metropolis* (Allemagne), Fritz Lang, 1927, (DVD, master numérique restaurée 2002, mk2).
- Maboroshi no hikari [l'illusion de la lumière]* (Japon), Hirokazu Kore-eda, 1995, 110', trigon film
- Nobody knows : dare mo shiranai* (Japon) Hirokazu Kore Eda, 2004, 135, trigon film
- Ni tsutsumarete [dans ses bras]* (Japon), Naomi Kawase, 1992, 39'
- Play time* (France), Jacques Tati, 1967, 119' (DVD, master numérique restaurée 2003, Impuls)
- Shanghai 5*, Charles Lanceplaine, 2010, (en ligne, consulté le 14 décembre 2010) <http://vimeo.com/17700447>
- Shall we dance* (Japon), Masayuki Suo, 1996, 135'
- Section 1-2-3* (Japon) Ryo Shinagawa. Spleen Films et Air inc., 2007
- Tokyo Sonata* (Japon), Kiyoshi Kurosawa. Django Film, Entertainment Farm, 2008 (DVD, trigon film)
- Warm Water Under a Red Bridge* (Japon), Shohei Imamura, 2001
- Les maîtres fous* (France) Jean Rouch, 1954
- Les Tambours d'avant : Tourou et Bitti* (France) Jean Rouch, 1967
- Les hommes qui font la pluie ou Yenendi, les faiseurs de pluie* (France) Jean Rouch, 1951
- OZU Yasujiro :
- Bonjour* (Japon), Ozu Yasujiro, 1959
- Gosses de Tokyo* (Japon), Ozu Yasujiro, 1932
- Choeur de Tokyo* (Japon), Ozu Yasujiro, 1931
- Une femme de Tokyo* (Japon), Ozu Yasujiro, 1933
- Voyage à Tokyo* (Japon), Ozu Yasujiro, 1953
- KITANO Takeshi :
- A scene at the sea* (Japon), Kitano Takeshi, 1991
- Hana-Bi* (Japon), Kitano Takeshi, 1997
- L'été de Kikujiro* (Japon), Kitano Takeshi, 1999
- Achille et la tortue* (Japon), Kitano Takeshi, 2008

## Films de (ou sur le) skateboard

### Films divers

*Streets Barcelona* (Etats-Unis) Stava Leung production et Build Worldwide Incorporated, 2005 (DVD)  
*Mapping Time In Space, Tour video. The Satori Tour Chronicles* (Etats-Unis) High Grade Distribution, 2006, Vol. 1 (DVD)  
*Dogtown and the Z-Boys, The Birth of extreme* (Etats-Unis), Stacy Peralta. Vans Inc, 2001 (DVD)  
*Rollin' Through The Decades*, (Angleterre) Black Diamond Films Ltd, 2005 (DVD)  
*Skateboard Stories* (France) Thomas Lallier, Coproduction ARTE et No One, 2011, (en ligne, consulté le 18 juin 2011) <http://www.arte.tv/fr/Echappees-culturelles/Skateboard-stories/3891926.html>  
*Minuit* (France) Yoan Taillandier, 2011 (DVD)  
*Fourstar Super Champion Funzone* (Etats-Unis) Fourstar Clothing Company, 2005 (DVD)  
*DeathBowl to Downton, The Evolution of Skateboarding in New York City* (Etats-Unis) Coan Nichols et Rick Charnoski. Vas Entertainment, 2009 (DVD)  
*Chicken Run* (Corée) Timid Media, 2005 (DVD)  
*Rouli-roulant* (Canada) Claude Jutras, 1966 (en ligne, consulté le 27 octobre 2008) <http://www.onf.ca/film/Rouli-roulant/>

### Films japonais

*007* (Japon), Keen and Sailvage (DVD)  
*41.vm, Kansai side & spot check issue !* (Japon), Yukihiisa Nakamura, 2005, n.5 (DVD)  
*41.vm, video magazine 2005-2010, 5 years filming* (Japon), Yukihiisa Nakamura, 2010, n.6 (DVD)  
*Bakia* (Japon) Choice Film et P.L.U.R., 2008 (DVD)  
*Daze/Days* (Japon) Kunjiro Eguchi. Metropia pictures et All stars film productions, 2005 (DVD)  
*Brandnew Classix* (Japon) Shinpei Ueno. Tightbooth Film Production, 2004 (DVD)  
*Dialogue Between Insiders* (Japon) Shinpei Ueno. Tightbooth Film Production, 2007 (DVD)  
*Dostech One* (Japon) Tamaki « Tama » Masakazu. Sitamati Film et Three's Film work, 2008 (DVD)  
*Catch Me* (Japon) Koji Asada, 2004 (DVD)  
*Endless Question* (Japon) Koji Asada. Lesque skateboard, 2007 (DVD)  
*Happy Hour* (Japon) Soundboarding, 2006 (DVD)  
*Introduction* (Japon), Studio sk4, 2004 (DVD. édition limitée)  
*JAG* (Japon), Maze et Big Wing Distribution, 2007 (DVD)  
*Line Out* (Japon) Hidenori Tanaka, 2005  
*Instant* (Japon) Instant, 2005 (DVD)  
*Instant How To* (Japon) Instant, 2007 (DVD)  
*Don't Walk* (Japon) Yosuke « Val » Maruyama. Higher Sensitive Media, 2005, (DVD)  
*Marble* (Japon) Mikami Film Works et Studio Rtro House, 2008 (DVD)  
*Snap to Life* (Japon) Yukihiisa Nakamura. B.P. Trading, 2006 (DVD)  
*Skate Archives* (Japon) Yukihiisa Nakamura. B.P. Trading, 2007 (DVD)  
*Shuffle* (Japon) Ryoji Kajikawa, 2008 (DVD)  
*Inflection* (Japon) Noriyuki Sekikawa. 5 Nuts Skateshop  
*The skaters high 1* (Japon) Kenichi Miyuki. Grapevyne Asia, 2004 (VHS)  
*Grapevyne Asia" NO.8" 8th Soul Rock* (Japon) Kenichi Miyuki. Grapevyne Asia, 2006 (DVD)  
*Tokyo 95* (Japon) New Type, 1995 (en ligne, consulté le 2 mars 2010) <http://www.youtube.com/watch?v=y7RLbtLi16A>, <http://www.youtube.com/watch?v=M52m-cxHeCM>, <http://www.youtube.com/watch?v=V2fBm8YcarE>  
*Skate till Your Elbow's Bleed !!!* (Japon) MXMXM, Magical Mosh Misfits, 2005 (DVD)  
*Unbound* (Japon) Kova Film, 2006 (DVD)  
*43-26* (Japon) Takhiro Morita, Far East Skate Network, 2000 (VHS)  
*Behind the broad* (Japon) Takhiro Morita. Far East Skate Network, 2007 (DVD)  
*Underground Broadcasting* (Japon) Takhiro Morita, Far East Skate Network, 2006 (DVD)  
*On the broad* (Japon) Takhiro Morita. Far East Skate Network, 2007 (DVD)  
*Overground Broadcasting* (Japon) Takhiro Morita, Far East Skate Network, 2008 (DVD)

- Collective Improvisation* (Japon) Ryuichi Tanaka. Strush Wheels, 2007 (DVD)  
*Uedagumi*. 上田組 (Japon), Thomas Film, Voxel Graphic, gzai production et 318 skate design, 2005 (DVD)  
*Uedagumi 2 kanketsu*. 上田組 2 完結 (Japon), Thomas Film, Voxel Graphic, gzai production et 318 skate design, 2008 (DVD)  
*Roots Skateboard Video* (Japon) Be'in Works Distribution, 2004 (VHS)  
*Uniful TV* (Japon), Uniful et Charlie Trading, 2006 (DVD)  
*Unity Power* (Japon) Tamaki « Tama » Masakazu. Sitamati Film, 2007 (DVD)  
*Unity Power 2* (Japon) Tamaki « Tama » Masakazu. Sitamati Film, 2009 (DVD)  
*Battle Field* (Japon) Expression Urbanground Outfitters, 2004, (DVD)  
*Street Express* (Japon) Ichitaro Okamoto, Ryuichi Okumura, Yusuke Takazawa. Expression Urbanground Outfitters, 2006, (DVD)  
*Street Express Remix* (Japon) Expression Urbanground Outfitters, 2007, (DVD)  
*Skate Tour in Hong Kong* (Japon) Ichitaro Okamoto. Expression Urbanground Outfitters, 2005, (DVD)  
*Chatty Chatty* (Japon) Pong et Chatty Chatty Films , 2005, vol. 3 (DVD)  
*Transworld School (Japon)* Daisuke Takahashi et Naoshi Imai. Transworld Skateboarding Japan, 2006 (DVD)  
*Undergo Mission* (Japon) Daisuke Takahashi. Transworld Skateboarding Japan, 2006 (DVD)  
*Viaje* (Japon) Transworld Skateboarding Japan, 2006 (DVD)  
*Documentary in Soichiro L.A. Days et Skatism* (Japon) Transworld Skateboarding Japan, 2007 (DVD)  
*Who's on Team ?* (Japon) Daisuke Takahashi. Transworld Skateboarding Japan, 2007 (DVD)  
*Element Tour, Osaka Detox et Skatism* (Japon) Transworld Skateboarding Japan, 2008 (DVD)  
*Who's on Team 2 ?* (Japon) Daisuke Takahashi. Transworld Skateboarding Japan, 2008 (DVD)  
*Element Southland Tour,* (Japon) Transworld Skateboarding Japan, 2009 (DVD)  
*Skate Greed* (Japon) Keisuke Kawase Film, 2008 (DVD)  
*So Many Men, so Many Minds* (Japon) Vivo Production, 2005 (DVD)  
*The Ghost Town* (Japon) Rui Ymamoto, 2006 (DVD)  
*Relation* (Japon) Takahiro Kawaguchi. 318 Skate Design, 2006 (DVD)

#### Sites internet

- <http://www.411vm.com/skate/TempArticle1.html> (consulté le 10 mars 2006)  
<http://vintageskateboardmagazines.com/Skateboarder1965.html> (consulté le 5 août 2010)  
<http://www.endlesslines.free.fr> (vérifié le 8 septembre 2011)  
<http://www.bum.co.jp/lazy/skate.htm>, consulté le 6 août 2010  
<http://www.ajsa.jp/info/gaiyo/History.html>, consulté le 6 mars 2008  
[http://www.oiso-chiryounin.info/somewhere\\_rider/doc/shibuya\\_cal-park.htm](http://www.oiso-chiryounin.info/somewhere_rider/doc/shibuya_cal-park.htm) (consulté le 6 août 2010)  
 Papersky (magazine)  
 ASADA Koji  
<http://www.papersky.jp/2010/03/05/skateboard-file-ii-lesque-skateboards/> (consulté le 17 juillet 2010)  
 OZAWA Senn  
<http://www.papersky.jp/2010/06/04/skateboard-file-iv-sb-editor-senn-ozawa/> (consulté le 16 juillet 2010)  
 OHMOTO Yoshihiro « Deshi »  
<http://www.papersky.jp/2010/03/18/skateboard-file-iii-professional-skater-deshi/> (consulté le 17 juillet 2010)  
 TANAKA Daisuke « Daikon »  
<http://www.papersky.jp/2010/06/25/skateboard-file-v-daisuke-tanaka/> (consulté le 18 juillet 2010)

#### Dictionnaire japonais-français

1990. *Concorde*. Tokyo : Hakusuisha

#### Dictionnaires étymologiques

2002. *Dictionnaire étymologique de la langue française*. Paris : Quadrige PUF  
 2005. *Le Grand Dictionnaire, étymologie & histoire du français*. Paris : Larousse  
 2008. *Dictionnaire étymologique du français*. Paris : Le Robert



## GLOSSAIRE

**Axe** : partie de la planche qui maintient deux roues (avants ou arrières).

**Backside ollie** : figure de skate qui consiste à faire un demi-tour en sautant, le dos vers l'extérieur. Le skateur atterrit en roulant en arrière.

**Backside smith grind** : dos contre l'obstacle, cette figure consiste à poser l'axe arrière de la planche sur l'arrête d'un curb ou d'une barre et d'abaisser l'avant en dessous de celles-ci. Une fois dans cette position il faut réussir à continuer le mouvement en se déplacer parallèlement à l'appui.

**Backside tailslide** : action de glisser sur la partie arrière de la planche, le *tail*, le dos tourné vers l'obstacle.

**Flip (ou kickflip)** : figure de skate qui consiste à faire faire à la planche un tour complet sur un plan longitudinal sous les pieds du skateur. La pointe avant du pied de devant donne l'impulsion.

**Flip 360** : figure de skate qui consiste à faire faire un tour à la planche sur un axe horizontal, combiné à une rotation de 360 degrés sous les pieds du skateur.

**Flip fakie** : cf. Flip avec la nuance que toute l'action se déroule quand le skateur roule en arrière, mais le mouvement reste conforme à la position (*stance*) du praticien. Il ne s'agit pas d'une figure inversée (*switch*).

**Flat** : souvent utilisé en français dans l'expression « faire du flat », le mot anglais plat traduit le fait de s'entraîner sur une surface plane, sans obstacles.

**Flow** : terme anglais qui se traduit par flux ou flot. Cette notion de fluidité est importante, elle caractérise bien ce jeu entre le corps et cet instrument mobile, elle crée l'illusion que le skateur et sa planche ne font qu'un.

**Jump ramp** : construction en bois qui permet de sauter.

**Line** : anglicisme qui désigne un enchaînement de figures réussies.

**Grip** : partie antidérapante qui recouvre le haut de la planche à roulette.

**Grinder** : rend l'idée de glisser sur les axes métalliques situés sous la planche. Le verbe ainsi adopté est tiré de l'anglais, *to grind*, qui signifie : « écraser, moudre, polir » qui donnent l'idée du bruit et de la sensation que produit le frottement du métal sur la surface en question (pierre, ciment, métal ou bois).

**Nose** : partie avant d'une planche, située entre une extrémité en longueur et les roues ; cf. *tail*.

**Nose grind** : Action qui revient, après un ollie à lancer le corps du skateur roulant avec sa planche sur un appui unique, l'axe avant de la planche, sur le rebord d'un *curb*, et d'y poursuivre le mouvement jusqu'à la sortie de l'obstacle.

**Nose jam** : figure où le skateur prend appui contre le mur avec les roues avant de sa planche pour s'en éjecter aussi.

**Ollie ou ollie air** : figure qui consiste à sauter avec sa planche sous les pieds utilisant uniquement diverses impulsions données par les jambes et les pieds, sans utiliser les mains.

**Pop** : s'utiliser pour parler de la détente d'un skateur lui permettant de monter ou de passer par-dessus des obstacles. Le mot vient de l'anglais *pop* (qui qualifie un bruit sec et par extension le verbe y rattaché désigne une action rapide de saut ou d'éclatement), il sert aussi à désigner la qualité d'impulsion de la partie arrière d'une planche (le *tail*). Une planche qui a du *pop* est propice à la pratique du skateboard.

*Rail* : appelé aussi en français, barre à slide, cette installation est généralement formée d'un tube métallique à section ronde ou rectangulaire, monté sur pied. Elle est posée parallèlement au sol à une hauteur qui varie, le plus fréquemment, entre 20 et 50 centimètres.

*Session* : terme anglais qui désigne un moment de la pratique du skateboard.

*Skatepark* : parc aménagé pour la pratique du skate, du BMX ou du roller.

*Skatestoppers* : dispositifs qui empêchent la pratique du skateboard.

*Spot* : terme anglais qui désigne un lieu précis, il s'applique dans le jargon du skate à un endroit « bon à skater ».

*Switch* : Les actions effectuées dans le sens « naturel » de chacun sont plus techniques et de plus grande amplitude que celles accomplies à l'envers, ou en arrière, c'est-à-dire dans le sens où le skateur ne roule pas spontanément. Celles-ci sont par contre reconnues comme plus difficiles. Dans ce cas de figure, le qualificatif de tout trick est précédé du qualificatif « switch » qui marque cette inversion.

*Street* : pratique du skateboard qui s'effectue sur le mobilier des lieux urbains.

*Streeteur* : skateur de rue.

*Streetwear* : mode d'habits assimilés à des jeunes urbains.

*Rider* : de l'anglais chevaucher, aller à l'aide de différents moyens de transport, traduit ici l'idée de parcourir un endroit sur skateboard.

*Ramp* : ou rampe est une piste aménagée en deux courbes opposées conduites à la verticale, lorsque les courbes s'arrêtent avant la verticale, on parle de *mini-ramp*.

*Tokyo Z-Boys* : groupe de skateurs japonais créé dans les années 1980 et sponsorisé par la marque de skate éponyme, il s'agit d'une appellation dérivée de l'équipe légendaire Z-Boys de Venice en Californie.

*Tail* : partie arrière d'une planche, située entre une extrémité en longueur et les roues ; cf. *nose*.

*Trick* : il s'agit ici, une nouvelle fois, d'un anglicisme largement utilisé qui rend le terme générique de figure. Les Japonais utilisent également le terme *waza* (?) qui se traduit par art, technique, ou prise si l'on parle de judo.

*Wallride* : action de rouler contre un mur ou *spot* permettant au skateur d'exécuter cette manœuvre, il peut s'agir d'un plan incliné adossé à un mur qui transforme le mouvement horizontal de la planche en déplacement sur la verticale.

## LISTE DES ENTRETIENS

### *INTERVIEWS COMPLETS*

Rich Adler (22 novembre 2008)  
Akaguma Hirotaka (18 novembre 2008)  
Akiyama Aki (27 mai 2008)  
Asada Koji (27 juillet 2006)  
Jérémie Daclin (16 février 2007)  
Hirano Taro et Iseki Nobuo (25 juin 2006)  
Hayashi Hideaki (18 novembre 2008)  
Iseki Nobuo (24 avril 2008)  
Maruyama « Val » Yosuke (29 juillet 2006)  
Minami Katsumi (03 octobre 2008)  
Morita Takahiro (14 novembre 2008)  
Muraken (19 novembre 2008)  
Nakamura Yukihisa (23 avril et 27 novembre 2008)  
Okumura « Okkun » Ryuichi (1er et 25 novembre 2008)  
Ryuki Yasushi (27 novembre 2008)  
Shibuya Yuri (10 avril 2008)  
Tanaka «Daikon» Daisuke (31 juillet 2006)  
Tomita «Curry» Makoto (20 mai 2008)  
Wadapp (18 novembre 2008)  
Yabe Tsunehiko (10 novembre 2008)

### *PETITS INTERVIEWS*

Homma Akio (20 mai 2008)  
Ikenoue Keita (20 mai 2008)  
Imamura Akira (9 mai 2008)  
Ito « Itoshin » Shinichi (1er mai 2008)  
Antoine Rivière (15 mai 2008)  
Saegusa Hiroki (25 avril 2008)  
Yoan Taillandier (15 mai 2008)  
Toeda Yoshiaki (25 avril 2008)  
Yasuta Tetsuya (1er mai 2008)  
Léo Valls (15 mai 2008)