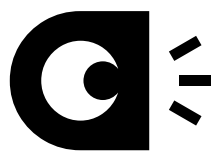


PARKOUR

# Sports urbains et cultures alternatives



**l'archipel  
des lucioles**  
— réseau national —  
d'éducation aux images

*Cours  
suite  
filme  
regarde!*

ressources pédagogiques  
janvier 2024



## Romain Lefebvre

est critique et enseignant de cinéma. Il écrit pour plusieurs revues (les Cahiers du cinéma, AOC, Images documentaires, Débordements, qu'il a co-fondée en 2012) et intervient régulièrement en salles, notamment pour l'ADRC. Il a soutenu une thèse sur le cinéaste sud-coréen Hong Sang-soo, et donne actuellement cours dans différentes universités (Paris 8, Evry...), entre autres autour du cinéma documentaire.

Les liens entre sport et cultures dites urbaines, *alternatives* ou *underground*<sup>1</sup> sont profonds.

Ces liens se nourrissent de formes assez libres, non-institutionnelles, et non- ou même *anti*-hiérarchiques : c'est-à-dire, formes qui remettent en question le principe d'autorité et le(s) pouvoir(s) en place, permettant d'incarner le désir de rébellion ou de révolte contre n'importe quel type d'ordre établi (qu'il soit social, culturel, religieux, politique, médiatique, etc.) et d'accomplir une forme d'émancipation.

Elles sont souvent associées à d'autres pratiques et formes d'expression indépendantes, pas forcément sportives, comme le hip hop, le rap, le slam, le graffiti ou *street art*, la photographie et la vidéo expérimentales, la pratique du tatouage, la mode de rue, etc.

Elles s'expriment en communauté, c'est-à-dire qu'elles poussent les jeunes à se constituer en des groupes qui se définissent en opposition à une culture « autre », reconnue comme majoritaire et dominante (ou *mainstream*).

Elles donnent lieu à la formation de mots originaux, parfois même le tout nouveau langage fait d'inventions verbales,

<sup>1</sup> **Précision terminologique.** On pourrait également employer le terme anglais *subculture* : terme qui, dans des disciplines comme la sociologie, l'anthropologie ou les études culturelles, désigne l'ensemble des pratiques qu'un groupe minoritaire, exclu, ou non dominant, partage et revendique comme culture propre, en formes plus ou moins souterraines ou cachées. Dans le mot anglais, en effet, le préfixe *sub-* n'aurait pas le sens péjoratif que la traduction française « sous-culture » impliquerait (de culture *non légitime* ou *inférieure*). En dehors du contexte des disciplines évoquées - comme c'est le cas avec notre dossier pédagogique - nous préférons donc rester sur des formulations plus neutres, moins ambiguës et problématiques. Voir les définitions de « *underground* », « *subculture* » et « *suburbain* » établis par le Centre National des Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL) : [www.cnrtl.fr/definition/underground](http://www.cnrtl.fr/definition/underground)  
[www.cnrtl.fr/definition/subculture](http://www.cnrtl.fr/definition/subculture)  
[www.cnrtl.fr/definition/suburbain](http://www.cnrtl.fr/definition/suburbain)

transferts et recours à d'autres langues, d'un goût pour les sonorités, d'emprunts du slang, de l'argot et du verlan.

La ville et les espaces urbains - notamment dans leur définition de territoires marginaux ou en friche - sont les contextes d'expression privilégiés de ces cultures, car ces lieux permettent l'existence et l'organisation d'un mode de vie alternatif basé sur les valeurs du collectif et du partage.

Ces cultures signifient justement la tentative de traversement de cette marginalité (à la fois géographique et humaine), de réappropriation de l'espace public, le besoin de se sentir ancré dans la ville, dans la société, de reprendre possession et pouvoir sur son rapport au monde et aux autres.

Avec autant d'enjeux (narratifs, entre autres), il n'est pas étonnant que le cinéma - surtout celui *indépendant*, qui aime jouer avec certaines formes hybrides et codes expérimentaux - se soit tourné si souvent vers la représentation des sports urbains dans leur plus large relation avec les réalités *alternatives*...



# 1. Parcours Films

## S'affranchir

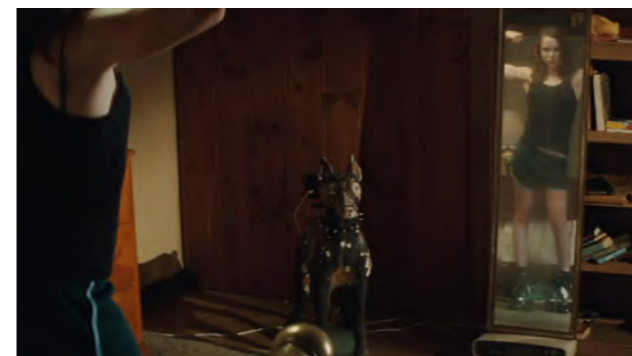
Au cœur des films mettant en scène des sports appartenant à la culture urbaine se trouve une division : la découverte de ces pratiques s'accompagne souvent d'une rupture durable ou momentanée des personnages avec leur milieu d'origine. L'opposition se joue à différents niveaux. Le sport, contre la routine et l'ennui des villes moyennes de banlieue où s'ancrent **90's** et *Skate Kitchen* répond au désir d'éprouver des sensations, d'aller voir ailleurs. Mais il devient plus profondément un moyen de se confronter à une culture dominante et ses normes : le roller derby et le skate sont dans *Bliss* et *Derrière le mur, la Californie* l'envers du concours de beauté et de l'idéologie soviétique qui imposent aux individus un contrôle des conduites et des corps. Si l'impulsion première des personnages est de sortir (par la fenêtre si besoin) on ne s'étonne donc pas que les personnages de **90's**, *Bliss*, *Skate Kitchen* et *Derrière le mur, la Californie* pratiquent aussi la fugue en se réfugiant chez leurs ami-es, devenu-es famille de substitution contre des figures parentales conservatrices.

L'horizon d'une émancipation à la fois individuelle et politique se remarque dès la première apparition des skateurs dans **90's** : par contraste avec les enfants jouant juste à côté avec des pistolets à eau, la bande incarne tout à la fois pour Stevie un monde plus adulte et un défi à l'autorité en tenant tête au propriétaire d'une boutique (et ancien militaire) qui aimerait les chasser. Roller, skate ou hip-hop apparaissent comme des activités jouant d'une transgression simultanée des règles sociales et spatiales. Piscines privées transformées en bowl (*Lords of Dogtown*), corniche devenue plongeur (*Le Grand Saut*), parc pour enfant ou casse automobile se faisant pistes de danse improvisées (*On n'est pas des marques de vélos*), les films témoignent de pratiques qui s'épanouissent en

investissant des lieux censés être interdits et en détournant les usages habituels.

Le sentiment grisant de vitesse et de libération qui se dégage des plans de personnages sur leurs skates va ainsi de pair avec une appropriation des éléments de la ville, qui deviennent des obstacles à sauter, des surfaces où poser une figure. Skater est une manière d'afficher et de revendiquer une présence dans l'espace public, tout en affirmant une manière d'être irrévérencieuse, les personnages n'hésitant pas à jouer des tours aux passant-es, à s'accrocher aux bus pour se faire remarquer à l'œil. L'attirance de Stevie (**90's**), Bliss (*Bliss*) ou Camille (*Skate Kitchen*) envers ces pratiques urbaines tient en grande partie à cet affranchissement sans complexe des règles communes. Affranchissement qui vaut d'ailleurs vis-à-vis des règles du sport elles-mêmes. Jay, dans *Lords of Dogtown*, fait primer le *freestyle* et l'inventivité sur les attendus de la compétition et les figures imposées. Et, une fois assimilé le principe de la course, tous les coups ou presque semblent permis pour venir à bout de l'équipe adverse dans le roller derby.

Aux yeux des personnages adolescent-es, cet écart par rapport aux règles porte la promesse d'un nouvel univers qui, en se développant en marge de la culture instituée et légitime, renvoie, comme on l'entend à propos du hip-hop dans *On n'est pas des marques de vélo*, à une « utopie de pouvoir tout renverser ». Les films montrent bien que la pratique d'une activité sportive n'est pas ici séparable de ce qui l'entoure, d'un mode de vie qui comprend des codes musicaux et vestimentaires, des attitudes, un état d'esprit, et aussi certaines pratiques qui transgressent un ordre moral établi et participent à rapprocher les personnages de l'âge adulte : la consommation de drogue douce ou dure, l'ouverture à la sexualité dans **90's** ou *Skate Kitchen*.



## L'individu et la communauté

Pour les personnages, la découverte et le rapprochement d'une communauté unie autour du sport et de sa culture est une manière de construire une identité en adoptant ses codes et ses valeurs. Dans **90's** le changement de décoration de la chambre de Stevie vient ainsi directement extérioriser l'évolution de sa personnalité, son identification à un style de vie. Mais les films construits autour de figures adolescentes mettent en scène un passage, l'intégration supposant souvent une phase d'observation à distance ou de mise en l'épreuve : c'est Stevie qui marque un temps avant d'entrer dans la boutique de skate et ne fait d'abord qu'écouter, Camille (*Skate Kitchen*) qui suit la bande en restant légèrement en arrière, ou encore l'audition et le léger bizutage du personnage de Bliss. À travers le rapport de Shigeru et du groupe de surfeurs qui l'observe et, admiratif de ses efforts répétés, finit par l'intégrer, *A Scene at the sea* montre bien la nécessité d'une acceptation qui suppose que l'*outsider* prouve sa valeur. Comme pour les adolescent-es fugueur-ses, l'accueil au sein de la communauté sportive peut alors également valoir comme refuge : discriminé parce qu'il est malentendant, Shigeru trouve une place sur la plage, surfeur parmi les autres. S'ils font sentir une opposition aux normes sociales dominantes, les films ne se contentent

pas d'une vision idéalisée selon laquelle les communautés *underground* seraient le lieu d'une égalité spontanée. On peut au contraire y observer tout un jeu d'inclusion et d'exclusion, de tensions entre le groupe et l'individu qui témoignent d'un souci prononcé du regard des autres. Par sa marginalité, le groupe fonctionne en partie comme une sorte de communauté secrète dans laquelle on entre suivant un rite initiatique, comme l'indique le nouveau baptême des personnages : Stevie devient « Sunburn », et Bliss « Barbie destroy ». Et certains individus y ont par leur expérience ou leur personnalité une position de prestige : c'est le cas de Ryan dans **90's**, d'Iron Madone dans *Bliss* ou de Skip dans *Lords of Dogtown*.

Le titre de ce dernier est d'ailleurs significatif, renvoyant au sentiment des skateurs d'être au-dessus du lot, moins en raison de leur statut social qu'en raison d'une valeur existentielle qui leur donne le droit de décider qui est digne ou non d'occuper leur territoire (le « *locals only* ») et de faire partie de la bande. Stacy est d'abord exclu parce que son sérieux, le fait qu'il travaille et porte une montre, tranche avec la « coolitude » du skateur. Il lui faut donc prouver sa valeur lors d'une compétition pour être finalement admis. Et sa joie manifeste quand Skip l'appelle « bro' » en dit long sur l'attente d'une reconnaissance et l'importance du jugement de certaines figures tutélaires. Ce



désir est aussi central dans **90's** : le visage de Stevie s'illumine quand on lui confie la tâche ingrate d'aller chercher de l'eau, car cela lui permet déjà de participer au collectif. Autour de la figure de Ray, qui représente pour les autres un idéal, le film décrit presque une logique de cour : Ruben est celui qui intègre Stevie au groupe, mais plus Stevie est apprécié plus il se montre jaloux, craignant de se voir remplacé.

La communauté est un espace de socialisation où se déploient des relations qui vont de l'amitié sincère à la rivalité sportive ou au conflit personnel, comme cela est le cas dans **Skate Kitchen**, où le fait que Camille cache son rapprochement avec Devon à Janay est ressenti comme une trahison. Les individus peuvent également être amenés à composer un personnage : dans **Derrière le mur, la Californie**, la transformation de Denis en Panik signe une libération, mais Panik, meneur

qui symbolise pour tous l'esprit de rébellion du groupe est aussi une façade, une part de légende et de représentation masquant une sensibilité qu'il ne dévoile qu'à son meilleur ami.

### Masculin, féminin

Le monde de la culture urbaine n'est lui-même pas exempt de certains préjugés et de pressions, et l'intégration à ces mondes suppose notamment pour les personnages en transition vers l'âge adulte de composer avec un imaginaire de la masculinité ou de la féminité. La scène de **90's** où Stevie connaît sa première expérience sexuelle est révélatrice d'un écart : sa timidité et sa peur seul dans une chambre face à une fille contraste avec sa vantardise face aux autres. Si le skate est pour lui un moyen de grandir et de se défaire de la position de souffre-douleur où le met son grand frère, le film questionne cette emprise d'une norme qui pousse les garçons à refouler leurs sentiments pour avoir l'air « dur » ou, dans le cas de Fuckshit, se donner une image hédoniste.

**Bliss** et **Skate Kitchen** viennent pour leur part contrecarrer l'idée que certaines pratiques seraient réservées aux hommes, et font émerger par le sport une autre image de la féminité. En évoquant le rejet de sa féminité éprouvé par Camille à la puberté, **Skate Kitchen** double l'intégration de la jeune femme au groupe de skateuses d'une réappropriation de son corps et de ses sensations à travers des échanges autour des tampons, des rapports avec les garçons et le modèle d'une sexualité plus libérée incarné par les autres skateuses. Mais le film montre aussi le groupe de filles comme une communauté dans la communauté, le partage du territoire ne se faisant pas sans conflit avec les garçons. Le regroupement des skateuses minoritaires en une bande est ainsi une manière de se préserver d'une pression masculine au profit d'une sororité ouvrant à la bienveillance, à la liberté de parole et de conduite.

**Bliss** joue pour sa part du contraste entre une féminité délicate et apprêtée et une féminité combative et rugueuse, le concours d'hématomes remplaçant le concours de beauté. De coups donnés en coups reçus,

la pratique du roller derby recouvre ainsi un processus d'empowerment qui se concilie sans ruptures avec des imaginaires plus traditionnels (Maggie la rolleuse est aussi une mère). **90's** et **Bliss** ont d'ailleurs une image en commun : celle des personnages bandant leurs muscles. Situation qui manifeste bien le souci de mesurer sa puissance : le contexte cependant change le sens, et voir un garçon ou une fille jouer avec les codes normalement associés à la virilité n'a pas exactement la même valeur narrative et symbolique...

### Underground et institution

Si les films montrent comment les personnalités se forment au contact du sport, ils questionnent également la façon dont l'évolution de cultures *underground*, leur reconnaissance et professionnalisation, viennent mettre à l'épreuve les valeurs qu'elles incarnent et scinder les communautés. **Derrière le mur, la Californie** témoigne d'une diffusion progressive de la culture skate, qui devient également pour les instances politiques de l'Est une manière de rayonner à l'international à travers la formation d'équipes nationales et de compétition, Panik s'opposant par sa conduite rebelle à cette tendance à la récupération et au contrôle. Les différents personnages de **Lords of Dogtown** incarnent quant à eux différentes manières de faire face à cette évolution, entre un Tony qui cède à l'esprit de compétition et se trouve réduit à un produit de consommation et Jay qui préserve une posture de puriste mais s'enfonce dans la marge et la drogue. La même tension se devine dans **90's** entre Ray, qui rêve d'utiliser le skate pour voyager, et Fuckshit, qui perd peu à peu pied dans la recherche d'un plaisir immédiat.

Mais au-delà de l'opposition entre la préservation d'une pureté et la réduction à des images de marque, une question se pose : celle de la possibilité pour des individus souvent issus d'un milieu populaire de s'ouvrir à travers le sport une voie hors des canaux institutionnels (l'école, la compétition...) et de la pauvreté. C'est l'enjeu de la trajectoire de Bouda dans **On n'est pas des marques de vélos**, qui se trouve partagé entre le « business » du recel et de la drogue et la culture hip-hop émergente. Le break est une manière d'exprimer un potentiel,

de s'ouvrir au monde tout en s'intégrant à une « scène » locale et nationale. Mais là où des figures issues de l'*underground* sont ailleurs dénaturées par l'argent, le cas de Bouda et sa double peine montre l'insistance d'une discrimination par une société qui, plutôt qu'un danseur talentueux, persiste à voir en lui un banlieusard et un étranger, et, en refusant de légitimer son art en mettant en place des relais, le condamne à la marge.

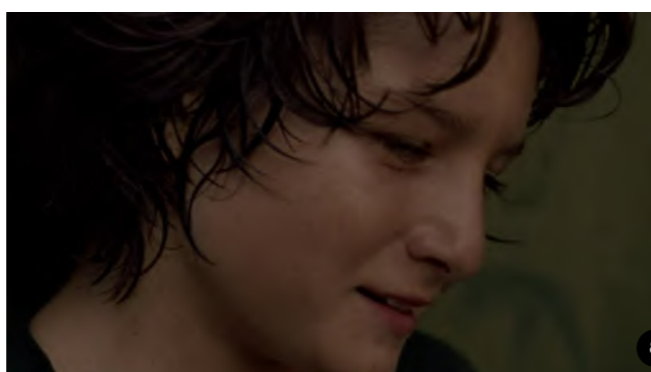




## 2. Analyse de séquences

90's

00:25:50 - 00:30:03 / Le paradis du Skate



Après les premiers moments passés avec la bande de skateurs, une séquence de 90's consacrée à la découverte d'un spot illégal à côté d'un palais de justice, marque une nouvelle étape dans l'intégration de Stevie. Les premiers plans donnent un premier aperçu de l'ambiance, dévoilant l'animation d'une place partagée entre ceux qui profitent simplement du lieu pour discuter et les skateurs qui se servent des rebords de jardinières pour faire des figures ou sautent par-dessus un bidon devenu obstacle improvisé ①. Aux côtés de Ruben, Stevie vient d'abord littéralement s'intégrer dans ce décor préexistant en glissant à l'intérieur d'un plan fixe, et la suite installe un principe d'alternance autour duquel la séquence se construit. Le réalisateur nous fait en effet régulièrement passer de Stevie à l'atmosphère qui l'entoure, articulant la description du lieu avec les impressions du nouveau venu. Cet ancrage dans le regard de Stevie est flagrant dans un raccord entre le visage du jeune ado ② et un panoramique qui accompagne le mouvement d'un skateur arrivant en sens contraire et de revenir à Stevie. Mouvement qui fait sentir la légèreté et la vitesse de la glisse tout en exprimant la dynamique globale d'un endroit où se côtoient des trajectoires multiples. Un autre choix participant à mettre en phase le-la spectateur-ice avec le personnage intervient sur ce plan : au rap du début succède *A normal man running* un morceau aérien de Philipp Glass où des vocalises lyriques se déploient sur fond de synthétiseur, teintant de merveilleux ce nouveau monde.

La séquence peut se décomposer en trois phases. Il y a d'abord un temps d'observation, avec une répartition des rôles : Ruben fait office d'initiateur, guide le regard ravi et surpris du nouveau venu, le met en garde contre le crack, le renseigne sur la présence de professionnel·les ④. C'est ensuite le passage à l'action, Stevie se mettant à skater sur la place, concentré et maladroit, mais visiblement joyeux ⑤. On retrouve à cet instant une division qui correspond au désir de Jonah Hill de ne pas seulement montrer une pratique mais de saisir l'esprit qui la fonde. Au plan de Stevie sur son skate se mêle un échange entre Fuckshit, Ray et un sans-abri, discussion qui vient mettre en avant la présence d'une population marginale déjà perceptible dans la séquence avec le passage d'un homme

poussant un caddie, un groupe discutant sur le muret où s'adosse Stevie et Ruben et les plans d'ensemble ⑥ ⑦.

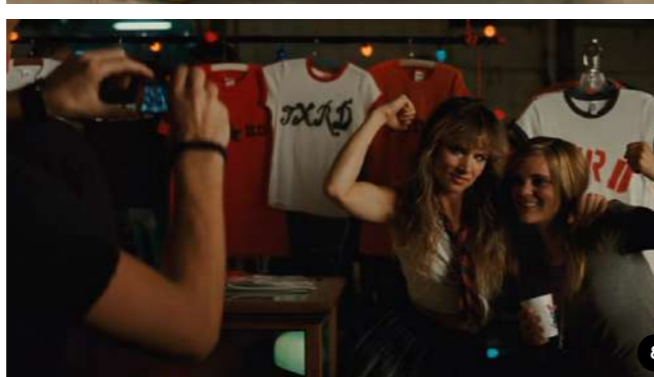
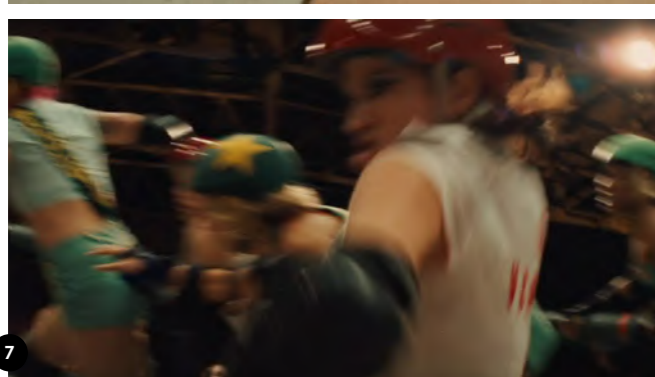
Par ce montage, Jonah Hill construit une vision du skate, tenant ensemble le plaisir éprouvé par Stevie sur sa planche et une libération du jugement et des normes sociales exprimée à travers la conversation. Car au-delà du respect entre les skateurs et le sans-abri, les paroles tissent un rapprochement plus profond. À l'homme qui parle d'un ancien métier de traitement de données abrutissant, Fuckshit répond en évoquant ce que le skate représente pour lui : une manière de maintenir de l'amusement et de la créativité dans un monde qui veut que l'on se conforme à ses règles. En se laissant porter par la musique, on pourrait dire que cette séquence correspond à la sensation de Stevie de découvrir un paradis. Mais le paradisiaque ici ne tient pas une quelconque richesse et propreté : le paradis du skate, c'est un espace de liberté et de rencontre où, en dehors des hiérarchies sociales, skateur·euses professionnel·les, amateur·ices, personnes sans-abris se côtoient et s'acceptent.

Une troisième partie rappelle cependant que cet espace est une conquête qui bafoue un ordre établi : la police surgit pour refouler ces présences indésirables. Mais la charge dramatique de cette fin mouvementée reste altérée par la musique, qui persiste dans sa tonalité féérique. Même si un plan montre l'arrestation d'un skateur, les images des occupants détalant entre les bras des forces de l'ordre créent le sentiment d'une part de jeu dans l'affrontement. La transgression et l'appropriation de l'espace urbain ont une dimension politique, mais le gros plan de Stevie dissimulé derrière une poubelle exprime un sentiment trouble : sur son visage en sueur, essoufflé, se devine un soupçon de bonheur ⑧. Comme le skate, échapper à la police est un sport, et donne des bouffées d'adrénaline, une sensation d'être en vie.



**Bliss**

00:11:53 - 00:16:23 / Le nouveau monde du roller derby



Bliss se trouve elle aussi face à un nouveau monde dans la séquence où elle assiste à son premier roller derby. La découverte d'une pratique sportive *underground* s'y mélange à deux aspects directement liés à la transition de l'adolescence à l'âge adulte : la jeune femme remarque d'abord la présence d'un séduisant rocker **1**, avant d'être conquise par une performance qui expose un nouveau modèle féminin. Mais Bliss est à ce stade encore passive, elle ne dit rien quand son amie la pousse sur le garçon, et observe le spectacle des gradins.

La séquence fait ressortir la singularité du roller derby. Celui-ci apparaît d'un côté comme une pratique organisée (on prend un ticket), jouant d'une mise en scène spectaculaire, valorisée par un mouvement de caméra qui isole un patin recouvert de strass et suspendu en l'air, avant de suivre la descente d'un micro jusqu'à l'animateur chargé de chauffer l'ambiance **2**. D'un autre côté ce show bien rôlé accueilli rapidement de multiples éléments transgressifs, du speaker qui ne tarde pas à dire qu'il est bourré aux noms des rolleuses et de leurs équipes.

Dès l'apparition des sportives s'opère un dynamitage des codes de la féminité. Cela passe par les tenues, avec des jupes plissées qui renvoient à une certaine image-type de la lolita (on n'est pas loin de Britney Spears dans le clip *Baby one more time*), relevée d'une cravate pour les « Saintes tapineuses », mais surtout par des attitudes jouant de contrastes entre délicatesse et puissance. Une rolleuse s'avance sur la piste en singeant une patineuse artistique, une autre se propulse dans les airs **3**. Mais la transgression est parfaitement résumée dans la manière dont le personnage d'Iron Madone se présente en passant d'un signe de croix assorti d'une moue timorée à une expression provocante **4**. Les attributs conventionnels du féminin ne sont pas écartés, mais directement branchés à une dimension sauvage, à un excès libérateur sensible tout au long du jeu, sur la piste comme sur les gradins.

Le roller derby lui-même se caractérise par une brutalité qui dépasse la tolérance moyenne dans le sport, avec des contacts physiques rugueux. Et la façon dont Drew Barrymore (réalisatrice mais aussi actrice dans son propre film) filme la compétition vise à épouser une énergie plutôt qu'à éclaircir le jeu. Cela passe

par l'accélération du rythme : le jeu ne dure en soi qu'une quarantaine de secondes, mais il est monté en vingt-trois plans, soit moins de deux secondes par plan en moyenne. Mais cela passe également par une manière de jouer d'un double mouvement des sportives et de la caméra, en intégrant tantôt des plans fixes dans lesquels les rolleuses passent à toute vitesse et tantôt des plans qui suivent le déplacement des sportives par des panoramiques, quand la caméra ne se met pas elle-même à filer à toute vitesse pour opérer des recadrages. S'il existe plusieurs manières de filmer le sport, variables selon le type de sport et les terrains, on peut en général associer des valeurs différentes à certains procédés : un plan large et qui dure permettra de percevoir l'organisation d'un jeu ou de rendre sensible un effort physique, tandis que des cadres serrés et des coupes dans le mouvement feront davantage porter l'attention sur la technicité des gestes et une dynamique des corps.

Le parti pris de Drew Barrymore est plutôt d'adopter la deuxième option, en multipliant les points de vue autour de la piste, en passant de cadres larges sur les rolleuses **5** à des plans serrés sur leurs rollers **6**. La cinéaste n'hésite pas non plus à accentuer l'immersion physique en plaçant sa caméra au milieu du groupe des rolleuses, ou à faire chuter l'une d'elle juste à côté de l'objectif **7**. La caméra n'est pas en dehors, mais elle est engagée, cette manière de filmer participant finalement de l'emballement général de la scène, Drew Barrymore glissant aussi régulièrement des images du public galvanisé par le spectacle, à commencer par Bliss et son amie.

Bliss découvre à la fois un sport et ce qui l'entoure. En déambulant après le match, elle observe le « culte » dont les rolleuses font l'objet, avec des cartes et autres produits à leur effigie **8**. Quand elle exprime son admiration à Maggie Grabuge, déjà désireuse de faire partie de ce nouveau monde, elle ne tarde pas à opérer à son tour une première transgression en mentant sur son âge. Et quand son amie lui rappelle sa faiblesse en mettant en doute sa capacité à devenir une rolleuse, une réplique trace on ne peut plus clairement la voie du changement pour la jeune fille délicate : « - *Tu n'as pas les couilles*. - *Je peux en faire pousser* » (« - *You don't have the balls* - *I can grow the balls* »).



## 3. Parcours archives

Issues des collections du Musée des Arts et Traditions Populaires, les archives du parcours ont été produites dans le cadre d'une recherche ethnologique sur la pratique du skateboard et du roller en France. Leur nature de document didactique est clairement affichée à travers

l'intégration d'un commentaire et de cartons explicatifs dans Les *Plancheurs de Saint-Quentin* <sup>1</sup>, mais il s'agit avant tout de faire voir et entendre les skateurs et de témoigner des usages en un temps et un lieu donné (presque chaque titre contient une indication géographique).

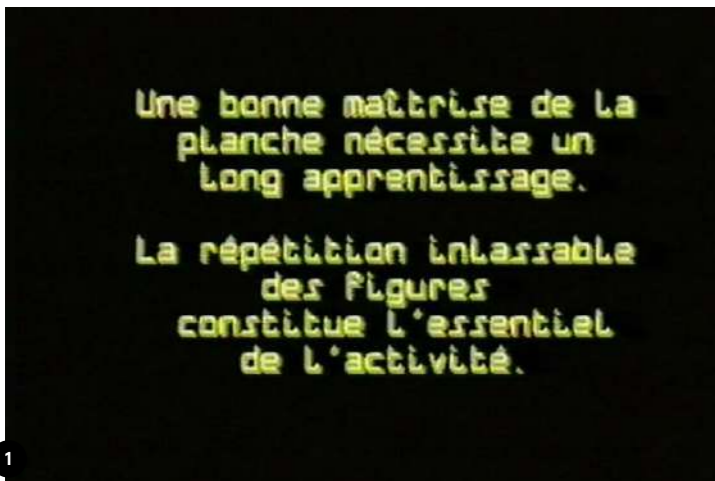
De ce point de vue, on constate que ces archives, réalisées entre 1992 et 1996, font apparaître une distinction entre plusieurs types d'espaces et de manières de faire. *La Coupe de Skate* et *La Ligne Blanche de la Défense* s'intéressent à une version organisée et institutionnalisée de ces sports, contenus dans des espaces dédiés, avec des rampes spécialement disposées en intérieur pour la compétition dans le premier cas <sup>2</sup>. Une *roller team* investit dans le deuxième exemple un espace urbain central, mais il s'agit d'une occupation temporaire sécurisée, littéralement encadrée par des barrières, et proposée comme un spectacle à la population (avec le partenariat d'une radio) <sup>3</sup>. Les *Plancheurs de Saint-Quentin* témoigne également d'une voie vers la reconnaissance par les pouvoirs publics en s'ouvrant par l'inauguration d'une rampe, mais, comme dans *Ride sur Annecy*, il s'agit plutôt de montrer une appropriation plus sauvage de l'espace urbain dans toute sa diversité, en sillonnant les villes de spot en spot, de marches ou de bancs à un pont, d'un parking à parvis, jusqu'à des grilles d'aérations qui servent d'obstacles, avec des conflits d'usage à l'horizon (ce dont témoigne un panneau « interdit au skate » malmené par un skateur d'Annecy <sup>4</sup>).

L'exploration proposée par les films fait ressortir une connaissance de la ville chez les skateurs qui détectent les spots, mais elle met aussi en avant une forme de savoir-faire, placé sous le signe du « do it yourself » : certains confient qu'ils ont enlevés les freins de leurs rollers, des skateurs de *Skate aux Bougimonts* ajustent leurs roues <sup>5</sup>, et Les *Plancheurs de Saint-Quentin* qui s'ouvre sur la confection d'un skate présente un tas de bricolages : trottoir lissé avec de la wax, roues remplacées par des roues

de roller, grip enlevé, utilisation d'un extenseur pour faire un ollie, taille du skate au couteau... Par-delà la variété des figures réalisées, les films sont ainsi parsemés des gestes qui entourent la pratique sportive et font partie intégrante d'une culture populaire.

Par la réunion de lieux et pratiques différentes, le corpus d'archives invite à un visionnage transversal et à un travail d'inventaire qui peut autant jouer des oppositions que des rapprochements entre figures, motifs, voire entre les âges. Si la pratique du skate suppose une part de liberté vis-à-vis de l'espace, on observe également dans *Skate aux Bougimonts* ou Les *Plancheurs de Saint-Quentin* la manière dont les plus jeunes s'approprient le skate en s'allongeant ou s'agenouillant sur la planche, peut-être maladroitement mais fidèles à un esprit où l'improvisation libre et le plaisir l'emporte sur la règle <sup>6</sup>. L'impression de vitalité n'est-elle pas plus forte dans ces images de skateurs balbutiant que dans certains moments de la compétition de *La Coupe de Skate* (où la dimension irrévérencieuse se retrouve plutôt dans le commentaire moqueur d'un spectateur) ?

Le commentaire des *Plancheurs de Saint-Quentin* évoque la nécessité d'un apprentissage et d'essais nombreux. Or, d'une réception douloureuse après un saut en roller dans *La Ligne Blanche de la Défense*, à un jeune garçon qui se fait mal au dos en passant par-dessus une grande marche dans *Skate aux Bougimonts*, en passant par ce skateur qui réussit une figure mais, en retombant, glisse sur son skate qui part devant à toute vitesse, les films sont aussi émaillés de ratés <sup>7</sup>. Si ces échecs sont d'une certaine manière constitutifs de ces pratiques sportives, on peut aussi y trouver une matière dynamique, les mouvements de chutes ayant comme les figures réussies un aspect particulièrement cinématographique.





# 4. Motif cinématographique

## Risques

Filmer une pratique sportive suppose de représenter à l'image des corps livrés à l'effort et au mouvement, tendus vers une performance. Mais les films consacrés à des pratiques *underground* témoignent de la place particulière qu'y occupe la recherche du frisson en montrant des corps dans des situations extrêmes, subissant des coups et des blessures. Le goût du risque est posé dès l'ouverture de *Lords of Dogtown* où Tony, positionné au milieu d'une route, attend qu'un feu réglant circulation d'un carrefour en contrebas passe au rouge avant de se lancer pour dévaler la pente. Le skateur parie que le passage au vert surviendra au moment juste avant qu'il ne traverse la route. La satisfaction qui suit sa réussite est grande, mais elle est à la hauteur du danger : la collision avec

une voiture est évitée de peu. La suite semble d'ailleurs indiquer que toute gloire se paie d'un envers de douleur : dérapant sur des cailloux, Tony est projeté au sol **1**.

Si un protagoniste de *Derrière le mur, la Californie* avance que « le seul mauvais côté du skate est qu'on pouvait se faire très mal », la douleur n'est pas qu'un aspect négatif qu'il s'agirait d'éviter en sécurisant un maximum : elle est plutôt constitutive de ces pratiques et de la définition des individus à travers le sport. Dès son audition pour intégrer l'équipe des rolleuses, un choc a raison des lunettes de Bliss. Dès la première séquence de *Skate Kitchen*, Camille s'ouvre l'entrejambe en retombant sur son skate **2**. Mais cela est loin de les dissuader. Selon Raphaël Zarka (voir bibliographie p. 22), un spécialiste de la discipline, le skate se situe au croisement de deux modes de jeu : entre la compétition, avec un désir de maîtrise et d'excellence, et le vertige, lié à la recherche de sensations et de perte de contrôle. Les défis et les chutes qui ponctuent les apprentissages témoignent de ces deux dimensions, qui symbolisent aussi pour les personnages une mise à l'épreuve de leurs limites.

La réussite est un but ultime, mais l'échec lui-même fait partie d'un processus de formation et d'intégration. Si les débuts tâtonnants de Shigeru dans *A Scene at the sea* l'indiquent, c'est ce qu'illustre parfaitement la scène de *90's* où, sur le toit d'une école avec la bande, Stevie se lance d'un air déterminé pour sauter par-dessus un large trou, faisant suite à Ray, Fuckshit, et à Ruben qui s'est défilé. Sa tentative se solde par une chute spectaculaire, qui le laisse brièvement inconscient et provoque un saignement du crâne **3**. Mais l'échec a beau être cinglant, il marque une étape dans sa reconnaissance : sa blessure vaut comme une preuve de courage et d'engagement. La gloire est pour le blessé, et la honte du côté de Ruben, physiquement indemne.

L'enjeu véritable dans les situations extrêmes et le risque est pour les personnages de découvrir en eux des ressources insoupçonnées, physiques et mentales : le sport devient un terrain où l'on se redéfinit en se surpassant. C'est ce qu'on observe également pendant la finale du roller derby, lorsque Bliss encaisse un coup particulièrement rude, qui la laisse un moment au tapis. Or le fait de se relever lui vaut l'admiration du public et le respect de sa plus grande rivale, Iron Madone, qui apparaît légèrement impressionnée. La défaite de son équipe est secondaire, l'essentiel étant cette preuve d'endurance.

Les épreuves qui caractérisent les pratiques sportives sauvages, sauter un trou, des marches, peuvent sembler artificielles ou gratuites, mais le risque pris sur le terrain sportif est une façon détournée d'affronter ou de conjurer les pressions du monde extérieur. Le portrait d'Alain dans *Le Grand saut* suggère que ses plongeurs sont une façon de se libérer vis-à-vis d'une situation personnelle et familiale pesante. Le skate est aussi pour Stevie (*90's*) un exutoire contre des coups subis à domicile, et il faut noter le choix de Jonah Hill de placer en miroir un goût du risque exprimé à travers le skate et certaines violences que le personnage s'inflige à lui-même, se frappant ou s'étouffant avec les fils d'une manette.

Si les personnages « jouent » à frôler le K.O ou la mort, c'est pour mieux se sentir en vie mais aussi pour se prouver à eux-mêmes et aux autres la valeur de leur existence. Comme l'évoque Alain (*Le Grand Saut*), sauter, sortir vainqueur d'une bataille contre un adversaire démesuré, faire face, lui simple être humain, à la mer immense qui remplit le cadre **4**. Casser l'eau avec sa tête et ses poings, et, en surmontant la douleur ressentie, se prouver qu'il est un homme, domestiquer la peur de ne pas être à la hauteur. Le lien entre l'exposition volontaire au danger et le souci de prouver sa valeur se lit clairement dans la question qui conclut *90's* : suite à l'accident de Stevie, et après avoir dit qu'il n'a jamais vu quelqu'un prendre un aussi gros coup, Ray lui demande s'il sait qu'il n'est pas obligé de faire tout ça. *90's* comme *Le Grand saut* indiquent que ce besoin marque aussi une étape vers l'âge adulte et un rapport au monde plus stable et apaisé, Alain confie qu'il arrêtera probablement bientôt de sauter pour vivre et

fonder une famille.

Mais si, derrière l'affirmation de l'adolescent qui frôle la mort, un horizon possible et le passage à l'âge adulte, âge de raison et de mesure, la mort peut être un autre aboutissement. C'est cette voie jusqu'au-boutiste que trace *A Scene at the sea*, en l'investissant sur un mode poétique. Tout en rappelant le risque inhérent à la confrontation avec la mer, la mort n'est en effet pas présentée comme étant liée à une imprudence, à la prise de risque de trop conclue par un accident, mais elle acte plutôt en douceur la transformation du surfeur. S'il s'agit de repousser ses limites, Shigeru est allé jusqu'à repousser les limites humaines : comme le précise un texte ajouté à la demande du réalisateur, il est devenu un poisson. Plutôt qu'affirmer sa puissance individuelle contre la mer, Shigeru accomplit autrement son émancipation : pour échapper à la société oppressante quoi de mieux et de plus radical que de cesser d'être un homme ? Et, pour un surfeur, quoi de mieux que de se fondre dans son nouvel élément ?





# Pas de côté vers...



## ... la série photographique *Marrakech on Skateboard* de Yassine Sellame.

Yassine Sellame est un photographe et skateur né au Maroc, à Marrakech, en 1994.

Pour lui « le skate n'est pas une simple planche de bois avec des roues, c'est un exutoire, un moyen de se sentir libre, de découvrir, de se laisser aller... » (d'un entretien pour *Fisheye*).

Par le moyen de la photographie argentique, il documente la scène du skateboard de son pays, en en tirant ainsi un portrait plus large de la jeunesse marocaine.



One dream © Yassine Sellame, 2019.

Dans ses séries – dont une partie se trouve réunie dans le livre *Marrakech on skateboard* – cette jeunesse se donne à voir comme une véritable communauté marquée par les valeurs de bienveillance, d'ouverture d'esprit, d'inclusivité, et affirmant une autre manière d'envisager l'espace urbain et la vie en général.

Cependant, cette jeunesse est aussi montrée en tension : Yassine Sellame joue avec les éléments vestimentaires qui, d'une part, situent ses sujets dans une culture marocaine traditionnelle (djellaba, hijab...) avec des effets parfois surréels, drôles ou décalés ; d'autre part, mettent ces sujets en conversation active avec les codes de la jeunesse mondiale, dans la construction d'une esthétique qui dépasse toute frontière nationale, religieuse et culturelle.

Ainsi, le portrait d'une communauté spécifiquement marocaine se dessine dans le cadre d'une sous-culture globale à l'ère des médias sociaux.

Dans cette représentation complexe, la photographie argentique intervient comme un geste véritablement parallèle et complémentaire par rapport à la pratique du skateboard.

Il y a la dimension du collectif, car ces deux pratiques prennent vraiment leurs sens si partagées, si elles sortent de l'isolement et deviennent communautaires, justement. L'argentique permet à Yassine Sellame de faire communauté du moment même de la prise de vue : « Avec la pellicule je donne plus d'importance au moment de la rencontre avec la deuxième personne. Plutôt que de seulement prendre des photos, je trouve beaucoup plus le temps pour discuter et prendre des photos en parallèle, ce qui m'aide toujours à garder des bonnes relations avec les gens que je prends en photo. Vivre chaque fois une nouvelle expérience avec une nouvelle personne et créer un lien de confiance est précieux, car en film le résultat ne

se voit qu'après, contrairement au digital. » (d'un article de *Afrique in visu*).

Il y a ensuite le même sens de l'exercice et de la répétition, le besoin de temps, de patience, et la capacité de « sentir instinctivement », de « se laisser aller » que les deux pratiques demandent.

« « [Le skateboard] est une mise au défi, un peu comme la photographie finalement. Dans les deux disciplines, je trouve de la satisfaction dans l'apprentissage plus que dans le résultat. » (d'un article dans *Fisheye*).

Enfin et surtout, il y a la notion d'expérimentation, et la liberté qui en découle : la vie du-de la skateur-se est faite de multiples tentatives et échecs, chutes et recommencements. Le-la skateur-se n'arrête pas d'essayer de nouvelles figures, de tenter, d'expérimenter, de repousser ses limites. L'utilisation d'un large répertoire de techniques que la photographie argentique permet ou contraint (le grain de la pellicule et les effets imprévisibles de couleur si celle-ci est périmée, la double exposition, etc.), dénote l'affirmation de la même logique de liberté, signifiant l'expérimentation en tant qu'essai et erreur.

Cela transforme également la représentation que Yassine Sellame fait de la communauté de skateur-ses de son pays en son propre autoportrait : « Je préfère toujours garder la texture imparfaite du film expiré, cela représente ma vie au Maroc, les galères, l'amour du partage, la chaleur des couleurs et aussi les imperfections... » (d'un article de *Afrique in visu*).



Marrakech on skateboard © Yassine Sellame, Marrakech 2018.



Beurdies © Yassine Sellame, Casablanca 2019.



# Pas de côté vers...



## ... le clip *Kick, Push* de Lupe Fiasco.

Le clip vidéo est un excellent moyen pour accompagner les messages portés au sein d'une chanson et de son texte : il s'agit d'un art de l'image et de la mise en scène qui vient mettre en valeur un autre art, celui de la musicalité et notamment le travail autour de l'écriture. Il sert à renforcer le message de la chanson en apportant une dimension visuelle, le plus souvent en racontant une histoire, en exprimant des émotions ou en mettant en scène des éléments clés du morceau.

Intéressons-nous ici au clip *Kick, Push* du rappeur américain Lupe Fiasco, qui s'impose comme une véritable ode à l'exploration citadine, à l'appropriation de l'espace urbain, et à la mise en lumière de la culture qui émerge des rues asphaltées. Sorti en 2006, ce morceau hip-hop emblématique et son clip ont capturé l'essence de la vie urbaine et la façon dont la jeunesse peut trouver sa voie, sa voix, dans le labyrinthe des rues, des trottoirs et des skateparks.

Lupe Fiasco, en skateur intrépide, arpente les rues de Chicago sur sa planche à roulettes. Ce geste devient une métaphore puissante de liberté, d'indépendance, et de recherche de soi. Le skate représente ici bien plus qu'un simple moyen de transport. C'est une forme d'expression, une manière de se démarquer,

d'arpenter la ville et de s'y ancrer.

Lupe Fiasco incarne ce sentiment d'appartenance à une culture alternative qui fleurit et se déploie dans les interstices de la ville. Le clip montre des jeunes, femmes ou hommes, de tous horizons, skatant avec passion, mettant en lumière leur talent brut et leur individualité à travers ce geste sportif et performatif. Chaque saut, chaque figure, chaque dérapage sonne comme une affirmation de soi, une revendication de leur place dans l'espace urbain.

Pendant que Lupe Fiasco défile dans la ville, dès son plus jeune âge, les images nous montrent une diversité de quartiers, de cultures, et de modes de vie. Les rues de Chicago deviennent une toile de fond vivante évoquant une mosaïque culturelle et sociale en évolution. Les graffitis sur les murs, les danseur-ses de rue, et les passant-es donnent vie à cette ville, laissant entrevoir la richesse de sa diversité et son effervescence.

La caméra nous embarque avec l'artiste et les protagonistes qui font vivre le clip, bien souvent en gros plan ou plan rapproché, ce qui accentue le sentiment de proximité que l'on développe avec et envers eux-elles. Skate, rap et traversée des espaces de la ville se joignent pour renvoyer à l'auditoire que ce sont des lieux où les cultures se croisent, où les rêves prennent forme, et où chaque coin de rue peut devenir le théâtre de nouvelles aventures et opportunités. C'est un hymne à la créativité, à la diversité, et à la résilience de ceux et celles qui marchent, roulent et dansent dans les rues des villes, déterminé-es à faire valoir leur culture et à s'approprier l'espace urbain qui les entoure, à s'en revendiquer comme partie prenante.

*Kick, Push* est bien plus qu'une chanson sur le skate. C'est une chanson sur la recherche de sa place dans le monde, sur la persévérance malgré les obstacles, et sur la célébration de sa propre identité culturelle.

*And so he kick, push, kick, push,  
Et alors il lance la jambe, pousse, lance la jambe,  
pousse,*

*Kick, push, kick, push, coast  
Lance la jambe, pousse, lance la jambe, pousse, se  
laisse aller*

*And away he rolled  
Et il roule au loin*

*Just a rebel to the world with no place to go  
Un simple rebelle pour le monde avec nulle part où  
aller*

*And so he kick, push, kick, push,  
Et alors il lance la jambe, pousse, lance la jambe,  
pousse,*

*Kick, push, kick, push, coast  
Lance la jambe, pousse, lance la jambe, pousse, se  
laisse aller*

*So come and skate with me  
Donc viens et skate avec moi*

*Just a rebel  
Un simple rebelle*

*Looking for a place to be  
Cherchant un endroit où vivre*

*So let's kick... and push... and coast  
Alors lançons notre jambe... et poussons... et laissons-  
nous aller*



Extraits du clip



Extrait du clip



# Boîte à questions

Des pistes pour ouvrir ou animer des débats avant ou après la projection de films...

- Quelles définitions donneriez-vous à l'appellation de "culture urbaine" ? Qu'est-ce que cela vous évoque ?
- Comment le sport en milieu urbain peut-il induire une forme d'émancipation et de libération pour la personne qui le pratique ?
- Comment la ville peut-elle se transformer en espace de sport et de jeu ?
- Quels sont les liens et les différences entre sport amateur et sport de haut niveau ?
- Selon vous, à partir de quels paramètres une pratique sportive peut-elle être qualifiée de haut niveau, professionnelle ou amatrice ?
- Quelles pratiques sportives correspondent selon vous à une réinvention de l'utilisation de l'espace urbain ?
- Pourquoi certains sports sont-ils plus associés à d'autres formes culturelles et artistiques que d'autres ?

# Films et archives Cours, saute, filme, regarde ! en lien avec la thématique

## FILMS

**90s**, Jonah Hill, 2019.

**A Scene at the Sea**, Takeshi Kitano, 1991.

**Bliss**, Drew Barrymore, 2009.

**Le Grand saut**, Nicolas Davenel et Vanessa Dumont, 2018 (court métrage du programme de l'Agence du court métrage « Le sport, les corps et le monde »).

**Lords of Dogtown**, Catherine Hardwicke, 2005.

**Mignonnes**, Maïmouna Doucouré, 2020.

**On n'est pas des marques de vélo**, Jean-Pierre Thorn, 2002.

**Skate Kitchen**, Crystal Moselle, 2018.

**This ain't California**, Marten Persiel, 2012.

## ARCHIVES

**La ligne blanche de La Défense** (Archives Nationales).

**La coupe de skate** (Archives Nationales).

**Les Plancheurs de Saint-Quentin-en-Yvelines** (Archives Nationales).

**Ride sur Annecy et ses environs** (Archives Nationales).

**Skate aux Bougimonts** (Archives Nationales).

**Quand « smurf » les gyms** (Archive INSEP).



# Bibliographie

## PODCAST ET VIDÉOS

→ La « Zoo York Mixtape », une des vidéos emblématique de l'histoire du skate, 1997 : [www.youtube.com/watch?v=Xhuq9sSsvV4](http://www.youtube.com/watch?v=Xhuq9sSsvV4)

→ La Série Documentaire, « Skate, de la rue aux JO », juin 2023 : [www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/serie-skate-de-la-rue-aux-jo](http://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/serie-skate-de-la-rue-aux-jo)

→ Pas la peine de crier, « Rouler 3/5. Ride or Die. Des roulettes sous la planche », 2/10/2013 : [www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/pas-la-peine-de-crier-rouler-3-5-ride-or-die-des-roulettes-sous-la-planche-8215938](http://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/pas-la-peine-de-crier-rouler-3-5-ride-or-die-des-roulettes-sous-la-planche-8215938)

→ Le podcast *Big Spin*, autour du skate : [big-spin-podcast.lepodcast.fr/](http://big-spin-podcast.lepodcast.fr/)

→ Table ronde « Le hip-hop est-il toujours une contre-culture » ?, avril 2023 : [www.youtube.com/watch?v=MaLmlXfh8ic](http://www.youtube.com/watch?v=MaLmlXfh8ic)

## LIVRES

→ *Skateurs ordinaires*, Etienne Bouet, Caméda éditions, 2013.

→ *Surf, Skate and Snow. Contre-cultures*, Christophe Pérez, Editions courtes et longues, 2013.

→ *La conjonction interdite. Notes sur le skateboard*, Raphaël Zarka, Editions B42, 2012.

→ *Le skateboard. Analyse sociologique d'une pratique physique urbaine*, Julien Laurent, L'harmattan, 2012.

→ *Hip-Hop 360. Gloire à l'art de rue*, Réunion des musées nationaux - Grand Palais, Cité de la musique - Philharmonie de Paris, 2021 (catalogue d'exposition).

## BD

→ *Roller Girl*, Victoria Jameson, 404 éditions, 2016.

→ *Break, une histoire du hip-hop*, Ledoux et Liano, Steinkis, 2019.

→ *Skateboard Chronicles*, Jérôme Hamon et Matteo Simonacci, Marabout, 2020.

## CREDITS PHOTO

(par ordre d'apparition)

### page de couverture

- 90's © Diaphana Distribution  
- Skate Kitchen © Makadam Distribution  
- Bliss © Metropolitan Film Export

### dans le dossier

p. 5  
- Bliss © Metropolitan Film Export  
- Skate Kitchen © Makadam Distribution

p. 6  
- Skate Kitchen © Makadam Distribution  
- 90's © Diaphana Distribution

p. 7  
- *This ain't Calofornia (Derrière le mur, la Californie)* © CNC/Wide

p.12  
- *Les Plancheurs de Saint-Quentin-en-Yvelines* © Archives nationales  
France, 1996, Couleur, Sonore, 55 minutes  
Fonds : Fonds audiovisuel du musée national des Arts et Traditions populaires - Archives nationales, 20130063/96

- *La Coupe de Skate* © Archives nationales France, 1993, Couleur, Sonore, 11 minutes  
Fonds : Fonds audiovisuel du musée national des Arts et traditions populaires - Archives nationales, 20130063/96  
- *La Ligne blanche de La Défense* © Archives nationales France, 1992, Couleur, Sonore, 20 minutes  
Fonds : Fonds audiovisuel du musée national des Arts et traditions populaires - Archives nationales, 20130063/96

p.13  
- *Ride sur Annecy et ses environs* © Archives nationales France, 1996, Couleur, Sonore, 18 minutes  
Fonds : Fonds audiovisuel du musée national des Arts et traditions populaires - Archives nationales, 20130063/8, dossier exposition : Archives nationales, 20120397/158  
- *Skate aux Bougimonts* © Archives nationales France, 1993, Couleur, Sonore, 7 minutes  
Fonds : Fonds audiovisuel du musée national des Arts et traditions populaires - Archives nationales, 20130063/8

- *Skate aux Bougimonts* © Archives nationales France, 1993, Couleur, Sonore, 7 minutes  
Fonds : Fonds audiovisuel du musée national des Arts et traditions populaires - Archives nationales, 20130063/8  
- *Les Plancheurs de Saint-Quentin-en-Yvelines* © Archives nationales France, 1996, Couleur, Sonore, 55 minutes  
Fonds : Fonds audiovisuel du musée national des Arts et Traditions populaires - Archives nationales, 20130063/96

p.14  
- *Lords of Dogtown* © CNC/Sony Pictures entertainment/Gaumont Columbia Tristar Film  
- Skate Kitchen © Makadam Distribution

p.15  
- 90's © Diaphana Distribution  
- *Le Grand Saut* © Superstructure

## DANS LE CADRE DE

Le projet *Cours, Saute, Filme, Regarde !* (CSFR) vise à rencontrer les jeunes (15-25 ans) dans leurs pratiques sportives, en rattachant celles-ci à des pratiques cinématographiques, afin de les remobiliser vers la découverte d'œuvres, la rencontre avec des artistes, l'implication dans des gestes liés à la fabrication des films et la création, et la fréquentation des salles de cinéma. Il s'adresse en premier lieu aux coordinations hors temps scolaire du réseau Passeurs d'images.



## CONTACT

**Nando Gizzi**  
Chargé d'éducation aux images  
[nando@archipel-lucioles.fr](mailto:nando@archipel-lucioles.fr)

**Carol Desmurs**  
Chargée d'éducation aux images  
[carol@archipel-lucioles.fr](mailto:carol@archipel-lucioles.fr)

Ressource réalisée avec le soutien



en partenariat avec

