

MUCEM

Exposition "Skateboard" (titre provisoire)

Automne 2027 – Printemps 2028

Rdc J4 – 550m2

Commissariat : Sébastien Carayol (documentariste, auteur et commissaire d'exposition ; skateur) & Anna Millers (conservatrice du patrimoine au Mucem, responsable du pôle « Techniques, pratiques et récits du corps »).

Production de l'exposition : Agathe Salgon, Chargée de production, Benjamin Saint-Maxens, Responsable technique, Angéliki Galanaki, Chargée des publics

1. Le propos de l'exposition

A l'automne 2027, le Mucem consacre une exposition au skateboard et met à l'honneur sa collection de référence, unique en Europe, qui éclaire la pratique du skateboard des années 1960 à aujourd'hui. L'exposition revient sur 60 ans d'histoire qui ont forgé la culture et les mythes d'une pratique désormais mondialisée. Elle apporte un éclairage inédit sur l'histoire du skateboard en Méditerranée, au départ de Marseille, mondialement réputée pour son iconique « bowl du Prado ».

Le skate est une culture à part entière, voire une contre-culture, guidée par des valeurs cardinales comme la liberté ou la prise de risque et caractérisée par un univers visuel propre (lui-même source d'inspiration pour la mode, le cinéma ou la musique). Cette conception coexiste avec les processus d'institutionnalisation d'un sport à l'œuvre dès l'apparition de la pratique, de même qu'avec les dimensions économiques et médiatiques corollaires de l'affirmation du skateboard comme une culture *mainstream*. C'est autour de ces tensions, qui amènent à repenser constamment la définition même de la pratique, que le projet d'exposition s'articule.

Il s'agit de présenter et d'analyser la construction culturelle d'un phénomène populaire, dans ses dimensions sociales, politiques, économiques et artistiques. Une attention particulière sera portée aux profondes transformations de la pratique et des imaginaires du skateboard qui ont marqué ces dix dernières années (institutionnalisation, sportivisation, féminisation, essor de nouvelles identités et sociabilités incarnées par les skateur·ses, etc).

Le projet souhaite par ailleurs se démarquer au sein d'une historiographie des expositions fondée sur le récit états-unien, en prenant pour point de départ de ses analyses l'espace européen et méditerranéen dont certains hauts lieux comme Barcelone, Marseille

ou Taghazout – en développant leurs propres scènes et pratiques – sont devenus de nouvelles références sur la carte mondiale.

2. La collection du Mucem

La collection – composée d'un millier d'objets, une trentaine de boîtes d'archives et des films – éclaire la pratique du skateboard, des années 1960 aux années 2000, sous des angles historiques, sociologiques ou encore techniques. Elle réunit des documents et objets (planches, équipements, vêtements, photographies, VHS, stickers, magazines, fanzines, etc.) utilisés ou griffés par des skateurs mythiques au même titre que des ensembles donnés par des amateur·ices. Ce fonds est issu d'un travail de recherche et de collecte mené entre le début des années 1990 et des années 2000. Il est en cours d'enrichissement à travers la mise en œuvre de trois nouvelles « enquêtes-collectes » à Barcelone, Marseille et Taghazout.



La collection skateboard au Centre de Conservation et de Ressources du Mucem, crédits Mucem / Julie Cohen

3. Intention scénographique générale

- L'exposition s'intéresse aux pratiques et aux cultures du skateboard dans leur diversité pendant six décennies d'histoire. Ainsi, la scénographie comme le graphisme ne doivent pas prendre le parti d'ancrer leurs principes généraux dans un unique aspect de la culture skate comme sa dimension urbaine ("street skateboarding") ou contre-culturelle ("skate & destroy", "Thrasher").
- L'exposition témoigne de la grande richesse graphique, visuelle et artistique que s'est forgée la culture skate au fil des décennies. La sélection d'items (planches décorées, photographies d'archives, magazines, vidéos) étant très riche visuellement, la scénographie ne doit pas produire de nouvelles images et magnifie ces expôts sans chercher à caricaturer un "décor skate".

- Structurée selon le parcours de l'exposition, la scénographie accompagne une évolution progressive des ambiances : d'une ouverture aux codes muséaux affirmés, elle glisse vers une alternance de sections plus denses et foisonnantes (parfois volontairement moins ordonnées) et de sections plus minimales et plus ouvertes (permettent notamment de mettre en valeur des œuvres de grand format et de varier les rythmes de visite).

- La scénographie veillera à créer, par endroits, des ambiances immersives où les visiteur·es auront le sentiment d'être plongés dans un univers et une culture à part entière. Une attention particulière sera toutefois portée au confort des visiteur·ses par une gestion équilibrée des dispositifs audio. L'ambiance sonore devra notamment rendre confortable la médiation humaine (visites guidées).

- L'exposition accueille un espace central spécifique, désigné provisoirement comme "le skateshop". Il s'agit à la fois d'un espace de repos, de visionnage de vidéos et de présentation des collections. Traditionnellement, le skateshop est le principal lieu de vie et de sociabilité du skate. Idéalement, cet espace se situera à l'articulation des différentes sections de l'exposition et s'inspirera des codes visuels d'un véritable skate shop (cf. chapitre "Le skateshop").

- A noter, la scénographie pourra tirer parti de la hauteur sous plafond qu'offre l'espace d'exposition.

- Concernant les œuvres d'art contemporain, les choix d'accrochage seront discutés en amont avec les artistes.

-- Comme toutes les expositions du Mucem, l'exposition doit respecter les normes d'accessibilité obligatoires (voir Annexes 5 et 10)

- Une attention particulière sera portée aux assises dans l'exposition, à la fois pour les contenus audiovisuels proposés pour le confort de consultation de ces dispositifs, mais aussi à d'autres endroits du parcours pour permettre à d'autres visiteurs un temps de « repos ». Le mobilier conçu par la skateuse et artiste Lizzie Armanto en hommage Alvar Aalto (tabouret, banquette) pourrait être convoqué doublement comme un expôt et un dispositif scénographique.

- Le graphisme devra proposer une identité visuelle attractive et accessible pour un large public, tout en évitant toute approche caricaturale. Une attention particulière sera portée à la lisibilité, à la hiérarchisation des informations et au confort de lecture dans l'ensemble du parcours d'exposition.

La médiation écrite s'articulera autour de plusieurs niveaux de lecture et de contenus comprenant : titres de section, titres de sous-section, cartels simples et développés, ainsi que des cartels dits spécifiques. À ce stade, les besoins identifiés sont les suivants (quantités à confirmer):

- 5 textes de section
- 12 textes de sous-section
- environ 200 cartels simples ou groupés
- environ 25 cartels développés

- 10 à 15 cartels « sensibles », Sont dénommés cartels sensibles toutes formes de cartels qui accueillent une parole subjective, artistique, poétique ou personnelle, en parallèle des cartels scientifiques contenant les informations sur les objets présentés. Ils peuvent être écrits par des auteurs.rices, des personnes reliées à l'objet, un artiste, acteurs du monde du skate, personnes impliquées à la constitution de la collection et autres qui donnent leurs point de vue ou apportent leur témoignage.
- 10 cartels en FAL (Facile à lire). Les cartels écrits en Facile à Lire reprennent en partie les principes du Facile à Lire et à Comprendre – FALC. Ce sont des cartels simplifiés destinés à des publics qui présentent des difficultés de lecture (illettrisme, publics « dys », handicaps cognitifs, publics en apprentissage du français langue étrangère, jeunes lecteurs etc.). Dans l'exposition, les cartels FAL peuvent porter sur des notions difficiles mais importantes à la compréhension de l'exposition. Ils peuvent également s'appuyer sur des œuvres et les expliquer.
- 10 cartels avec picto audioguide et Qrcode
- Ours et panneau de présentation de la médiation à l'entrée

4. Le parcours

Le parcours de l'exposition se décline en quatre sections qui s'articulent autour du "skateshop" (cf. chapitre "Le skateshop"). Les sections sont chrono-thématiques parcourant au fil du temps quatre axes clés : les objets, les définitions, les géographies et les pratiquant-es.

I. Skateboard, l'histoire d'un objet

I.1. Histoire technique à travers la collection : filiations historiques et évolutions techniques, bricolage et diversité des pratiques

I.2. Une naissance mythique : des côtes californiennes au sud-ouest français

II. Une mode, un sport, une culture, ... ? :

II.1. Le skateboard, un phénomène de masse, économique et médiatique

II.2. Le développement de réseaux sportifs et associatifs

II.3. L'affirmation d'une subculture « skate & destroy » et DIY

III. Espaces et géographies du skateboard

III.1. Marseille, l'invention d'une Californie méditerranéenne

III.2. Barcelone, carrefour d'un tourisme skate entre tension et inclusion

III.3. Taghazout, un DIY au cœur d'enjeux économiques et culturels

IV. Être skateur·se

IV.1. Passion ordinaire et engagement

IV.2. Valeurs (liberté, résistance, contre-culture comme utopie)

IV.3. Identités et sociabilités en mutation

Le « skateshop »

Introduction

Le parcours de l'exposition s'amorce par un passage symbolique, des trottoirs de la ville à l'espace du musée. Ce transfert s'effectue à travers une œuvre vidéo filmée à Marseille suivant un skateur dans les rues de Belsunce. Elle s'intéresse à la signature sonore du skateboard, une composante essentielle de sa dimension culturelle immatérielle (le son est donc aussi important que l'image dans la réception de cette œuvre).

L'entrée dans l'exposition, la première appréhension du parcours, se fait ainsi sous le signe du mouvement et du son.

I. Skateboard, l'histoire d'un objet

La première section, consacrée à l'objet skateboard, situe le point de départ du projet : le musée et la collection

Le principe général de la scénographie de cette première partie adopte une structure et une esthétique inspirés des codes muséaux pour se concentrer sur l'objet et l'histoire des techniques. Elle est caractérisée notamment par une présentation en vitrine, aux accrochages significatifs, immersifs et magnifiant la matérialité de l'objet. Ce principe scénographique fait écho à la sacralisation des objets de collection par les amateur·rices de skate.



Vitrine de la galerie d'étude, musée national des Arts et Traditions populaires

I.1. Histoire technique à travers la collection : filiations historiques et évolutions techniques, bricolage et diversité des pratiques

La première partie nous invite à traverser une histoire de l'objet skateboard qui donne son nom à la pratique même. La quête du « premier » skateboard (planche à roulette bricolée ? caisse à savon utilisée debout ?) est constitutive de l'élaboration de la mythologie du skate. La collection du Mucem, avec ses jouets et divers objets roulants du 19^e siècle et du début du 20^e siècle, sera convoquée dans la recherche de cette filiation.

L'entrée par l'objet doit être comprise comme une approche située : l'exposition propose le regard d'un musée, depuis sa collection, sur une pratique et une culture. A partir du fonds skateboard du Mucem, l'évolution technique/formelle de l'objet skateboard est présentée. Elle pense d'emblée « skateboards » plutôt que « skateboard » et donne à voir la diversité des pratiques (du saut en hauteur au street en passant par le slalom et la longboard) et des matérialités (le bricolage est présenté comme une des spécificités du rapport au monde des skateur·ses).

La scénographie de cette sous-section est axée sur une composition de 11 planches de skate accrochées successivement et verticalement, pour donner à voir, par comparaison, les évolutions techniques et formelles de l'objet skateboard. A ce dispositif s'ajoute une deuxième composition, sur le même principe, montrant l'évolution de 7 types de roues par un accrochage linéaire.

Un moule pour la fabrication d'une planche de skateboard complète l'ensemble.



Jouet de la marque Auto-skiff, 1920-1930, Mucem, 2002.64.1
Skateboard "Roller Derby", Mucem, 2002.50.3

I.2. Une naissance mythique : des côtes californiennes au sud-ouest français

A cette mythologie technique de la planche à roulettes et du trottoir, s'entrelace celles d'une journée sans vague et des piscines vides de la côte Californienne. Ici l'architecture d'Alvar Aalto rencontre les *Dog Town Chronicles* et interroge les racines étatsuniennes du phénomène skateboard. Cette mythologie se construit à son tour autour d'objets culte, à l'instar la couverture de *Life Magazine* de 1965 représentant la skateuse Patti McGee ou des premières planches de skateboard arrivées en France, dont on ne conserve aujourd'hui qu'une photographie.

La sous-section doit faire apparaître deux ensembles, l'un consacré à la mythologie californienne du skateboard, l'autre à l'arrivée du skate en France. Le premier ensemble réunit des expôts de natures variées : 1 grande huile sur toile (146 x 114 cm), 2 planches, 1 magazine, 1 autocollant, 1 plan, 1 archive vidéo. Le deuxième ensemble est plus restreint avec 2 photographies, 1 journal manuscrit et 1 archive vidéo.



Couverture du Magazine Life, 1965



Archive INA, Quand le skateboard débarquait en France, 1977

II. Une mode, un sport, une culture, ... ?

La deuxième section, qui s'intéresse aux différentes définitions du skateboard, convoque les modalités historiques d'étude du skateboard par le musée : les sciences humaines et sociales.

La scénographie de cette section s'émancipe de l'approche muséale de la première partie. Elle fait apparaître distinctement les 3 sous-sections. Au milieu de ce chapitre se déploie une installation d'art contemporain volumineuse (constituée de 14 skateboards suspendus formant une courbe - celle d'un ollie kickflip). Cette installation propose une quatrième voix au regard des 3 définitions proposées ici.



Mounir Fatmi, *Maximum Sensations*, installation © Mounir Fatmi (intention de demande de prêt)

II.1. Le skateboard, un phénomène de masse, économique et médiatique

Sport, culture, passion, business, mode, ... la définition du skateboard est au cœur de son appréhension par les sciences humaines et sociales. Dans cette seconde partie, nous quittons le mythe de la naissance dans les années 1960 pour découvrir l'importance du phénomène skateboard dans les années 1970 en France et en Europe. Emissions de TV, clips musicaux et pochettes de disques, photographies de Sylvie Vartan et Jodie Foster skatant les rues et rampes de Paris dialoguent avec des tirages donnant à voir de jeunes skateur·ses pratiquant au milieu de grands ensembles sorties de l'esprit de célèbres architectes de l'oblique (Claude Parent, Paul Virilio, etc.).

Cette sous-section ancre le skateboard dans la culture populaire du milieu des 1970 ' au milieu des 80'. Elle s'intéresse particulièrement au traitement médiatique en présentant des pochettes de disques vinyles, un montage de clips et extraits d'émissions de TV, deux magazines et un sticker. Cette section s'articule également autour de 2 photographies en noir et blanc représentant des skateur.ses au milieu de grands ensembles des années 1970.

II.2. Le développement de réseaux sportifs et associatifs

En parallèle, c'est le moment du développement de réseaux sportifs et associatifs, de la reconnaissance du skateboard comme un sport par les pouvoirs publics. C'est le temps des premiers championnats, de la création d'associations, comités et fédérations qui consacrent une discipline populaire, pratiquée tantôt en ville, tantôt à la campagne, sur des planches, des rampes et des rails « faits maison ». Cette période laisse bientôt place à un essoufflement qui se raconte à travers les correspondances de Robert Merilhou, alias Docteur Skate, qui anime ce réseau tenu en France en maintenant une lettre d'information à grand renfort de photocopiés, et dont le Mucem conserve le fonds d'archives.

Les objets et documents présentés dans cette sous-section donnent à voir la constitution de réseaux sportifs et associatifs du skate en France dans les années 1970. Ces objets présentent le skateboard en tant que sport. Ils peuvent être répartis en deux corpus. Le premier est dédié aux compétitions (affiche, dossard, casque, veste, maillot, photographies d'archives) et la diversité des disciplines (skate de saut en hauteur et archives associées, skate de slalom). Le deuxième corpus revient sur la personnalité de Dr Merilhou à travers des archives (portrait, coupe, courriers). La scénographie peut souligner le caractère archivistique du corpus.



Veste, années 1970, Mucem, 2000.29.89
Fonds José de Matos, Archives Mucem

II.3. L'affirmation d'une subculture « skate & destroy » et DIY

L'essoufflement du phénomène de mode laisse place, à la fin des années 1970, à l'affirmation du skate tel qu'il prend bien souvent place dans nos imaginaires, une contre-culture guidée par le mot d'ordre « skate & destroy » : c'est la construction d'un nouveau mythe. Le magazine Thrasher tient une place essentielle dans la construction d'une esthétique skate à part entière. A la même période, la vidéo skate, par et pour les skateur·ses, participe de cette révolution visuelle, étroitement liée à l'histoire de la musique (punk, plus tard hip-hop). L'importance de l'autoreprésentation (créer l'image que l'on donne de soi) chez les skateur·ses va de pair avec une éthique du DIY qui se traduit tantôt par la production de fanzines ou de vêtements que la costumisation des planches. L'affirmation du skate contre une contre-culture s'accompagne de l'émergence d'une esthétique valorisant des figures masculines, des codes associés à la virilité/masculinité, voire des images misogynes. La section se clôt sur une photographie de skateuses espagnoles brandissant une banderole « Skate & Destroy the Patriachy ».

Cette sous-section est dédiée au skate comme subculture : la densité de cette partie traduit la vitalité des pratiques DIY et donne à voir la spécificité de la contre-culture skate des années 80-90. La scénographie de cette sous-section s'articule autour d'un volumineux rail de skate graffé. Six planches de skateboard sont fixées (3 côté grip, 3 côté décor) sur un fond constitué de couvertures du magazine Thrasher. Une des planches est associée à l'écran de sérigraphie ayant servi à réaliser son décor. L'ensemble est complété par un tee-shirt, une sélection de fanzines et une pile de VHS de skate. Un écran diffuse le contenu de l'une des VHS. Par ailleurs, un dispositif d'écoute permet d'accéder à une playlist musicale. Enfin, comme un contrepoint à cet ensemble "skate & destroy" est présentée une photographie faisant apparaître la mention "skate & destroy the patriarchy".



Rail (Hubba) graffé (Montpellier), Mucem, 2001.57.48
"Skateboarding is not a crime », Mucem, 2002.49.3

III. Espaces et géographies du skateboard

La troisième section est consacrée aux territoires contemporains du skateboard en Méditerranée et met en lumière son inscription actuelle au sein d'un réseau d'acteurs, de pratiques et de scènes liées au skateboard aujourd'hui

Cette partie est consacrée essentiellement dans l'espace méditerranéen mais son interprétation scénographique ne manifeste aucun exotisme. Des courbes du bowl aux plans inclinés de Barcelone, la recherche scénographique peut s'orienter davantage vers la forme, prenant en considération l'intérêt de la culture skate pour les principes architecturaux de Claude Parent et Paul Virilio (architecture oblique) mais aussi d'Alvar Aalto (architecture organique, de la courbe). Ces deux éléments théoriques sont introduits dans les sections I et II.



Pavillon français de la biennale de Venise 1970, par Claude Parent
Skateur dans une piscine vide californienne à fond rond inspirée par Alvar Aalto, © Arto Saari

Introduction

Des rampes de compétitions aux escaliers et trottoirs, les lieux du skate sont aussi pluriels que les pratiques et interrogent le rapport entre l'espace public et ses usager·es. Une sélection de panneaux raconte l'évolution des politiques d'interdiction des planches à roulettes, depuis les interdictions en vogue dans les années 1990 et 2000, venues de plusieurs pays et parfois cocasses ("no squatboarding", sic, prévient une mairie française). Au fil de l'acceptation de la pratique sont présentés des panneaux municipaux basant leur message sur le vivre-ensemble skaters/ses/piéton·nes, témoignant des initiatives de co-construction des pouvoirs publics avec les skateur·ses à Malmö, Bordeaux ou encore Barcelone.

Pour traduire de façon immédiate et graphique les rapports skateurs-autorités au fil des décennies, une collection de panneaux est présentée. Ce mobilier urbain peut inviter à un traitement scénographique spécifique, évitant l'assimilation du panneau à un tableau et invitant à saisir la fonction et le contexte initial de l'objet.

Cette section peut être présentée indifféremment en "début" ou en "fin" de section, car elle joue un rôle de transition.

III.1. Marseille, l'invention d'une Californie méditerranéenne

A l'échelle internationale, le skateboard voit sans cesse émerger de nouveaux·lles acteur·rices et de nouvelles capitales, souvent très éloignées de sa Californie natale. Depuis le début du XXI^e siècle, le pourtour méditerranéen s'inscrit dans cette nouvelle distribution de la carte mondiale. A Marseille, dans les années 1990, le désir de transformation du quartier du Prado en une petite Californie française, à grand renfort de sable et de palmiers,

donne naissance au mythique « Bowl du Prado », qui fait de la cité phocéenne une capitale mondiale du skateboard. De sa consécration dans le jeu vidéo Tony Hawk Skater Pro à l'émergence d'une scène skate diversifiée à l'échelle de l'ensemble de la ville et ses quartiers, cette troisième section s'ouvre avec un portrait du skate contemporain à Marseille et de ses acteur·rices (pratiquant·es, associations, etc.).

Cette sous-section s'articule autour d'un dispositif vidéo qui fait dialoguer différents visages du skateboard contemporain à Marseille (une galerie de portraits vidéos incarnant les différents quartiers du skate). Un banc décoré par une artiste marseillaise est associé à ce dispositif et destiné à servir d'assise au public.

En complément de ce dispositif, quelques items reviennent sur un volet historique (plan du bowl du prado, vidéo sur la création du bowl, magazine, jeu vidéo Tony Hawk skater pro).

III.2. Barcelone, carrefour d'un tourisme skate entre tension et inclusion

Le parcours se poursuit avec le cas d'étude de Barcelone, dont la transformation architecturale en vue de l'accueil des JO de 1992, a transformé la ville en un skatepark impromptu à grande échelle. L'histoire de l'émergence de cette destination de tourisme skate par excellence en Méditerranée sera regardée à travers l'une des caméras ayant influé sur cette médiatisation, ainsi qu'une série de photographies mettant en regard la ville architecturale (noir et blanc), et l'action de skater la ville (couleur).

Cette sous-section est pensée sur la mise en dialogue de deux ensembles de photographies : l'un sur la renommée internationale de Barcelone, l'autre sur son architecture. 5 tirages couleur skateuses en action et 5 tirages noir et blanc de skate dans des architectures caractéristiques de Barcelone. En complément, une caméra vx1000 témoigne des modalités de construction médiatique du mythe Barcelone, tandis que deux paires de chaussures illustrent la dimension monétaire de cette renommée.

III.3. Taghazout, un DIY au cœur d'enjeux économiques et culturels

Cette section se termine sur l'analyse de l'émergence d'un haut-lieu du skateboard marocain, depuis la construction d'un skatepark dans la station balnéaire de Taghazout. A partir d'œuvres et d'objets réalisés par des artistes et marques marocain·es, ce chapitre s'intéresse aux rapports de la scène skate marocaine avec les acteurs internationaux (organismes, marques, touristes) attirés par l'essor d'une nouvelle « terre de skate ».

Cette sous-section est centrée autour d'une grande photographie du skatepark de Taghazout mise en regard d'un montage de captures d'écrans instagram commentées (audio). En complément, deux planches de skateboard (accrochées verticalement), une planche du commerce et sa réinterprétation par une artiste marocaine.

IV. Être skateur·se

Après avoir analysé l'objet skateboard et ses mythes, la définition de la pratique et ses tensions, les espaces de la pratique et ses enjeux, c'est à la rencontre des pratiquant·e·s que nous invite cette quatrième section. Que signifie être skateur·se ? Quels outils d'appréhension de cette/ces identité/s nous sont-ils offerts par les sciences sociales, la création artistique et les pratiquant·e·s elles/eux-mêmes ?

En interrogeant l'identité des pratiquant·e·s, cette section donne à voir les mutations permanentes de la pratique et invite à envisager l'exposition comme un fragment dans une constellation d'approches possibles du sujet.

Cette section est marquée par la présence d'une sculpture volumineuse (250 cm X 240 x 450), représentant une rampe de skateboard en miroirs brisés.



Sandrine Pelletier, *Bone Fire*, 2010, installation en bois et miroir © highlike © Sandrine Pelletier (intention de demande de prêt)

Les sous-sections sont poreuses et proposées de manière indicative pour identifier des corpus. Les sous-titres de sections pourront être amenés à évoluer au fil des échanges avec les interlocuteur·rices convoqué·es dans cette section. Elle doit davantage s'apparenter à un archipel d'objets et documents nourrissant la variété des identités de skateur·ses et leur mutation permanente qu'à une partie segmentée et figée.

IV.1. Passion ordinaire et engagement

A partir de la notion de « passion ordinaire » définie par l'anthropologue Christian Bromberger, et qui participe de l'identité de skateur·se. Celle-ci dépasse largement la seule pratique et se prolonge au cours d'une vie où elle est devenue parfois impossible (l'exposition présentera le travail d'un artiste qui a continué à skater à travers la vidéo et le dessin, dans son parcours avec la maladie). Ce chapitre s'intéresse par extension au concept d'engagement, qui se traduit tantôt dans les pratiques de fabrication de skatepark DIY que dans la prise de risque dont l'imaginaire genré sera par ailleurs interrogé. La notion de prise de risque nous invite à analyser les valeurs cardinales associées au skateboard, à l'instar de la valeur liberté qui se manifeste dans un rapport inconditionné à l'espace public.

Cette sous-section fait cohabiter un ensemble d'items associés à la fragilité (la grande rampe-sculpture, 6-8 dessins de petits formats, une composition de photographies

représentant des blessures, un plâtre de jambe décoré) avec un ensemble d'items consacré aux pratiques DIY (des outils, une archive vidéo de construction d'un skatepark à Marseille, une photographie de skatepark DIY à Varsovie ou Oxford).

IV.2. Valeurs (liberté, résistance, contre culture comme utopie)

Elle devient une forme politique de résistance dans les séries de photographies prises en Palestine et en Ukraine, où les skateur·ses continuent à affirmer leur légitime présence dans des territoires occupés ou menacés.

Cette sous-section met en dialogue entre 1 photographie très grand format en noir et blanc (représentant des skateurs en Ukraine) et une série de 9 photographies en couleur (sur le skate en Palestine) dialoguant avec un poème.

IV.3. Identités et sociabilités en mutation

Aux modes d'engagements et aux valeurs répondent des formes de sociabilités. Celles-ci sont marquées par de fortes mutations compte tenu de l'évolution d'une pratique essentiellement occidentale, masculine, hétéronormée jusque dans les années 90 vers une pratique progressivement mondialisée et plus inclusive pour les personnes assimilées femmes et LGBTQIA+. Ce chapitre s'attache à analyser ces mutations, liées à la sportivisation de la pratique (par exemple l'essor de grandes championnes dans le cadre des JO) ainsi que par des stratégies de *gender manoeuvring* : constitution de collectifs, de marques d'évènements, en mixité choisie. La section réunit notamment un ensemble d'archives représentatives des stratégies, dispositifs et médias, mis en place par des collectifs/crews/associations de skateur·ses minorisé·es en raison de leur identité de genre, pour permettre, définir ou affirmer leur présence dans la communauté du skateboard. L'importance de l'autoreprésentation est réaffirmée au profit de la mise en avant de nouvelles identités et sociabilités de skateur·ses. Celles-ci se manifestent également à travers le vêtement.

Cette sous-section s'articule autour d'une commande artistique de tee-shirts détournant des logos de skateboard. Elle met cette création en dialogue avec un ou deux autres costumes. Enfin, elle donne à voir le contenu de fanzines (ils peuvent être déployés comme un chemin de fer éditorial).

Le « skateshop » : lieu de vie et poumon de la scène skate

Au cœur de l'exposition s'installe le « skateshop », un espace dédié à l'histoire du design graphique des planches de skateboard qui constitue le cœur de la collection du Mucem. Traditionnellement, le skateshop est le principal lieu de vie et de sociabilité du skate, avec formellement un effet de "tanière" aux murs surchargés/saturés revendiqué - loin

de la simple boutique moderne et épurée. Espace essentiel et singulier de l'exposition, qui aura son propre nom, reprendra les codes visuels d'un véritable "skate shop" (cf. références visuelles infra).

L'accumulation de planches y rappelle tantôt l'ambiance d'un skateshop que celui des réserves du musée. Le nombre de planches (exposées verticalement, sens de lecture du décor) est à définir mais comptera au minimum 50 planches. Une vitrine comptoir en verre, remplie de stickers, de magazines, de trucks, complète l'ensemble. La vitrine pourra fonctionner comme une mise à distance pour mur de planches. Elle sera, de préférence, une vitrine de commerce d'occasion.

Cette "boutique" accueille également un petit espace de visionnage en commun de vidéos iconiques, dans des conditions d'immersion identiques à celles d'un vrai skateshop, lieu où l'on commerce autant que l'on "chille" entre amis sur un canapé. Le public doit pouvoir s'y installer confortablement.







Visuel fournis par Sébastien Carayol