

Portrettfoto  
Max Hamilton

## RAPHAËL ZARKA En sykloide på veggen

Tekst Sigurd Tvette & Sam Griffin

OM GJENBRUK, EKSPERIMENTELL FYSIKK, PARKOUR,  
KONVENSJONER, THRASHER ANNO 1985 OG TRANGE BUKSER

SIGURD TVETE — Kan du først begynne med å fortelle litt om deg selv?

Jeg heter Raphaël Zarka, og jeg er en fransk visuell kunstner. Mine hovedinteresser som kunstner har å gjøre med abstrakt geometri, migrasjon og bruk av former, det vil si måten en form eller et objekt dukker opp på ulike steder, og i forskjellige tidsepoker gjennom historien. For eksempel holder jeg for øyeblikket på med å undersøke, fotografere, filme og lage skulpturer av en semiregulær form som kalles et rombkuboktaede.<sup>1</sup> Mine kunstverker har mye å gjøre med det å samle, sette sammen og redigere. Jeg tenker ikke på meg selv som en «skatekunstner» i det hele tatt, men jeg har laget noen verk som er direkte koblet til skateboarding. Jeg har også skrevet noen tekster om skating.

SIGURD — Kunne du fortalt oss litt om bøkene du har skrevet?  
Selv om de alle er veldig forskjellige hører de tre bøkene

jeg har skrevet hjemme i kulturstudiefeltet. Den første ble publisert i 2003 og heter *The Forbidden Conjunction*, men det hadde vært lettere å simpelthen kalt den «What is Skateboarding», det er tross alt spørsmålet jeg – ved å sammenligne skating med andre spill og måter å leke på – prøver å besvare. Den andre boken min, *On a Day With No Waves. A Chronicle of Skateboarding* – gitt ut i 2006, trykket opp i nytt opplag i 2009 – er en kronologi om skateboarding som strekker seg fra 1779 til 2009. Jeg har alltid vært en fan av kronologiene man finner i jubileumsnumrene av Thrasher og andre magasiner, så jeg begynte å samle på dem, men de var fulle av hull. Så jeg måtte tette igjen hullene, kryss-sjekke fakta, lese enhver bok som har kommet ut om emnet, og så videre. Den siste boka, *Free Ride: Skateboarding, Galilean Mechanics and Simple Shapes* fra 2011, er mer kompleks. Det er den eneste som inneholder bilder. Jeg synes det er vanskelig å skulle oppsummere den, men det er mer eller

1)  
Rombkuboktaeder: et arkimediske legeme med 8 trekantede og 18 kvadratiske sider, 24 hjørner og 48 kanter.







Cover Version no1 (Iran Do Espirito Santo), 2002  
Breeze-blocks, cement, 76 x 76 x 15 cm  
Foto [Paolo Code](#)

[Ratiocination](#)  
Foto [Aurélien Mole](#)



The Prismatic series, 2011  
Foto [Marc Damage](#)

mindre en undersøkelse av former som skatere bruker, og relasjonene disse har til mekanikk og moderne skulpturer.

SAM GRIFFIN — I forelesningen du ga på Performa 11-biennalen i fjor påpekte du at Lawrence Halprin, designeren av EMB/Justin Herman Plaza, later til å lage arkitektur som tilrettelegger for utøvelse – mye fordi hans viktigste kreative samarbeidspartner var hans kone, den postmodernistiske danseren og koreografen Anna Halprin. Med dette friskt i minne, hvor interessert er du i historien og bakgrunnen til objekter og rom generelt, og tror du skateboarding har bidratt til måten du oppfatter menneskeskapte omgivelser på?

De to faktorene som har formet mitt forhold til arkitektoniske rom er definitivt skateboarding og kunst. På et ganske intuitivt nivå, og også på grunn av selve aktiviteten, så har skateboarding formet noen av interessene som er fundamentale for kunstverkene mine, som for eksempel interessen min for geometri og ideer om gjenbruk og appropriasjon.<sup>2</sup> Jeg føler også virkelig at kunsthøyskole har vært et perfekt supplement. Det hjalp meg til å utvikle og strukturere den intuitive kunnskapen som enhver skater har.

SIGURD — I et intervju i Grey nevner du hvordan vi er «formet, og noen ganger begrenset, av verden og samfunnet». En skater er selvsagt veldig påvirket av hans omgivelser, siden det er hans eller hennes omgivelser som fungerer som lerretet for skatingen. Imidlertid, siden skatere på noen måter er mindre begrenset av menneskeskapte omgivelser enn ikke-skatere, siden det kan bli brukt i nærmest uendelige måter – og på måter som er helt forskjellige fra det som var tanken bak blant de som designet det – tror du at dette får skatere til å se samfunnet på en annerledes måte?

Vi bør ikke forvente for mye av skating. Jeg synes at samfunnet er for komplekst til å bli enkelt forstått gjennom prismet av treleketøyet vårt. Det er ting som ikke nødvendigvis blir lettere å forstå gjennom en skaters mange måter å bruke en enkel fortauskant på. Og det er helt greit, å gå utover monofunksjonaliteten i miljøet man møter til daglig hjelper definitivt med å bygge på lag av virkelighet til våre felles omgivelser. For meg er det i seg selv en utrolig prosess. Skatere finner skjulte lekeplasser i de mest dagligdage objekter eller rom på en måte som hjelper oss til å på nytt fortolke våre omgivelser. Ikke verst til å bare være en lek.

SIGURD — Apropos lek så har du også tidligere snakket om spillet skateboarding. Forskere i positiv psykologi poengterer at suksessen til veldig gode spill ligger i hardt arbeid, siden hardt, meningsfullt arbeid er noe av det viktigste som skal til for å gjøre et menneske lykkelig. Tror du at «motgangen» som skatere har, ikke bare i det fysiske ved å mestre selve brettet, men også i det å kunne skate hvor vi vil, er en del av det som gjør skateboarding til en aktivitet som aldri slutter å være interessant?

Ja, jeg er definitivt enig i det. Som skatere burde vi aldri

gjøre oss selv til ofre, klage for mye på at spots blir ødelagt eller gjort ikke skatebare. Det er trist, men dette er også en del av leken. Vi tilpasser oss byen, og byen tilpasser seg til oss. Ofte på ganske dumme måter, men det er det som gjør at vi utvikler oss videre. Noen vil finne nye typer spots, andre vil begynne å lage DIY-spots, og noen vil igjen synes at dette er et tema som er større enn skateboarding, og bestemmer seg for at politikk ikke bør være opp til «de andre», og begynner å kjempe mot byplanleggingen generelt. Det viktigste i dag er ikke hva slags skater du er, men hva du gjør i tillegg til å skate. Med andre ord, hva skateboarding hjelper deg til å gjøre i tillegg til å skate, hvor det leder deg.

SAM — Filmen din Riding Modern Art presenterer skatefootage som utforsker skaters interaksjon med offentlige skulpturer, og illustrerer slik hvordan skatere ikke vurderer disse objektene ut fra deres kulturelle verdier, men ut fra deres evne til å gi glede som skateobstacles. Med tanke på dette, tror du at evnen til å forstå skulpturer i disse ukonvensjonelle termene har påvirket dine egne arbeider, spesielt nå som du blir spurt om lage kunstverk som eksisterer i offentligheten?

Riding Modern Art er en kort montasjefilm, men også en samling bilder tatt av internasjonale skatere. Dette prosjektet ble først vist på Lyon-biennalen i 2007, og så publisert som en portefølje som noen kunstmagasiner, inkludert magasinet som Pompidou<sup>3</sup> trykker. Det viser at kunstverdenen også finner relevans i skaternes respektløse hyllest til det beste og verste innen offentlige skulpturer. Snarere enn et godt håndverk som står bak et vakkert bilde eller en skulptur, så mener jeg at kunst handler om «en del av det mentale», for å noe løst sitere Leonardo da Vinci. En kunnskapsmetode eller i hvert fall en måte å stille spørsmål om verden på. Det er perfekt dersom «en del av det mentale» også er vakkert, men problemet er at skjønnhet-sidealer avhenger sterkt av kulturelle vaner. Våre preferanser er bare delvis «våre», en stor del av de er kulturelle, påvirket av tiden og stedet vi bor på. Det er derfor det er så mange tilfeldige og merkelige skulpturer. Jeg ser absolutt på noen offentlige skulpturer som kunst, mens andre bare er oppbygde deler av stål og sement som firmaer har betalt for. Tomme skall, rett og slett. Før jeg så skatere bruke denne typen skulpturer la jeg ikke så mye merke til dem, men nå setter jeg mer pris på dem som de frikene de er; symboler på relasjonene mellom kunsthistorie, tid og makt.

Jeg prøver så godt jeg kan å unngå å bli spurt om å lage kunstverk for det offentlige rom. Men når jeg gjør det så prøver jeg å utfordre konvensjoner. Hvem sa at kunstverk må være monumentale? Eller at de må være der lenger enn et par uker? Kan offentlige skulpturer være funksjonelle? Det er en kontekst man må forstå, men det er også vaner man må stille spørsmål ved. Jeg tror det er dette samtidskunst handler om. Det er vanskelig, noen ganger fungerer det, andre ganger ikke.

SAM — I essayet ditt The Forbidden Conjunction identifiserer du det tredelte forholdet mellom skateren, skateboardet og

2)

Appropriasjon: Bruk av lånte elementer i produksjonen av et nytt verk.

3)

Senter for moderne kunst, samt messe- og konserthall i Paris.



Tautochrone Verified, 2010  
Formwork plywood, Carrara marble, 67 x 30 x 185 cm  
Foto Aurélien Mole

Archimedes' Cenotaph, 2011  
Clay bricks, stained MDF, 236 x 134 x 72 cm  
Foto Marc Damage







The Cycloid Ramp  
Foto Raphaël Zarka

terrenget som fundamentalt for de utallige fortolkningsmåtene skatere har til rådighet og kan benytte seg av i møte med arkitektur. Vil du si at aktiviteter som benytter seg av det samme terrenget som skatere, men som ikke har noe «verktøy» - parkour er her det beste eksemplet – har mindre handlingsfrihet i måten de redefinerer offentlig rom på?

Mitt største problem med parkour er at jeg finner det for heroisk, altfor knyttet til atletiske kropp og bevegelser som minner for mye om soldater og militærøvelser. Noen ganger når jeg ser spots laget av jord eller materialer man ikke kan skate så misunner jeg BMXere. Enkelte områder er det bare BMXere eller utøvere av parkour som kan benytte seg av.

SAM — I din nye bok *Free Ride: Skateboarding, Galilean Mechanics and Simple Forms* så viderefører du analysen din ved å se på hvordan skateboarding kan være en type eksperimentering som forener arkitektur, fysisk utfoldelse og gravitasjonsfysikkens historie. Hvordan har dette påvirket noen av de siste skulpturprosjektene dine, som for eksempel den spesielle rampen du konstruerte i New York i fjor?

En dag jeg bladde gjennom en utgave av et vitenskapsmagasin viet til Galileo, oppdaget jeg at han ikke bare var kjent som astronom, men også som stamfaren til eksperimentell fysikk. Galileo studerte spesielt lovene om fritt fall, og i den forbindelsen fikk han en snekker til å bygge noen instrumenter, half-pipes og kurver, der han studerte hvordan metallballer svingte eller akselererte. Jeg fant noen rekonstruksjoner av disse objektene i forskjellige fysikkmuseer, og litt etter litt satte jeg meg mer inn i disse eksperimentene. Det som virkelig fanget oppmerksomheten min var problemet som omhandler en brakistokron kurve. Det går ut på å identifisere kurven som korresponderer til den minste tiden en ball bruker mellom to punkter. Vi vet alle at den korteste veien mellom to punkter er en linje. For skatere så er denne linjen skråstilt, og vi vet fra erfaring også at en kurve er raskere enn en helling. Så det betyr at den korteste veien ikke er den raskeste, og at den raskeste veien er en kurve. Men hvilken kurve? Galileo trodde at det var en bue av en sirkel, men han tok feil. Fysikere etter han, inkludert Huygens og Newton, oppdaget at en brakistokron kurve er en spesifikk kurve som kalles en «sykloide». Man kan tegne en sykloide på en vegg med en blyant som er festet til et hjul som ruller ved siden av veggen. Det må kanskje forklares ved hjelp av en tegning, men det dette gjør visuelt er å lage en kurve som er veldig bratt først og så blir slakkere. Galileo hadde noe til felles med skatere, han var besatt av buen til en sirkel. Dette gjorde at jeg ville teste ut sykloiden på en ramp. Jeg var meget stolt av denne lille sammensetningen av forskjellige ideer, og jeg syntes det var veldig intellektuelt stimulerende. Så, mens jeg gjorde research om sykloiden så kom jeg over en gammel artikkel i et Thrasher fra 1985 som het «Cycloid Ramp Theory». Jeg fortalte akkurat samme historie!

Da jeg ble invitert til biennalen i NY foreslo jeg først

å bygge sementversjoner av noen av mesterverkene innen minimalistisk kunst, blant annet en skulptur av Tony Smith som heter «Free Ride». Men rettighetshaverne ville ikke la meg lage disse visuelle coverversjonene. Det var da jeg bestemte meg for å lage en sykloide-ramp. Av forskjellige grunner synes jeg at konteksten var feil for akkurat det prosjektet. De ba meg om å bygge rampen i bakgården til hovedbygningen, der alle forelesningene og paneldiskusjonene ble holdt. Utstillingslokalet var dårlig promotert og sjeldent åpent. Jeg ville ikke skate rampen fordi jeg ville følt meg som en ape med alle kuratorene som så på. Sykloiden gjorde mini-rampen meget rask og ganske vanskelig å skate i begynnelsen, men de som kom gjentatte ganger fortalte meg at de ble vant til den, og at de syntes den var bra. Jeg er dog ikke så sikker på at det er den beste måten å bygge ramp på, men det er definitivt verdt å prøve det igjen. Jeg ville likt å jobbe med det som en workshop med arkitektstudenter, det ville vært mye bedre.

SIGURD — Har skateboarding og skatere noe virkelig nytt og positivt å tilby verden? Eller er den positive oppfattelsen av vår egen subkultur nærsynt og oppblåst?

Jeg skrev litt om dette i *The Question Which is to be the Master*. Jeg føler ikke at skateboarding er en form for aktivisme. Skateboarding er for individualistisk for det. Men det stiller noen spørsmål om hva rom handler om, og måtene det blir oppfattet på. Iain Borden og Ocean Howell har på en god måte tydeliggjort dette i sine tekster. Det positive som skateboarding kan tilby verden er lidenskap, og en skapende evne til å få ting til å skje på, en tilnæringsmåte som inkluderer mye nysgjerrighet for vanlige ting, et ønske om tilpasse seg, til å utforske, til å gjenbruke og til å bygge. Som en metodologi så er dette absolutt positivt.

SIGURD — Jeg har sett et bilde av deg der det ser ut som du gjør en frontside lipslide på en blokk på toppen av en bank. Skater du fortsatt regelmessig? Og hvordan føles det å ha en forelesning på en av de mest kjente galleriene i verden (Tate Modern) den ene dagen, og så bli sett på som en del av urbaniseringens søppel den neste?

Jeg tror ikke det har noe med min kunstvirksomhet å gjøre, men det er nå en gang slik at jeg ikke kan skate på samme måte lenger. Og jeg snakker ikke om mine manglende evner her, jeg synes bare at livet er stressende nok. Jeg vil ikke slåss med sikkerhetsvakter lenger, eller krangle med en gammel dame som ikke tåler lyden som oppstår når jeg prøver å grinde en kant rett utenfor vinduet hennes. Når jeg skater street så velger jeg nabolag eller tidspunkt som minimerer dette aspektet ved skating. Jeg liker også miniramper og parker godt. Jeg skater grusomt trygt, det er ikke noe stolthet der i det hele tatt. Jeg stoler på at andre tar på seg å videreføre en mer fryktløs tilnærming.

SIGURD — Mens vi er løst inne på det, kan du fortelle om

filmen du viste på Tate Modern?

Filmen du referer til er en montasjefilm som heter *Species of Spaces in Skateboarding*. Jeg brukte mer enn 40 dokumentarer og skatevideoer fra 1964 til 2006. Idéen var å vise hvordan plasser tilpasset skating har utviklet seg fra skatings begynnelse og frem til nåtiden. Jeg ville vise prosessen bak tilpassingen og arrangementen av elementer fra den urbane verden inn i spesifikt designete skateparker. Filmen kompletterer min kronologi, men dette er også hva som hjalp meg til å fokusere på geometrien av de enkle formene jeg utforsker i detalj i *Free Ride*. Egentlig ville jeg lage filmen jeg alltid har villet lage for mine venner som ikke skater.

Som oftest når jeg viser filmen du refererer til så er det noen skatere som blir fornærmet over at jeg viser bilder jeg ikke har tatt selv, eller at jeg i det hele tatt tillot meg å klippe i klassiske skatevideoer. Selv om jeg kan forstå hvor disse reaksjonene kommer fra, så blir jeg alltid overrasket. Skateboarding skal liksom være en «pirataktivitet», en aktivitet der man går fra rollen som bruker/forbruker til innovator. Teoretisk sett så er jeg sikker på at vi alle kan enes om det, men noen klarer ikke å se dette som en metodologi. Jeg tror også denne negative reaksjonen kommer av det faktum at redigering som en kreativ handling er undervurdert. For meg så er redigeringen den virkelige delen av det å lage film, den vanskeligste og mest kreative delen av det.

SIGURD — Skribenten Max Olijnyk<sup>4</sup> beskrev en gang skateboarding som et språk man leser. Et språk som ikke nødvendigvis består av ord, men av måter å stå på brettet, hvilke tricks man velger å gjøre, skoene man bruker og så videre. Alle disse symbolske markørene inngår i et språk som kommuniserer skateboarding, for det meste til andre skatere. Du har selv snakket om skatingens språk, men da fokuserte du mest på terminologien rundt det. Du nevnte hvordan man måtte være åpen og villig til

å forstå skateboarding for å faktisk forstå det. Føler du at det er en vilje i den generelle befolkningen til å forstå skating, eller er skating umulig for ikke-skatere å forstå?

Jeg er enig i at i enhver sosial gruppering, og spesielt subkulturer, bygger et eget språk, eller i hvert fall egne koder. Jeg tror at vi alle følte som tenåringer at vi trengte å høre hjemme i et felleskap, og at et spesifikt språk var en ekstremt viktig del av det. Det har en dobbel funksjon ved å samle de som hører til det, og ekskludere de som er utenfor.

Nå vet vi også at kodene er fleksible og at de forandrer seg. Det er tydelig at det ikke betydde det samme å bruke trange bukser i 1999 som det gjør i dag. Selv meningen av tricks forandrer seg. Før Eastern Exposure eller Welcome to Hell var det absolutt ikke kult å gjøre en wallride, en boneless eller en no-comply. I dag har vi merket som Magenta, og skatere som Leo Valls, som skater små fortauskanter og andre rare spots, og noen folk, inkludert meg selv, synes det er flott. Disse verdiskiftingene gjør det mulig å ha forskjellige familier – og til og med motsetninger – innen samme subkultur. Og det er dette som holder det hele i live.

Når du sier «den generelle befolkningen» så impliserer du «resten av verden som ikke skater». Det er mange mennesker. Siden de ikke skater så vil de absolutt ikke forstå det som vi gjør, men det er irrelevant for meg. Interesse og nysgjerrighet er det eneste som betyr noe. Om folk interesserer seg så er det selvsagt at «de» vil få noe ut av det fra et eksternt perspektiv, aspekter av skateboarding som vi skatere ikke kan finne ut av.

I *Forbidden Conjunction* så prøvde jeg å forklare noen ting som jeg tror kan misforstås med skateboarding, som den forskjellige logikken i vandalisme og skateboarding. Men når alt kommer til alt så bryr jeg meg ikke så mye om å «forståelse», for jeg er ikke engang sikker på om vi vet hva det er som kan forstås. ♦

4)

Max Olijnyk har til dette nummeret av Dank intervjuet Trent Evans fra Pass Port, se side 96.



The Prismatic no 2, 2011  
Oak beams, 250 x 130 x 30 cm  
Foto [Aurélien Mole](#)

## The question is which is to be master

Francesco Finizio's sculpture *Silver Surfers* (2005) consists of a little pile of skateboard decks partially burned in a campfire. That piece always reminds me of the anachronistic, nay, archaic character of a skateboard deck: seven thin layers of maple cross laminated together.

Following the advice of his wood-worker father, Willie Winkel, a young Canadian skater, conceives the first seven-ply maple skateboard deck in 1976. This new process quickly replaces decks made out of oak, various kinds of plastic, fiberglass, aluminum and other compounds. Since then, things haven't changed at all. A handful of diehard fanatics of innovation have provided us with a few minor discoveries, most of which only go on to prove the contrary: that nothing is better than maple.

In one of the essays featured in his famous collection, *Mythologies*, from the mid-1950s, Roland Barthes laments the disappearance of wooden toys, which have been replaced by figurative metal and plastic toys (from little cars to dolls, not to mention tea sets and revolvers of every kind). Although significantly discredited by the invention of Lego, Barthes' analysis remains germane and could easily be used to describe the relationship a skater has with the forms that surround him or her. The toys that Barthes disparages "always mean something, and this something is always entirely socialized, constituted by the myths or the techniques of modern adult life."<sup>1</sup> According to Barthes, these toys prepare the child to immediately accept the adult world with its values, from war to housekeeping. But what Barthes reproaches them for above all is how they socialize a child

as owner-user and never as creator: "Faced with this world of faithful and complicated objects, the child [...] does not invent the world, he uses it: There are prepared for him actions without adventure, without wonder, without joy. He is turned into a little stay-at-home householder who does not even have to invent the mainsprings of adult causality; they are supplied to him ready-made: he has only to help himself, he is never allowed to discover anything from start to finish."<sup>2</sup> Building blocks, and later, Lego (in their most abstract version) implicate the child in a demiurgical activity, in which the meaning, use of, and overall aggregate form of these elements is determined by the child alone.

The objects and spaces from our everyday life are no less subject to this schema; they are conceived for a specific use, determining our gestures and our movements. Like laws, urbanism and its codes are from the outset an attempt to organize the city in hopes of addressing a genuine problem: How can we live together on healthy and equal terms? Nevertheless, architecture and urbanism both often seem to be repressive (however slight that repression might be) with regards to freedom. The notion of commercial space tends more and more to systematically replace public space. In an architecture conceived not for the citizen, but for the consumer, skaters ask the question: What do we do with our cities? As Iain Borden remarks in his book *Skateboarding, Space and the City*, everyday urban objects are functional and highly programmed.<sup>3</sup> They are all vectors of a message. They speak an authoritarian, unilateral language, which conditions us and with which it is impossible to communicate. The activity of the skaters tends to spontaneously suspend the implicit power in each building,

2)  
*Ibid.* pg 54.

1)  
Roland Barthes,  
*Mythologies*.  
Trans., Annette  
Lavers (New  
York: Hill and  
Wang, 1972),  
pg 53.

3)  
Iain Borden,  
*Skateboarding,  
Space and the  
City* (Oxford:  
Berg Publish-  
ers, 2001). See  
notably the two  
chapters "Urban  
Composition" and  
"Performing the  
City."

space, object or piece of urban furniture; skaters reduce the city to its essence, a game-like collection of materials put into form. By disengaging it from its intended use and depriving architecture of its meaning, skateboarding becomes a way to appropriate the city, or, to use Barthes' vocabulary, becomes a way to exist as a "creator" rather than as a simple "user."

In *Through the Looking-Glass*, Humpty Dumpty says to Alice: "When I use a word, [...] it means just what I choose it to mean—neither more nor less."

"The question [responds Alice] is whether you *can* make words mean so many different things."

"The question is," said Humpty Dumpty, "which is to be master—that's all."<sup>4</sup>

Skaters invent new uses for certain patches of the urban fabric of cities. In the spirit of Humpty Dumpty, non-English speakers (around the world) often choose to use the words like curb, ledge or handrail as opposed to their counterparts in their own languages. But these words are more than simple English, they designate new objects, a parallel reality where the reasons to be a curb or handrail are something else entirely. Through action, skaters modify the meaning as well as the history of the spaces they appropriate. These words crystallize this modification: a handrail is only a handrail as it used by a skater.

In his remarkable essay *The Poetics of Security*,<sup>5</sup> Ocean Howell maintains that skaters rectify the commercial logic of certain spaces, and thus become producers of public spaces. In my opinion, skateboarding, which very effectively asks the question of how to redefine public space, does not as effectively answer it. Skaters are not producers of public spaces in the sense that they open up spaces to other practices. More often than not, skaters end up annexing a space rather than sharing it. What is more, it is not so much skaters who can't bear others, but others who often find the fact of being around skateboarding rather difficult and invasive

(which is quite legitimate). Skateboarding offers individual, rather than collective, solutions; it is not a civic-minded activity. It is through a sense of play, and thrill-seeking (and all the egotism that inevitably entails) that skaters short-circuit the pre-established use of certain spaces.

In 1978, Jacques Carroux perspicaciously remarked: "Based on what we have seen, the success of skateboarding underlines, at the same that it seeks to remedy, the difficulty of practicing sports in our cities, especially the large ones."<sup>6</sup> While the game or sports are a traditionally separate activity, circumscribed in a particular space and time (Caillois), such protocols do not apply to skateboarding—it imposes itself upon certain spaces shared with pedestrians who are not doing it, and this is one of the main reasons it is often criticized. The architectural degradation caused by skateboarding in certain spaces is undeniable. And yet, skateboarding should not be perceived as a form of vandalism. It is an activity in which enjoyment is more important than any kind of cultural or individual affirmation, and aesthetics are more important than any sense of aggression; the noise, traces and damage caused by skateboarding have never been its motives but rather its simple consequences.

On the model of surfing, it was the large, coastal cities that engendered skateboarding. Today, cities generally consider skateboarding to be a malady that afflicts architecture.<sup>7</sup> The issue of skateboarding must, in my opinion, continue to formulate itself in rather contradictory terms: how can this practice be legally integrated into the heart of the city, without giving up its savage and untamed side? In other words, retain its spirit of dissent?

One thing is certain, the vandalism of skaters is as tangential and indirect as their critique of public space. I do not see why the formula applied to viewing art since Duchamp should not be applied to everyday life: skateboarding is above all that which the observer makes of it.

6)

Jacques Carroux, "Le Skate Sauvage," *Esprit* magazine, October 1978.

4)

Lewis Carroll, *Through the Looking Glass* (London: Penguin Classics, 1998), Chapter 6 "Humpty Dumpty."

7)

On this point, please refer again to Ocean Howell's text.

5)

Ocean Howell, "The Poetics of Security: Skateboarding, Urban Design, and the New Public Space," *Urban Action Journal*, 2001.