

NO LIMIT

On peut penser que rien n'a changé depuis James Dean, que la fureur de vivre d'une nouvelle génération la pousse toujours à s'élancer à toute berzingue en voiture jusqu'au bord d'une falaise. Sauf qu'aujourd'hui l'éclate se vit en forfait illimité. Enquête sur une jeunesse pour qui trop, c'est « trop bien ».

On nous reproche d'avoir tout à portée de main. D'avoir perdu la juste valeur des choses. Enfant ni de Marx, ni de Coca Cola, le rejeton turbulent du *pass illimité* choisit le droit d'accès contre la propriété. Plus prompts à télécharger illégalement sur Internet qu'à acheter des CD ou des DVD dans un supermarché de la culture, nous serions la génération du « tout gratuit ».

Carte ciné, *open bar*, connection permanente à Internet, carte de bus et de métro, jeu vidéo, envoi de SMS à volonté sans supplément à payer : l'offre *No Limit* est tellement dans l'air du temps qu'il semble impossible d'avoir pu vivre sans. Des droits d'accès qui s'accompagnent aussi d'un droit d'excès. Au risque de ne plus rien faire.

A bien y regarder, l'excès juvénile est avant tout festif, acte gratuit de l'affirmation de soi. Autrement dit, la gratuité serait plus morale qu'économique. « *Chaque classe d'âge invente son champ de gratuité*, explique Véronique Nahoum-Grappe, chercheuse à l'EHESS spécialisée dans les conduites d'excès. *La nuit est le berceau de ces conduites d'excès qui concerne plutôt les hommes célibataires, qu'on découvre à l'adolescence et qu'on laisse tomber à trente ans.* »

Temps de débordements serait donc temps de jeunesse. Rituel de passage vers l'âge adulte, l'éclate n'a de sens que lorsqu'elle n'en a pas, à l'image du *raver* qui se défonce la tête et les oreilles, scotché à la muraille d'enceintes d'une

Sans avoir tourné court, la fête a pourtant bien changé. La faute aux écrans, au web et au téléphone portable. Sur l'Empire Internet, le soleil ne se couche jamais, il n'y a plus ni jour ni nuit. Le temps de fête se dissout dans le temps tout court et la nuit n'est plus le principal dépositaire des conduites d'excès. Et les publicitaires de nous vendre le *rentring*, appel à l'éclate sans quitter son appart, à utiliser les multiples fonctionnalités combinées de son téléphone, de son ordi et de sa télé.

Entre le moment de l'éclate et son contraire, la transition a disparu. Le vieux blue-jean usé sur les bancs de la fac a depuis longtemps remplacé la tenue de circonstance. Pour la sociologue, « *en perdant ses contrastes, l'événement festif est devenu intérieur* ». Résultat : il est difficile d'être pleinement de la *party* et l'on change plus de soirées que de chemises. Seule la consommation de psychotropes – décibels, drogues, images, adrénaline et surtout alcool – rend effective l'ouverture de la fête. « *L'alcool permet le renforcement du partage des émotions avec ses amis*, constate Olivier Galland, sociologue des valeurs. *Le phénomène d'alcoolisation est d'autant plus important actuellement que la sociabilité amicale n'est plus contrôlée par la famille ou des organisations de jeunesse.* »

Plus autonome, la génération montante est donc plus libre de ses excès, comme de ses accès. Devenu l'instrument indispensable pour contacter en permanence ses amis, le téléphone portable fait office de rituel d'entrée vers l'âge adulte. Pour Olivier Galland, « *l'idée de pouvoir communiquer à tout moment est une nouvelle valeur pour la jeunesse, qui trouve ainsi une nouvelle auto-*

rave party, ou du *skater* qui s'adrénaline en sautant un banc, au risque de se prendre une énorme gâchette. Une insouciance de l'instant qui appelle, selon Véronique Nahoum-Grappe, « *à s'enraciner dans l'intensité du présent, la gratuité étant cette chose étrange qui produit du vertige* ».

nomie relationnelle par rapport aux parents ». Pour notre génération, plus aucune relation ne se tisse sans les appels et les SMS du « *mobaiïle faune* ». Enjoint de « devenir ce qu'il est », d'« être original » ou de « repousser ses limites », le jeune comble ainsi son ultramoderne solitude. **C.D.**

Libres excès du libre accès

Textes : Clément Daniez,
avec Anne de Malleray et Delphine Veaudor
Photos : Benjamin Girard

Survivre à une journée ciné.

15H55 : j'ai déjà avalé *The Holiday* à 10H30 et le saignant *Apocalypto* de Mel Gibson à 13H15. Et puis aussi un sandwich à toute vitesse. Mon esprit est aussi brouillé que mon estomac et le troisième film de la journée, *Mauvaise foi*, peine à faire disparaître cette désagréable sensation. Depuis un an que je le possède, je n'avais jamais pleinement utilisé mon *pass* d'accès illimité ciné – un petit morceau de plastique qui me ponctionne une vingtaine d'euros chaque mois.

18h. *Mon meilleur ami*. L'impression de revivre toujours la même scène : je rentre dans une salle, j'enlève mon manteau, le dépose sur le siège voisin, m'assois, éteins mon portable, puis me relève, remets mon manteau, rallume mon portable, sors de la salle, prends un nouveau ticket, rentre dans une salle... Il n'y a pas que mes gestes qui soient répétitifs ; il y a aussi les pubs d'avant film. La cinquième séance (*L'incroyable destin de Harold Crick*) m'impose à nouveau ces réclames niaises dont je connais les répliques au mot près. J'ai passé la journée dans le multiplexe et je n'ai pas vu deux fois la même tête. Les seuls mots échangés – avec le personnel – ont été « *bon film* » et « *merci* ». 22h05, *Une grande année*. L'anglais et le français se mêlent

autant dans ma tête que dans cette comédie sur un requin de la finance qui découvre la Provence. Plus que la vision d'un Russel Crowe s'essayant à la comédie, cette dernière séance m'inflige surtout un mal au coccyx comme seuls les vols en avion de plus de quatre heures savent en procurer. À la sortie, je ne sais plus quel jour on est et l'idée d'aller encore au cinéma m'effraie autant que celle de manger deux choucroutes d'affilée. Le problème avec le *pass illimité*, c'est qu'il faut savoir se limiter.

C.D.

Mon esprit est aussi brouillé que mon estomac et le troisième film de la journée.

Survivre à l'open bar. Gueule de bois. 12h10 à ma montre. Aspirine. Petit-déjeuner. Rappel des faits. 22h00, un ticket prévenu à la main, je pénètre dans la soirée *open-bar* d'une grande école. Douze euros de droit d'accès pour consommer autant d'alcool que j'en ai envie en compagnie d'une centaine de coreligionnaires. Au comptoir, le bar est tellement « *open* » qu'on n'a qu'à se servir. Nombreux sont ceux qui comptent utiliser leur ticket d'entrée comme un droit sans limite à la consommation de tous les liquides à leur portée. Plusieurs demis plus tard et après une tentative de drague qui se saborde d'elle-même, je prends le temps de constater la relative fraîcheur de mon esprit dans cette soirée qui

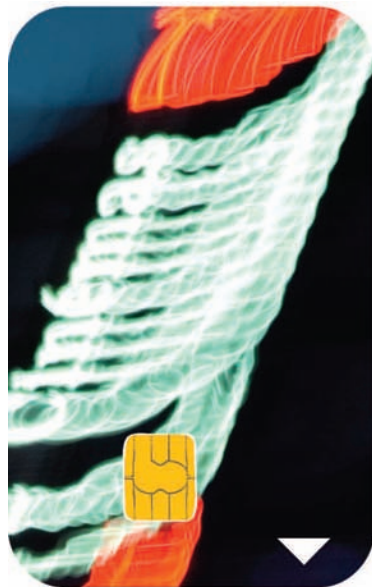
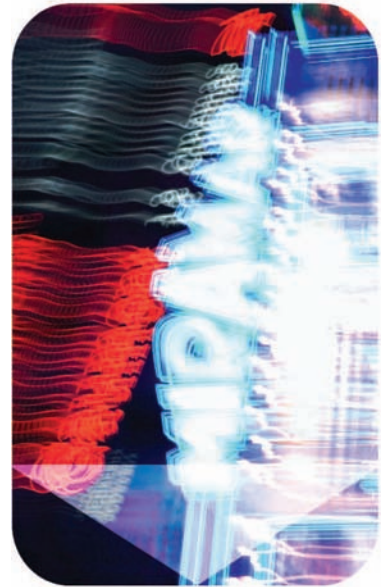
a déjà connu plusieurs restitutions stomacales, somme toute assez banales. Le forfait *open-bar* touche à ses limites pour un nombre croissant d'étudiants. Plus ou moins assommée par la sédimentation d'alcools aussi variés que douteux, la soirée se vide au compte-goutte. La plupart des participants auront demain l'impression minable de s'être inutilement cuité tout en sachant qu'ils retireront auprès de semblables une certaine gloire à avoir frôlé le coma éthylique. Formule miracle pour attirer un maximum de jeunes dans une soirée, l'*open-bar* est un appel au défi, une manière de dire « *regarde jusqu'où je peux aller si on me laisse faire* ». J'aide les derniers volontaires à nettoyer succinctement le champ de bataille. Un dernier demi pour la route ? Le problème avec l'*open bar*, c'est le coup de barre du lendemain matin.

C.D.

Survivre à un ollie. Alors que les jeunes groupies du rock sont coincées dans leurs pantalons « *slims* », leurs cousins skateurs, des « *Strokes à roulettes* » ultra lookés, reprennent le flambeau. Les Clash pétaient des guitares, eux se pètent la gueule. « *C'est proche de la culture punk, qui pousse à faire des trucs extrêmes* », analyse Gabriel, jeune skateur « *indépendant* », qui préfère observer les bandes qu'en faire partie. Dans les DVD de démonstration, où les marques font leur promo en mettant en scène les skateurs qu'elles sponsorisent, les chutes ne sont pas coupées au montage. « *Dans celles de 411VM, un magazine vidéo, le générique final est une succession d'images où les mecs s'éclatent par terre. Il y a aussi un site, où les skateurs envoient leurs vidéos de chute.* » Une sorte de Youtube dédié au skate et aux os froissés. « *Il y a une évolution très rapide. Avant, dans les contests [compétitions], chacun avait deux minutes pour rentrer le plus de figures possibles sans tomber. Maintenant, au Global Assault, le championnat du monde, les mecs skatent tous ensemble. Ils prennent plus de risques pour faire de belles figures.* » Plus visuel, plus impressionnant, le skate punk a pris de l'ampleur. L'instigateur de cette nouvelle vague est Ali Boulala, suédo-algérien de 27 ans, icône de mode punk et skateur fou. En 2002, il se fait un nom en tentant un *ollie*, figure de base du saut, skate plaqué aux pieds, du haut de 25 marches. Une vidéo, *Sorry*, de son sponsor Flip Skateboard immortalise la prouesse. Derrière lui, un courant de skateurs au nom évocateur de *pissdrunx*, s'est mis à rouler, qui mêle performances sportives, courses poursuites avec des gardiens de lieux publics et gags trashes version *Jackass*. Ils pimentent leurs entraînements et exhibent des chutes spectaculaires. Le défi augmente et la casse aussi. « *Avant on hallucinait quand un mec sautait dix marches, maintenant certains en plaquent vingt.* » Dans un sport où rentrer une figure demande souvent des heures, la chute, explique Gabriel, « *fait autant partie de la philosophie du skate que de la mise en scène. D'ailleurs les vrais pros savent chuter.* » Le problème avec la figure, c'est de ne pas se la casser.

A.M.





Survivre aux *exhib' online*. D'elles, on ne voit la plupart du temps qu'un buste, des hanches qui balancent et, parfois, un bout de fesse dévoilé sous la jupe. Des troncs, des jeunes troncs, encore des jeunes troncs, à portée de clic sur des plates-formes de blogs ou de sites plus « spécialisés ».

Sur MySpace, autre image, celle de Julie, 27 ans: des fesses moulées dans un jeans blanc, d'où dépasse la ficelle d'un string orné d'un petit cœur brillant. En accompagnement sonore, une chanson pathétique de Frédéric Lerner. On voit défiler en diaporama des photos de paysages et encore celles des fesses moulées de Julie ; Julie dont on ne connaîtra finalement que le derrière et le début d'un goût musical.

Au détour d'une page, un certain Steven, mine renfrognée sous un bonnet de laine, collectionne, tel un mac virtuel, des vidéos de filles se trémoussant sur du Rn'B. Dans son fonds vidéo, une black élancée en petite culotte et T-Shirt moulant, baskets aux pieds. Elle fait bouger son corps à côté d'une plante verte, approche de la webcam son ventre percé et rebondi comme celui d'une petite fille. Rompant d'un coup le rythme lascif, confondant peut-être streap-tease et cours de gym, la jeune ingénue jette lourdement ses jambes sur le mur et tient quelques secondes un admirable équilibre... Au Bac, elle aurait eu au moins 18/20. Une autre fille, toujours répertoriée par Steven, remue sa cellulite, bien visible malgré l'éclairage travaillé de son dressing-room. Plus loin, une ado en petite culotte et débardeur se trémousse, jette ses cheveux en arrière, touche ses cuisses... Elle a bien appris sa leçon de séduction, mais ne tombera rien de sa tenue légère. Elle éteindra sa webcam avant le moment fatidique. Le problème, avec l'exhibition sur le net, c'est qu'on s'*exit* aussi vite qu'on s'*excite*. **D.V.**

Survivre au bodycombat.

Club Med Gym République, 9 heures du soir. Tout commence sur une reprise techno des Killers. Devant un miroir, ils sont 70 environ à se mettre en jambes. « *Que les bras! Droite, gauche, esquive* », hurle le coach dans son micro à oreillettes. Tout le monde se met à boxer dans le vide. Le bodycombat est un sport hybride, mélange de kickboxing pour le buste et de karaté pour les jambes. Un sport sans règles où l'on se vide le cerveau en bougeant son corps. « *C'est un cours de fitness inventé en Nouvelle-Zélande il y a quinze ans* », souffle Claudio, Argentin longiligne, essoufflé d'avoir, pendant une heure, orchestré le show. « *Sauf qu'une séance de fessier se fait à 120 beats la minute. Le bodycombat, c'est à 140, 150 beats* », au rythme effréné d'une musique rock mâtinée de techno, bande-son hardcore remixée par des DJs « supers ». Galvanisés par les accélérations, les « bodycombattants » hurlent en balançant coups de pieds et de poings dans le tempo. « *C'est mieux que la Game Boy* », lâche un adepte entre deux morceaux. Effectivement, ça ressemble tantôt à *Kill Bill*, tantôt à *Tekken III*. Comme dans un jeu vidéo, le combat est virtuel, mais ici la sueur coule et cet épuisement collectif a des airs de défouloir sexuel. « *C'est le sport qui tue* », assène Laetitia, 27 ans, ruiselante et heureuse. Le forfait illimité du Club Med Gym lui donne accès libre à toutes les salles et tous les cours.

Ils sont nombreux à s'en servir quatre à cinq fois par semaine. « *C'est comme*

une drogue », raconte Estelle, la trentaine, fan absolue qui, en trois ans, a écumé les salles de Paris. « *Je crie comme une malade, je ressors claquée, c'est enivrant, euphorisant, ça me fait tout oublier* ». L'une d'elles avoue même, à demi-mot, que le bodycombat, parce qu'il muscle le périnée, l'aide à mieux jouir. Encore un atout, si l'on en croit cette demoiselle, de ce fitness trash, sans règles et sans limites, qui séduit étudiants et jeunes cadres urbains stressés. Finalement le seul problème du bodycombat, c'est que c'est bien plus qu'un hobby.

A.M.

Comme dans un jeu vidéo, le bodycombat est virtuel, mais ici la sueur coule.

temps à jouer en ligne face à des milliers d'adversaires du monde entier. A l'image d'Antonin, les gamers se construisent une double vie, dans *Runescape* comme dans les plus célèbres *World of Warcraft* ou *Second Life*, au risque que cet accès à volonté à son avatar numérique réduise la vie sociale à sa stricte expression virtuelle. Dans le cas d'Antonin, le sevrage a été douloureux mais efficace. « *Pour réduire mon temps de jeu et réapprendre à faire autre chose, j'ai dû me faire violence et m'obliger à ne jouer que quelques heures dans la semaine. Passé la désintoxication et la dépendance, jouer est redevenu un plaisir, même si ça a demandé vraiment beaucoup d'efforts de sortir du jeu.* » Le problème avec le « à volonté », c'est la volonté.

C.D.

Survivre aux jeux en ligne.

Il y a encore quelques mois, alors qu'il finissait ses études à Sciences Po, Antonin passait jusqu'à dix heures par jour sur son ordinateur avec *Runescape* – un jeu en ligne en temps réel à l'ambiance moyenâgeuse. Histoire sans fin dont on veut connaître à tout prix la suite, le passe-temps numérique est vite devenu une drogue. « *Plus t'avances dans le jeu plus t'as envie de faire évoluer ton personnage* », confit l'ancien toxico. Le narcotique électronique l'a rendu d'autant plus accro que pour monter à chaque fois de dix niveaux sur les 100 possibles, il faut décupler un temps de jeu qui finit par se compter en centaines d'heures.

Depuis la démocratisation des forfaits illimités d'accès à Internet, il est possible de passer son





Pour en savoir plus

Soif d'ivresse
de Véronique Nahoum-Grappe,
à paraître chez Stock.

Les jeunes
d'Olivier Galland,
La Découverte, 2002.

www.411vm.com

www.skateboarding.com
(pour les vidéos de chutes aller voir la
rubrique Wednesday woe)

www.bakerskateboards.com
(marque à l'image pissdrunx)

[www.dominionskateboards.com/
v2/node/248](http://www.dominionskateboards.com/v2/node/248) (les 25 marches)