

Ni des balles plus grosses ni des colles plus lentes

*Dorian Nuskind-Oder &
Simon Grenier-Poirier*

Découverte de façon accidentelle au cours des années 1970, la « colle rapide » est un adhésif qui, une fois appliqué, augmente la tension de la surface de caoutchouc d'une raquette de tennis de table afin de donner de l'effet

« spin » à la balle et d'en augmenter la vitesse (en diminuant toute-fois la précision du jeu). La matière a été popularisée au cours des années 1980, et avec le temps, elle est devenue indispensable à tous les joueurs compétitifs de haut-niveau.

Cependant, une décennie plus tard, il s'est avéré clair que le composé organique volatil (COV) présent dans la colle, représentait un danger pour la santé. Lors des tournois, on a fourni aux joueurs des pièces bien ventilées, des salles à coller [ou « gluing rooms » en anglais, ndt], où ils pouvaient préparer leurs raquettes, mais on a alors constaté que plusieurs d'entre eux réagissaient très mal à la matière toxique. En 2008, tout juste après les Jeux olympiques de Pékin, la fédération internationale de tennis de table (ITTF) a pris les mesures nécessaires afin de bannir la colle rapide lors des tournois.

Il est intéressant de noter que ces normes ont été établies lors d'une période au cours de laquelle on se préoccupait également d'une obsession de la vitesse chez les praticiens de ce sport. Depuis plus d'un demi-siècle, les avancées techniques ont permis aux joueurs de repousser les limites de la vitesse et de donner encore plus d'effet à la balle, mais à mesure que le jeu augmentait en précision, son appréciation nécessitait également l'acquisition de connaissances spécialisées. Bien que le tennis de table ait rallié les initiés, il a suscité des doutes quant à sa mise en marché en tant que spectacle.

Ironiquement, le tennis de table compétitif a d'abord souffert de sa vitesse inadéquate. Au début du XX^e siècle, un style de jeu avant tout défensif avait gagné en popularité. Les compétiteurs se mettaient au guet, en attendant que leurs adversaires fassent une erreur, ou ils tentaient de le surprendre avec l'astuce d'un coup imprévisible. Par conséquent, les jeux pouvaient s'étendre des heures durant, en exigeant une patience exemplaire à la

fois de la part des joueurs et de la part des spectateurs. Il a été rapporté qu'aux championnats de Prague en 1936, deux joueurs se sont disputés pendant une heure pour contester l'attribution d'un point. L'année suivante, la ITTF a diminué la hauteur du filet afin d'augmenter la vitesse du jeu et son degré de difficulté, de sorte que les joutes puissent s'écourter en maintenant l'intérêt des spectateurs.

Par ailleurs, il a fallu deux autres décennies avant qu'une nouvelle avancée puisse redéfinir véritablement la manière dont on associe ce sport à la vitesse. La raquette de tennis de table originale consistait en une pale de bois recouverte d'une mince feuille de caoutchouc. Or, en 1952, un joueur japonais a inventé une nouvelle raquette recouverte d'une fine couche d'éponge en mousse, contrecollée entre les surfaces de bois et de caoutchouc. L'ajout de ce matériau a non seulement amorti le son de la balle frappant la raquette, mais elle lui a aussi donné plus d'effet et a augmenté sa vitesse de rebondissement. Les retombées de l'avancée technique ont rapidement été perçues par les joueurs. Le récit de Howard Jacobsen en témoigne :

La première fois que j'ai fait face à un joueur qui disposait de cette raquette avec une couche d'éponge, cela m'a donné l'impression d'être embusqué par un adversaire invisible. On ne pouvait pas entendre sa balle lorsqu'elle percutait la raquette. De plus, comme la surface de la raquette possédait, pour ainsi dire, une vie propre, on arrivait mal à déterminer quel coup allait porter cet adversaire. La peur faisait irruption dans le jeu. Une nouvelle animosité régnait. On avait l'impression de ne pas exister. On devenait simplement une personne que la balle, à une vitesse folle, devait éviter¹.

1 Howard Jacobsen, « Whiff! Whaff! The beautiful game may be coming home, » *Independent*, 16 juillet 2010, <http://www.independent.co.uk/sport/general/others/whiff-whaff-the-beautiful-game-may-be-coming-home-2028687.html>

Ce pouvoir décuplé de la raquette a déclenché une vague d'avancées techniques, tandis que les joueurs arrivaient à maîtriser la physique complexe du « topspin », du « backspin », du « sidespin » et du « corkspin ». En retour, ces possibilités encourageaient l'adoption de stratégies de jeu beaucoup plus offensives et favorisaient les volées très courtes (la règle des « three-ball kill », la fin du point après trois coups).

Lors de la dernière décennie du XX^e siècle, la combinaison des raquettes plus performantes et de la colle rapide a donné lieu au jeu éclair volatile, nécessitant une maîtrise technique et un réflexe presque inhumains. Ainsi, pendant un service, la balle pouvait circuler à une vitesse de rotation de 9000 tours par minute et les joueurs s'échangeaient des coups à raison de deux ou trois occurrences par seconde, avec une moyenne de trois ou cinq coups par point. Ce faisant, le jeu se condensait en une série de micropoussées, à peine perceptibles. La conséquence de cette vitesse extrême fut que seul le participant aguerri pouvait voir et être sensible aux échanges. Pour l'observateur non rompu, le sport s'était retranché dans un nuage de virtuosité invisible.

Même avant le bannissement de la colle rapide, la ITTF a tenté de rendre le sport plus accessible en établissant certaines normes. À titre d'exemple, en 2000, la fédération a élargi la circonférence des balles de tournois de 2 millimètres, en substituant du plastique à leur composant de celluloïd. L'objectif consistait alors à ralentir le jeu, à diminuer l'effet des balles et enfin, à augmenter la durée de l'échange moyen, pour rendre l'expérience des joutes plus stimulante.

Pourtant, ni les balles plus grosses ni les colles moins rapides n'ont permis de rendre le jeu intelligible auprès d'un large auditoire. Même en diminuant la vitesse, les volées restaient extrêmement brèves, et, en devenant difficile à suivre, la partie perdait de son

impact. Les interventions de la ITTF ont été inefficaces, car elles n'ont pas pris en compte les stratégies qui façonnaient le jeu en amont et en aval. Les tactiques offensives, perfectionnées pendant la période de popularité de la colle rapide, se rapportaient beaucoup plus à l'efficacité et à la gestion des risques qu'à la vitesse. La règle de « three-ball kill » — la fin du point après trois coups. — a perduré, car moins les balles sont échangées, moins le joueur peut les manquer. Dès lors, la stratégie est un moyen efficace de gagner des points et, finalement, les joueurs se préoccupent peu de fournir un spectacle divertissant au public. Ils sont là avant tout pour gagner.

Sans l'ombre d'un doute, il serait illogique que l'on abandonne les stratégies offensives dans le contexte du tennis de table de compétition. Or, qu'arriverait-il si ces structures compétitives étaient remplacées par d'autres règles, plus ouvertes ? Quelles stratégies émergeraient si l'on retirait les impératifs de gagner la partie le plus rapidement possible ? Et de quelle manière cette déviation transformerait l'expérience du jeu, à la fois pour les participants et les spectateurs ?

Pendant l'automne de 2016, comme réponse à ces questions, nous avons proposé une série de règles expérimentales afin de jouer au tennis de table :

- Tenter de faire circuler la balle le plus longtemps possible.
- Moduler la vitesse, de sorte que l'échange puisse durer.
- Maintenir l'intérêt.
- Il est permis de rater la balle. Il suffit alors de reprendre le jeu.

- La partie prendra fin lorsque vous déciderez
d'arrêter de jouer.

Nous avons recruté trois joueurs professionnels:
Pierre-Luc Thériault, Antoine Bernadet et Edward Ly.
Ensemble, nous avons convenu qu'il serait intéressant
de voir à quel endroit ces nouveaux paramètres allaient
nous guider².

Cruelly Repay Credit Where Credit is Due or Just Overdue It

Texte en anglais p. 83

Derivative Tales of Futurity

Texte en anglais p. 93

² Une documentation vidéo de la pièce *Speed Glue* par Simon Grenier-Poirier & Dorian Nuskind-Oder est accessible à l'adresse suivante : vimeo.com/224649194