

Au pays des rêves

Jouer, déjouer



Au pays des rêves

Jouer, déjouer

ARTS²
ÉCOLE SUPÉRIEURE DES ARTS
MONS (BE)

2019–2020

Sommaire

 10 → 59

 60 → 69

 70 → 73

Au Pays des rêves

- Accumulations
- Manipulations
- Évolutions



Dreamland

Au pays des rêves

On a tous la même fabrique du rêve, celle de Freud. Mais on a tous son propre pays des rêves. Un territoire qu'on aime croire à soi. Un bric-à-brac où se mélangent images vues et revues, cartes postales sublimes sur frigo de cuisine, affiche d'avion dans l'abribus. Ciel bleu, sable blanc, parfum de tropiques. Des souvenirs (ou des désirs) de vacances, vertige de montagne, éblouissement de mer. Des empilements de paysages, et dedans des personnages. Des histoires vraies de la vie ordinaire qui croisent les aventures des légendes. Princesses de conte de fée, héros de bandes dessinées, animaux bavards de cartoons.

On rêve ce qu'on peut. Coucher de soleil ou bois sombres, jungle ou parc d'attractions, voyages en solitaire ou voyages organisés. On rêve les rêves des autres. Irkoutsk, Moulinsart, Torremolinos. Construire un immeuble rue de la Paix. Ou dormir à Neverland.

Aux rêves sans arrière-pensée, sans double fond, on peut préférer les pays d'utopie, Thomas More, Cyrano, Swift ou Lennon. Ceux qui n'ont pas perdu la mémoire rêvent encore du Nautilus, ou du sous-marin jaune. De rêves dessinés d'avant Disney, *L'autre monde de Grandville* (1851), *Little Nemo* de McCay (1905). Ou du Philémon de Fred (1965), du Pays où tout est permis de Sophie Podolski.

Enfin il y a ce rêve qu'on a sans doute toutes et tous fait un jour, enfant. Comme les Marx Brothers dans le Big Store, se laisser enfermer quelque part pour y passer toute une nuit. Dans un palais, ou un musée (avec les iguanodons de Bernissart ?). Ou alors, rêve ultime, dans un magasin de jouets. Comme si on entrait dans la caverne d'Ali Baba. Recevoir pour Noël non pas un jouet, mais des *jouets par milliers*.

Grâce au partenariat avec une grande chaîne de magasins de jouets, ce rêve est devenu une réalité pour nos étudiants de première bachelier d'ARTS². DreamLand s'est métamorphosé ici en Pays des rêves. Boîtes de jeux, jouets, figurines, par dizaines et centaines. Un vrai trésor. Mais un trésor à transformer, car vingt fois, cent fois la même figurine. Des rêves de plastique à construire, reconstruire, déconstruire. Des stéréotypes à jouer, rejouer, déjouer. Faites vos jeux, rien ne va plus !

Philippe Ernotte

Directeur des Arts Visuels d'ARTS²



DreamLand, *dream land...*

Qui a dit que les jouets étaient uniquement destinés aux enfants ? DreamLand, le spécialiste du jouet en Belgique, propose des jouets pour les petits comme pour les grands ! En combinant créativité et originalité, nous pouvons aisément leur donner de nouvelles fonctions. C'est donc sans aucune hésitation que nous avons accepté la proposition de l'école ARTS². Chaque année, les étudiants de l'école ARTS² transforment des objets existants en œuvres d'art. Cette année, le thème porte sur les jouets et c'est là que DreamLand entre en jeu. En effet, nous avons donné toutes sortes de jouets aux étudiants afin de les aider à mener à bien leurs divers projets.

Le travail des étudiants s'est révélé très enrichissant. D'une part, il nous permet à tous de découvrir de nouveaux jouets et d'apprendre à les utiliser de différentes manières, ce qui stimule notre créativité. D'autre part, nous avons pu donner une deuxième vie aux anciens jouets, avec une touche d'originalité. Nous estimons en outre qu'il est essentiel de découvrir et de mettre en valeur les jeunes talents. Voilà pourquoi ce projet nous tient tant à cœur. Il est vrai qu'en tant que spécialiste du jouet, DreamLand ne peut qu'encourager une telle initiative ! Nous vous laissons maintenant découvrir le magnifique travail des étudiants de l'école ARTS².

DreamLand

01.

Accumulations















< Teddy Bang
p.15: Black out

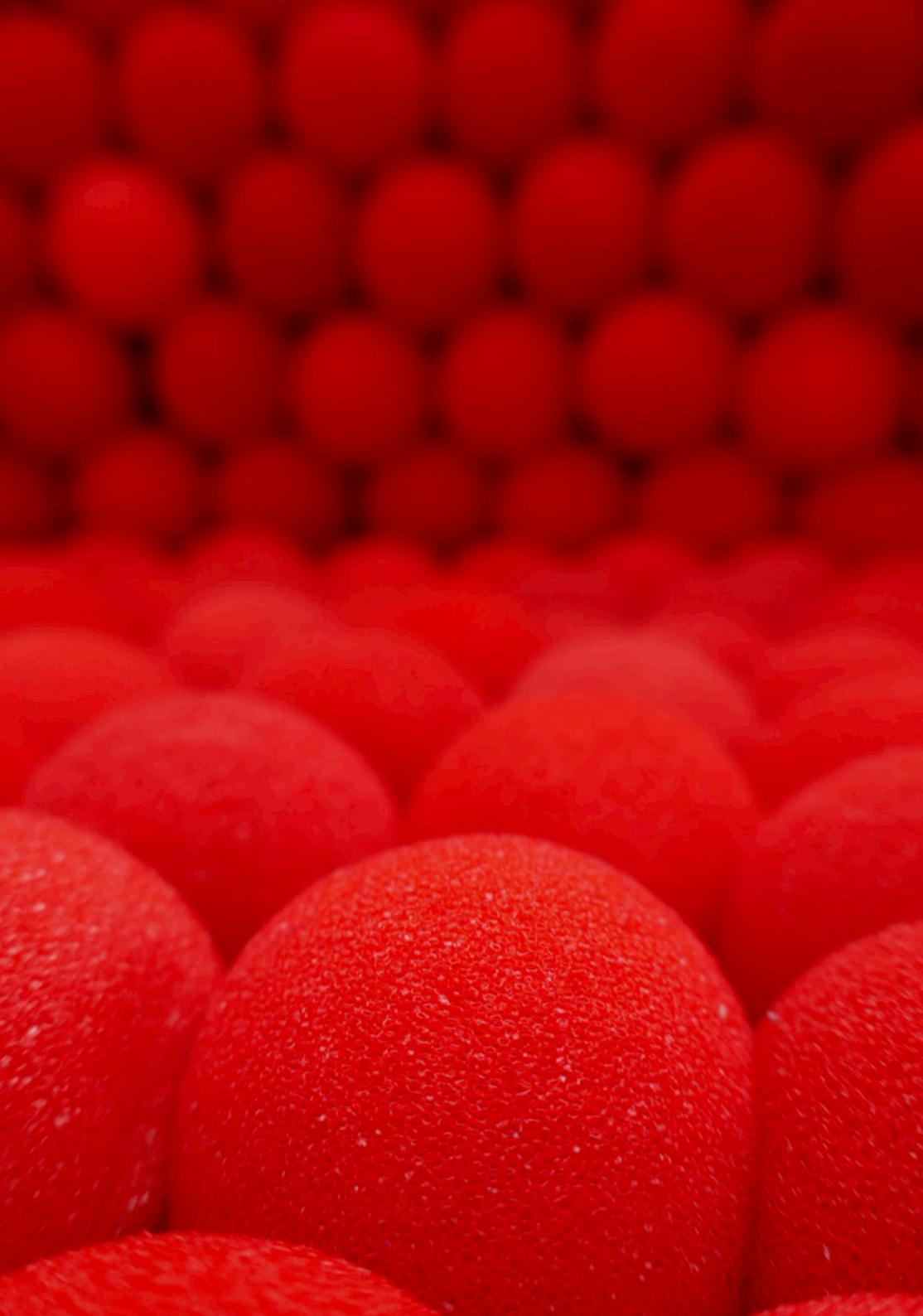
Truck fusion
Space trotteur



18

Vachorona virus

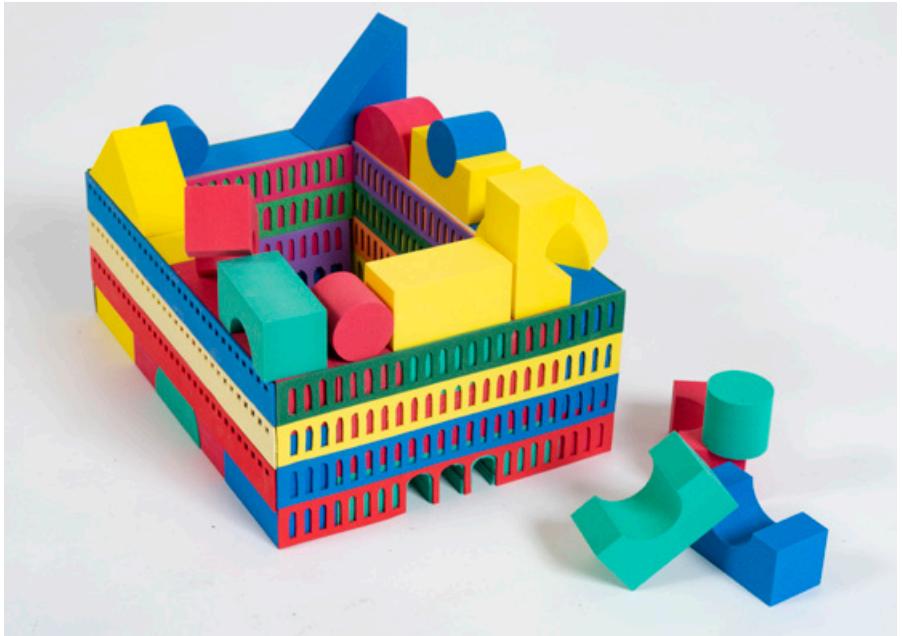
Castle ^

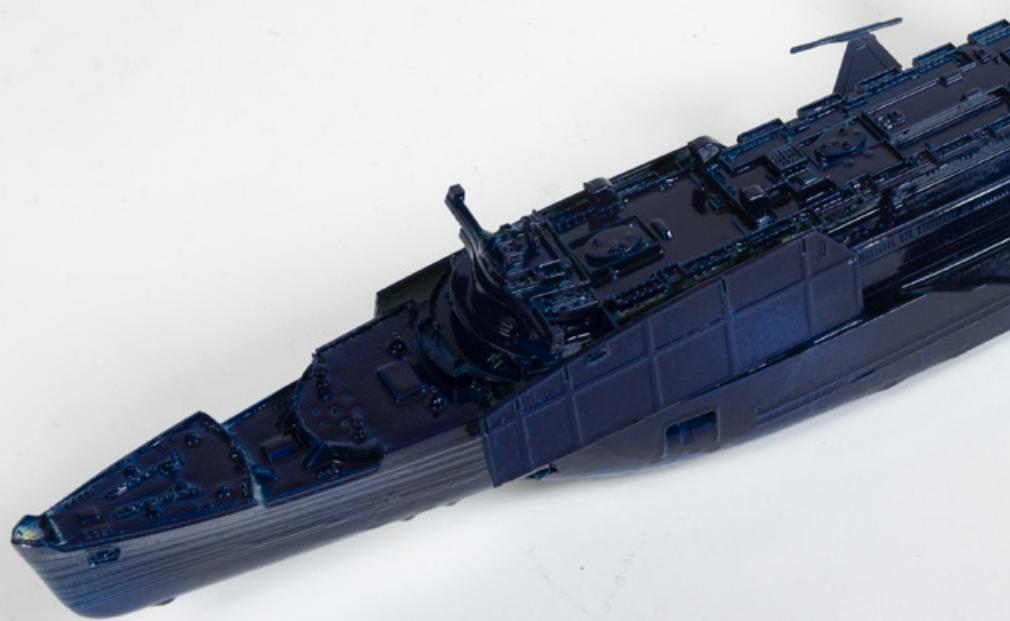




20

Happy Time











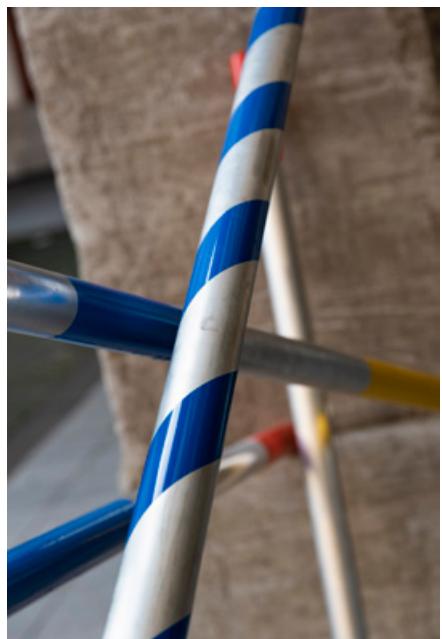
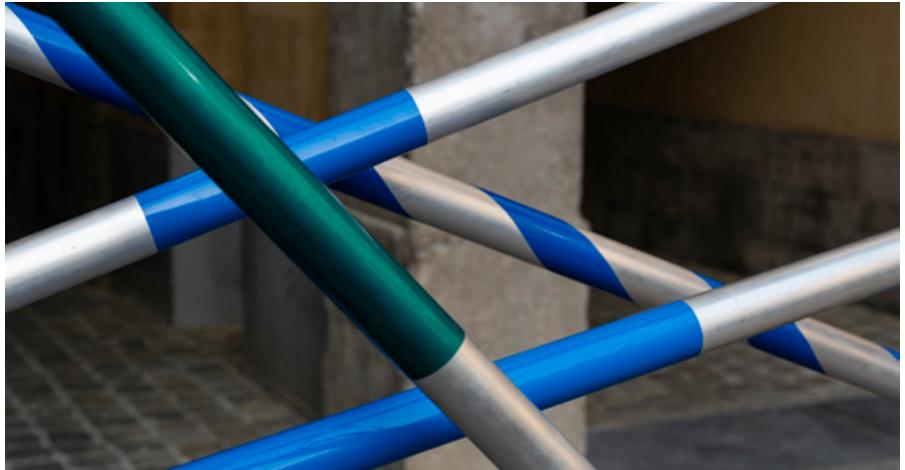
p.23 Bateau volant

Space island













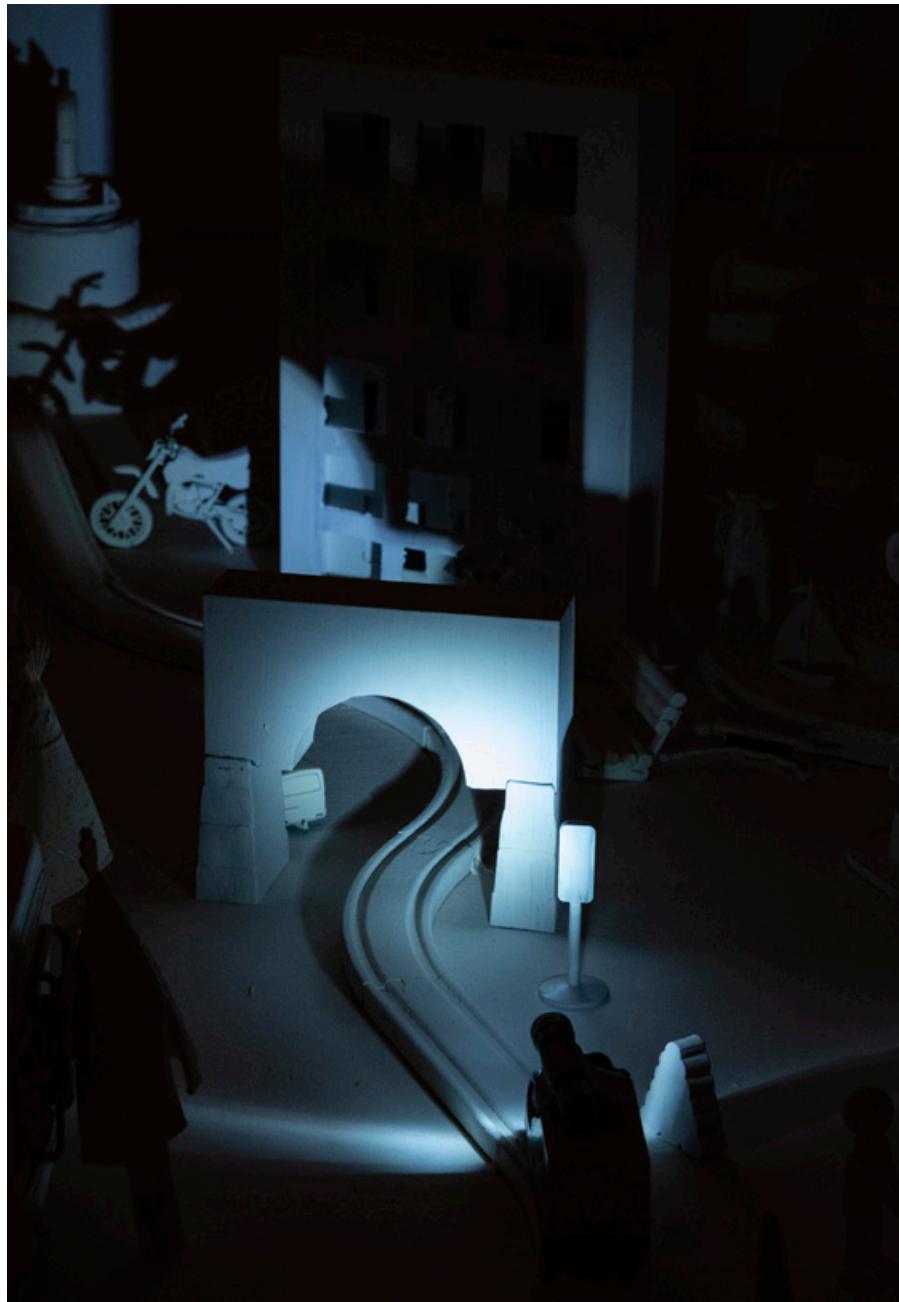


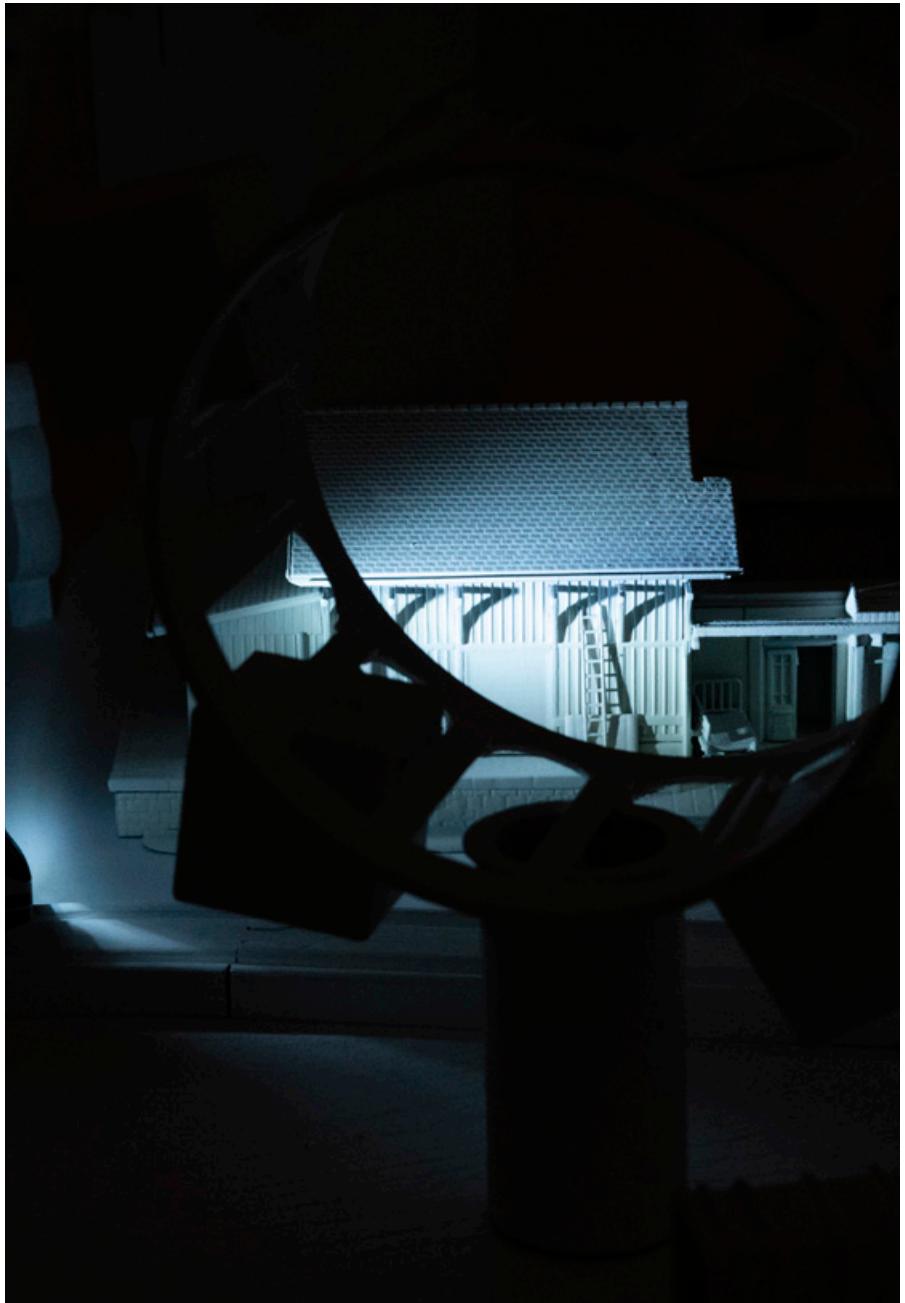


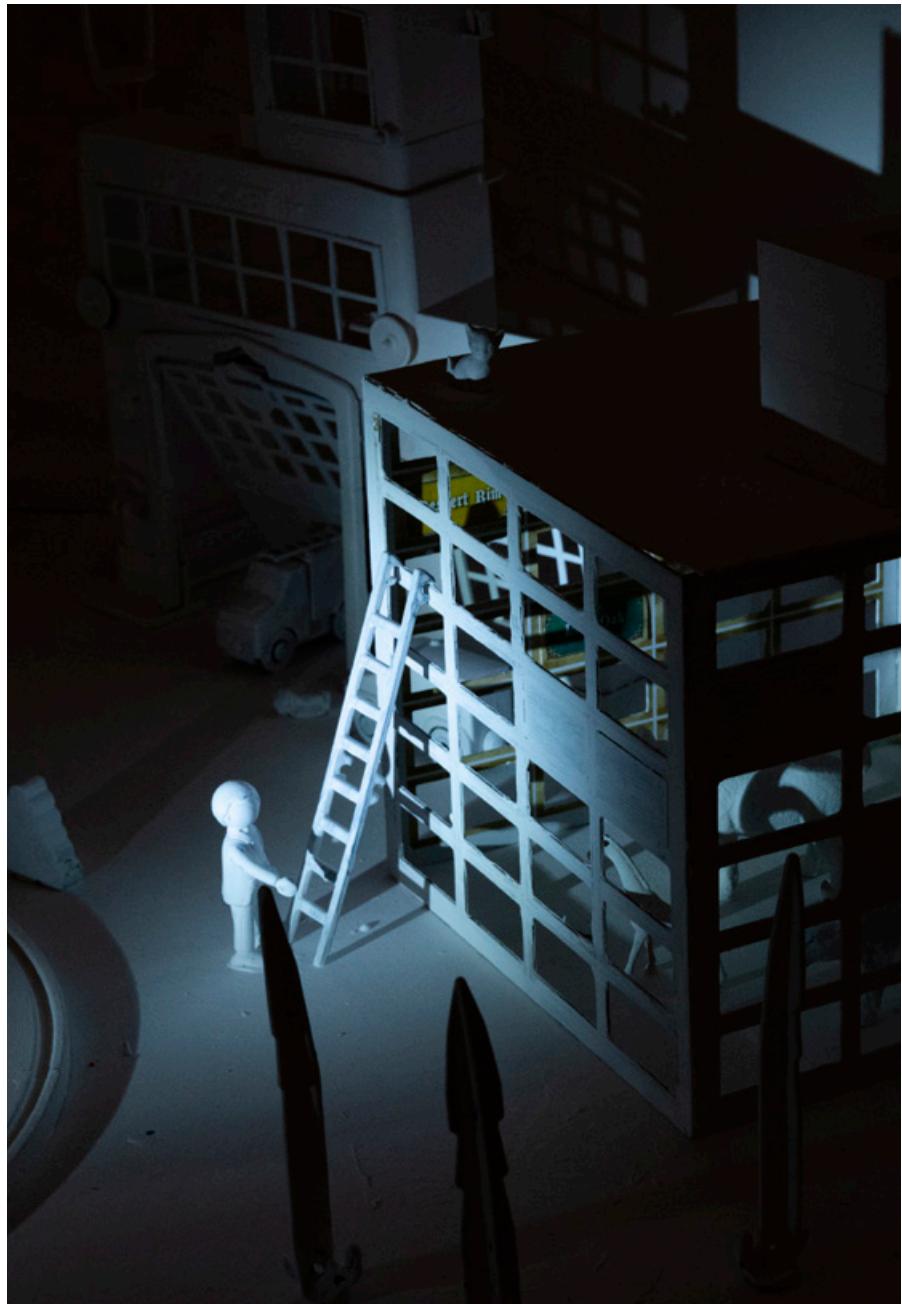
< R. Punk

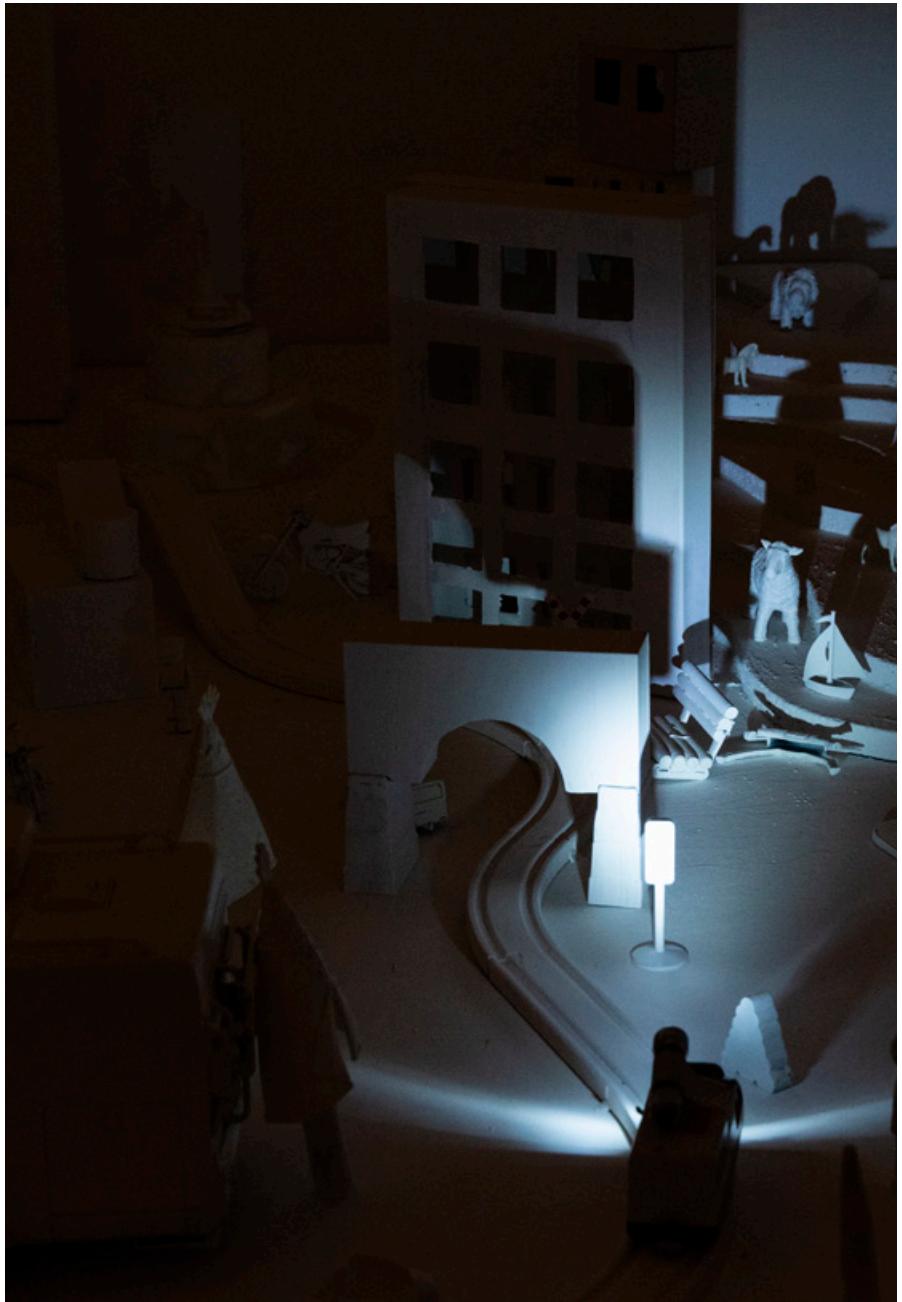
R. Momie

33









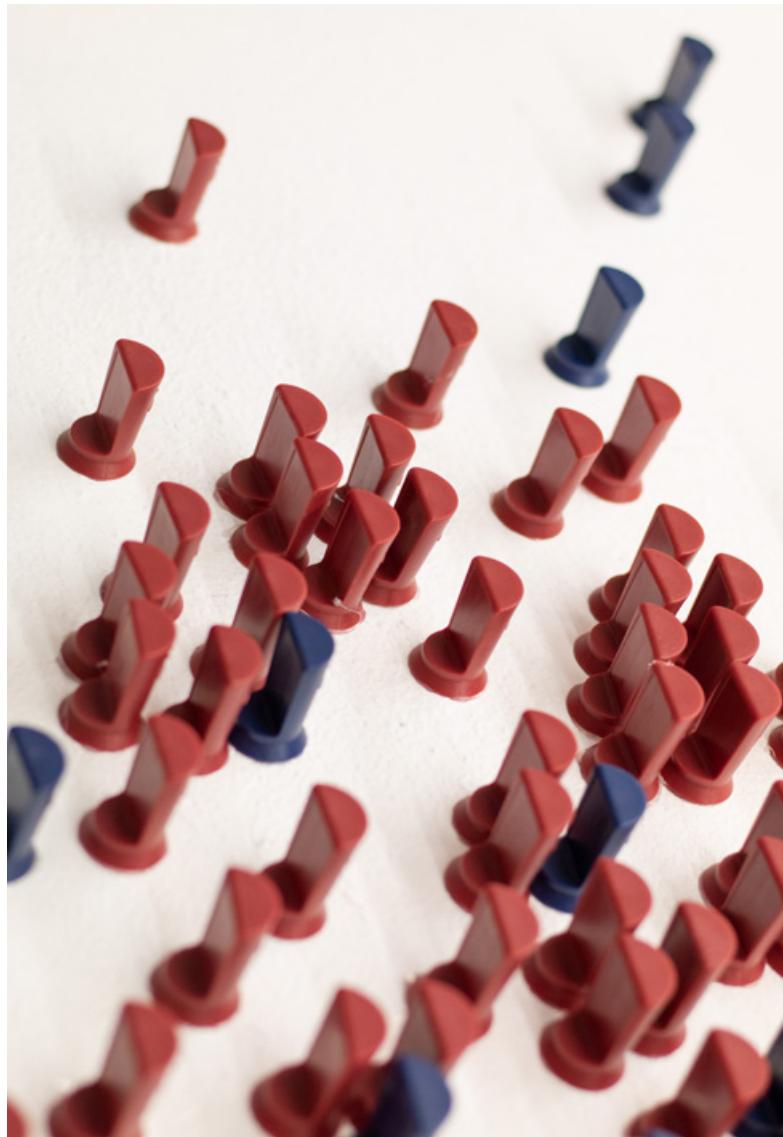


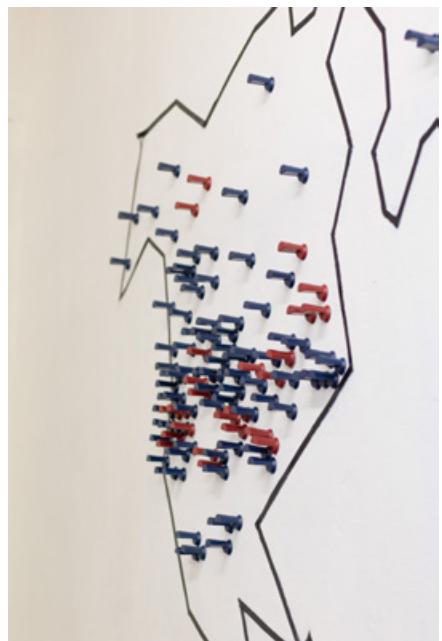


EXTINCTION







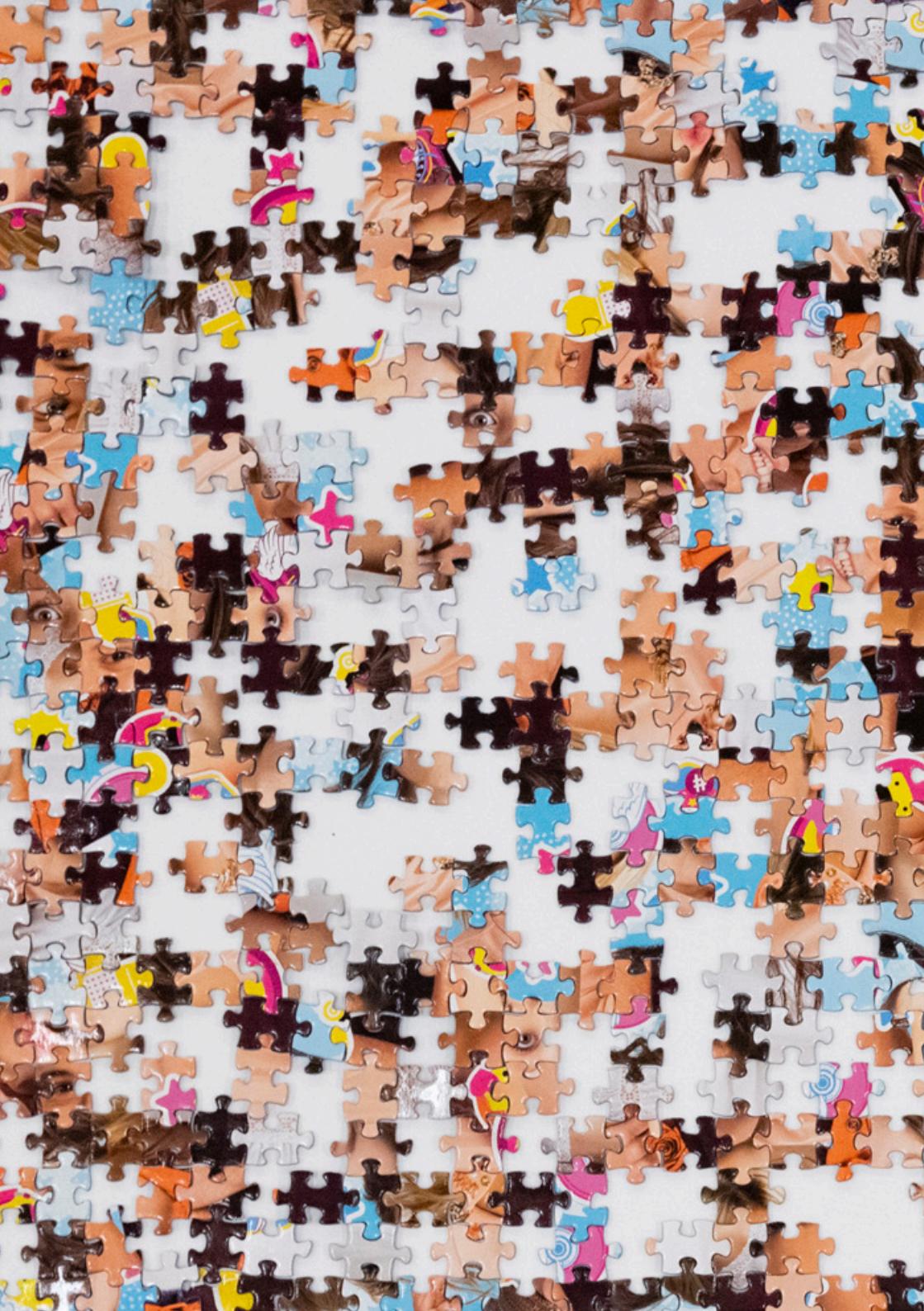


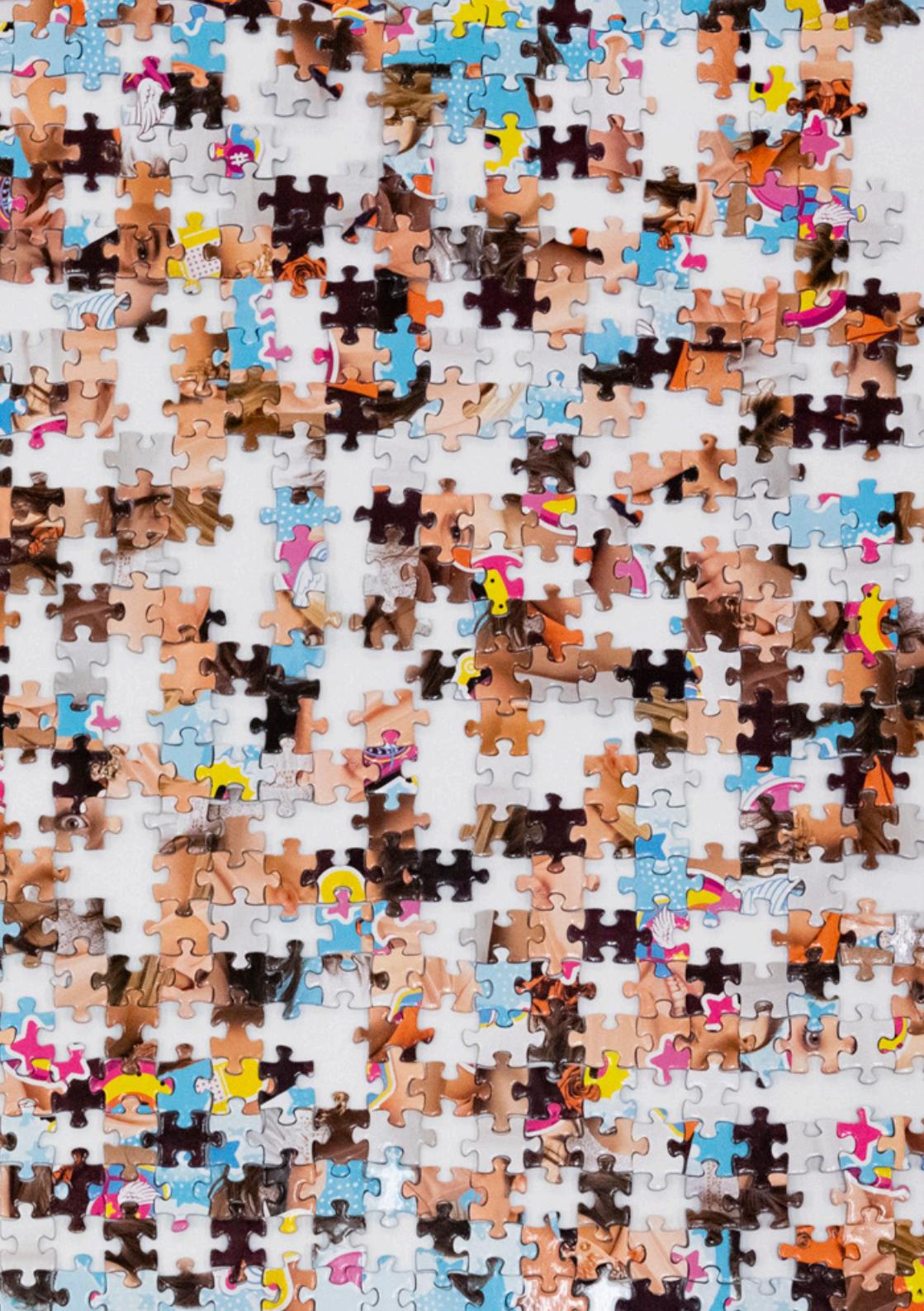








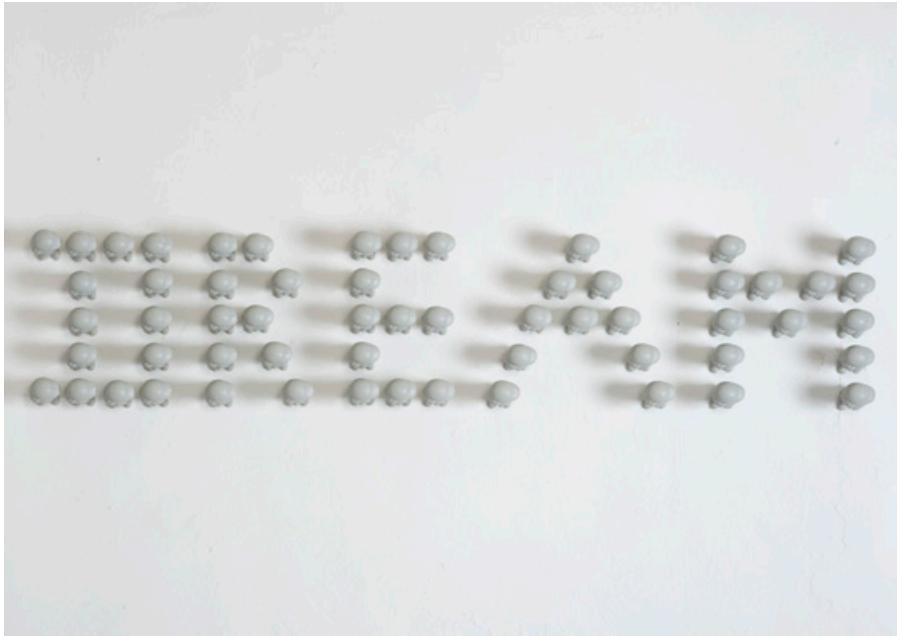






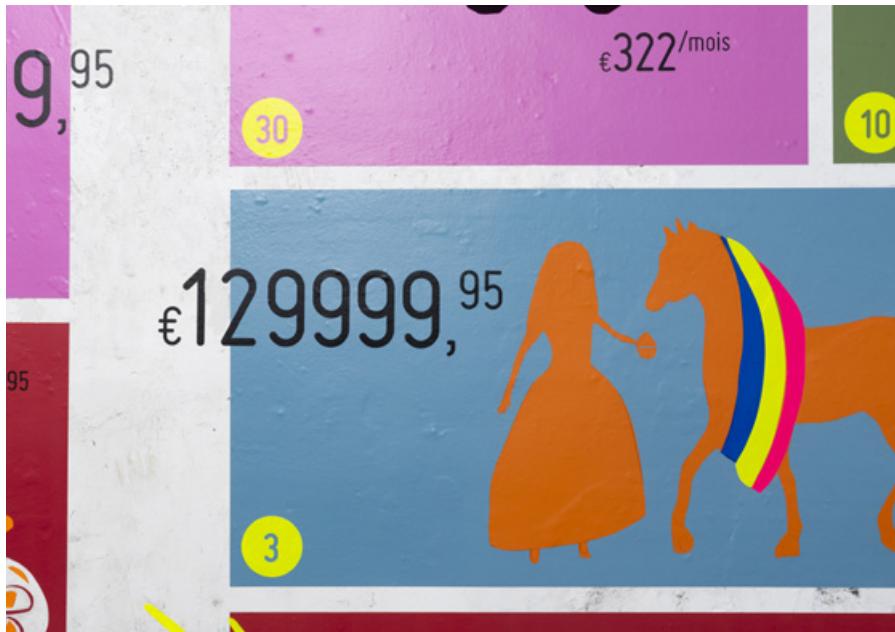


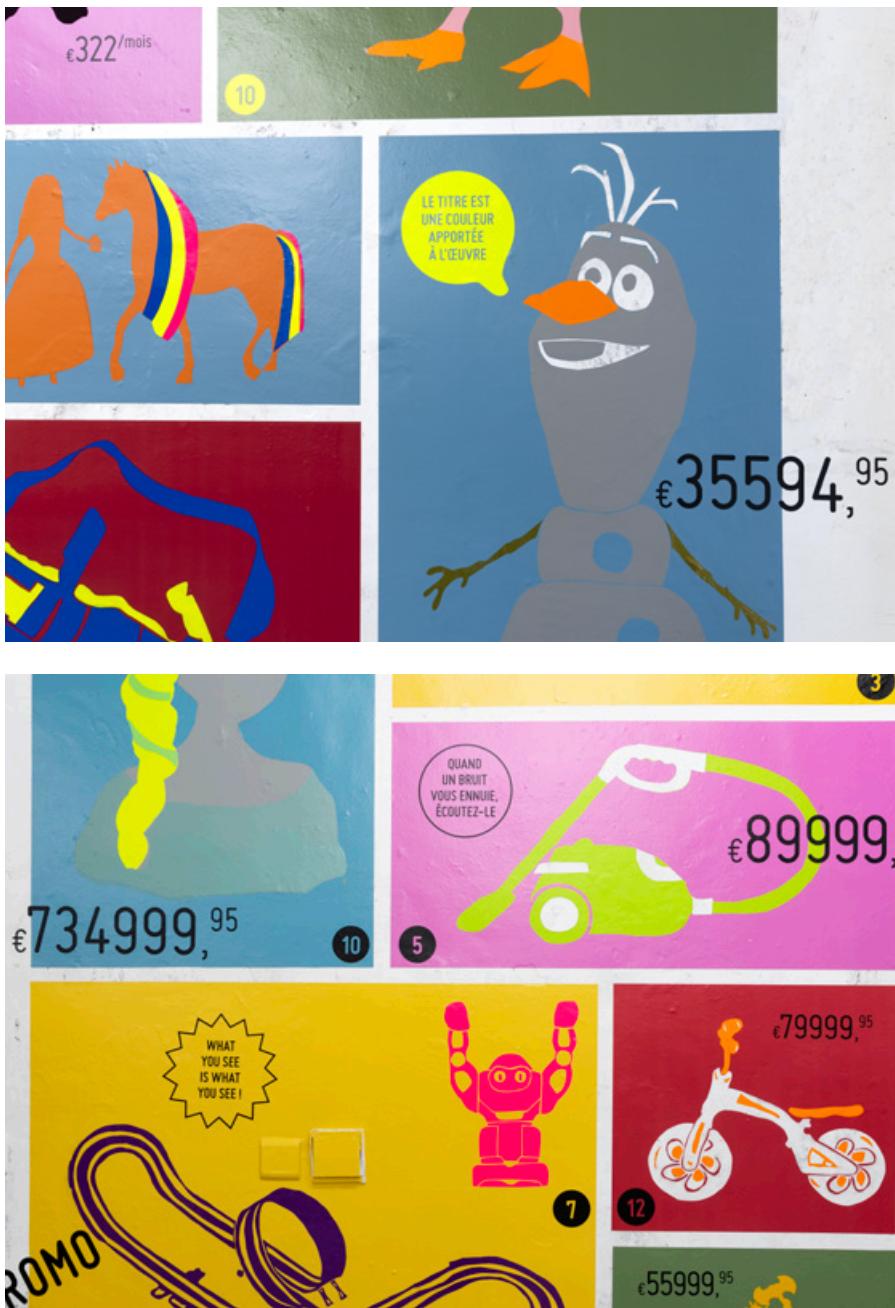


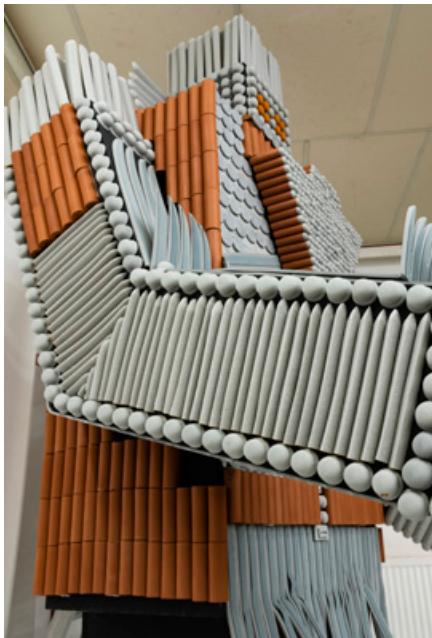














02. Manipulations



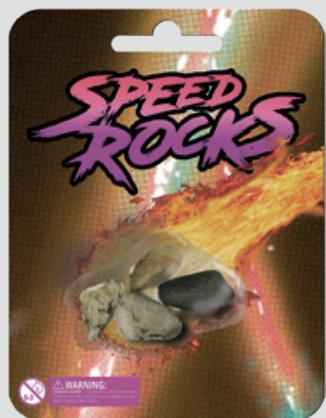


62

Manipulation 2

Manipulation 3 >





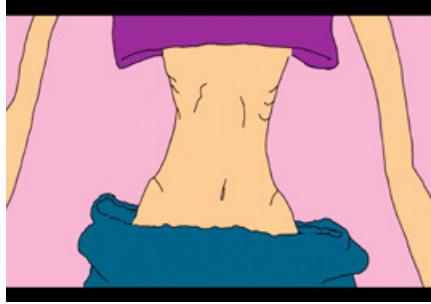
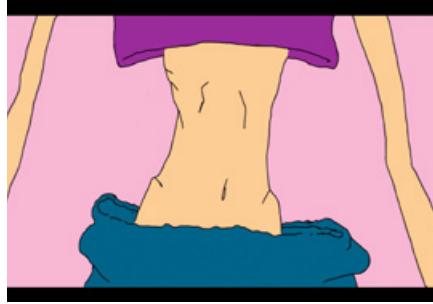
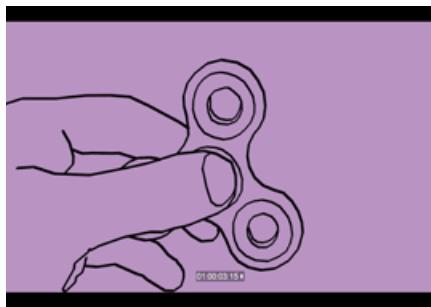
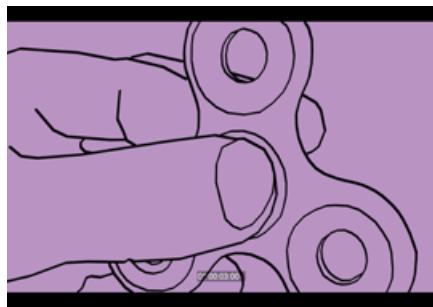
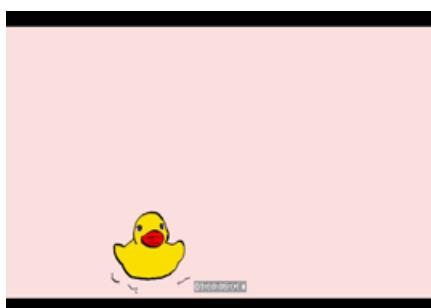
THE ROCK

BECOME THE ROCK



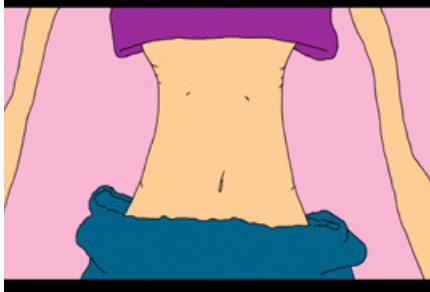
WARNING:

CHOKING HAZARD – Small parts not for children under 3 years or any individuals who have a tendency to place irresistible objects in their mouths.



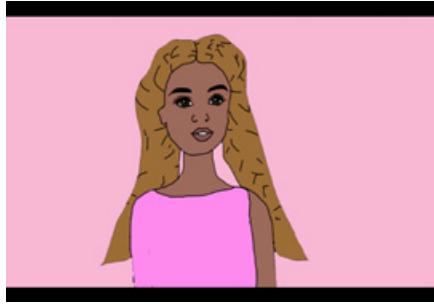
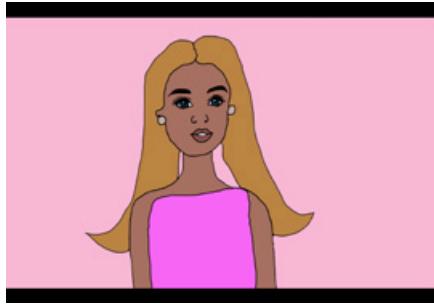
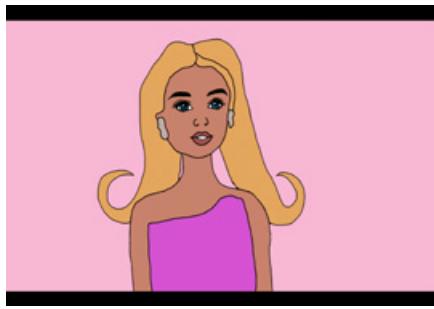
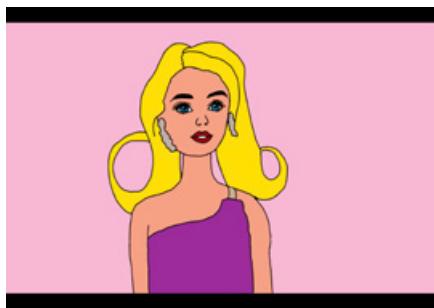


01:00:06.19*



3. The spinning

4. Barbie remix



Un laboratoire participatif et collaboratif

L'exposition «Au Pays des Rêves» est l'aboutissement d'une recherche menée par l'ensemble des étudiants de première année de bachelier de l'école supérieure des arts de Mons, ARTS². Proposée dans le cadre du cours d'Assemblage en collaboration avec les magasins Dreamland, cette expérience les a accompagnés tout au long du premier quadrimestre 2019-2020 dans leur apprentissage de la pratique plastique contemporaine. Une débordante matière première, composée de poupées, peluches, jeux de cartes et autres jeux de société, leur a permis d'explorer les possibles d'une production artistique au-delà de toute logique formelle préétablie. Qu'elles soient vidéographiques, sculpturales, sonores ou graphiques, leurs réalisations en viennent en effet à interroger les enjeux spécifiques du jouet et du jeu de société, entendus à la fois comme sujet de réflexion et médium singulier.

Plus qu'un simple module d'enseignement, ce projet s'est constitué comme un laboratoire participatif et collaboratif au sein duquel s'est rassemblée une importante équipe pédagogique, à la fois artistique, technique et théorique. En empruntant à l'esthétique du jouet, les étudiants se sont confrontés en groupe et individuellement aux notions d'accumulation, aux techniques d'animation, de soundbending et aux outils informatiques pour la composition d'image en deux dimensions.

Aussi, en recomposant à partir d'un univers a priori ludique, les étudiants ont multiplié, bien souvent par la transgression du modèle initial, l'invention de nouvelles mythologies. Réceptacle de leurs utopies passées, celles de leur enfance à peine dissipée, ces objets transitionnels ont été démythifiés pour répondre à la nécessité de questionner la réalité d'un monde en crise. Leurs propositions plastiques donnent dès lors à voir et à penser la surconsommation, l'environnement, les conflits mondiaux, les problématiques de genres ou de représentation de soi. Ainsi détournés, ces jeux et jouets perdent leur valeur d'usage pour incarner de façon inattendue une véritable critique culturelle et sociale. Jeux de hasard, d'adresse, de compétition, jeux politiques ou simulacres ? Ces créations visuelles issues de fragments hétéroclites nous questionnent sur le devenir de notre société contemporaine.

Wendy Toussaint
Professeur d'Actualités culturelles

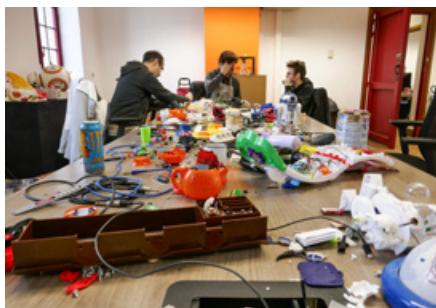
03.

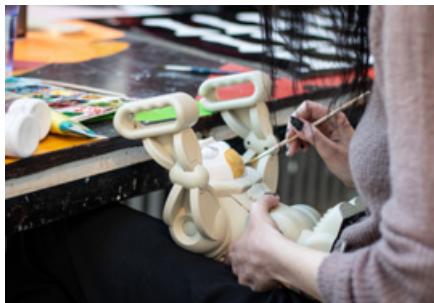
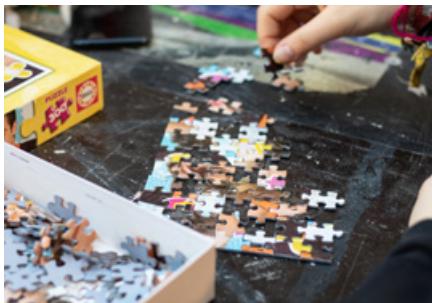
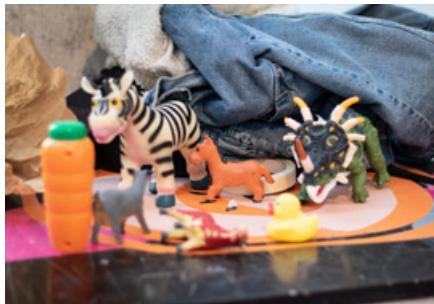
Évolutions

les coulisses

70 → 73







Index

p.11	Clear Truth	Steve Wamberghies
p.13	Incarnation m.	Victoria Lepourcq Céline Senterre
p.15	Black out	Raphaël Augello Gwenaëlle Binon Lisa Bressy Caroline Depris Elise Lucas
p.16	Teddy Bang	Rachel Vachaudez
p.17	Truck Fusion Space Troteur	Céline Senterre Raphaël Augello Dorian Dieu
p.18	Castle Vachorona virus	Özge Özden Flavy Boulenger Dorian Dieu Elise Lucas Laura Maiori
p.20	Happy Time	Walid Jaafria
p.21	Cube²	Vanina Cancelier Caroline Depris
p.22	Bateau volant	Mingyi Tang
p.25	Space island	Mingyi Tang
p.26	Chasse à l'hum.	Caroline Lefebvre
p.29	Mikado	Walid Jaafria
p.30	Racer	Fiorello Bruno
p.32	R. Punk	Sacha Buluk
p.33	R. Momie	Théo Carlino
p.34	Clair Obscur	Marion Blondeau Flavy Boulenger Philipine Guisset Romane Frappart Özge Özden
p.41	Extenction	Romane Frappart
p.42	Soft Power	Fiorello Bruno Laura Maiori

p.46	Chaos originel	Sacha Buluk Théo Carlino Romain De Bodt Kilian Defrere
p.47	Tim	Romain De Bodt
p.49	Puzzle dazzle	Gwenaëlle Binon
p.50	Construct	Kilian Defrere
p.52	Moneypoly	Marion Blondeau Philippine Guisset Victoria Lepourcq
p.53	Dream	Kilian Defrere
p.54	Mise à l'échelle	Fiorello Bruno Vanina Cancelier Chloé Capon Tom Leleu Jean Lor Laura Maiori Stéphane Stachura Gabriel Verfaille
p.58	G2-M6R	Margot Dauwe Rose Gagnon Gaëtan Roland
p.61	Manipulation 1	Stephane Stachura
p.62	Manipulation 2	Elise Lucas
p.63	Manipulation 3	Mingyi Tang
p.64	Speed Rocks Thunder Roll	Gabriel Verfaille Jean Lor
p.65	The Rock	Fiorello Bruno
p.66	Puppy Duck The spinning	Apoline Decamp Alicia Albenzio Caroline Lefebvre
	Barb** remix	Justine Lambrechts
p.68	Barb** remix 2	Justine Lambrechts

Distribution

Que soient ici remerciés ceux sans qui cette aventure n'aurait pas vu le jour.

En tête, notre partenaire pour ce projet, DreamLand (en particulier le magasin de La Louvière) ainsi qu'à son responsable, Nicolas Thys.

Puis notre indéfectible sponsor pour les vinyles autoadhésifs, Application Team, ainsi que Utools pour l'outillage.

L'animation artistique des workshops a été assurée par :
Jonathan Puits et Martin Waroux (assemblages),
Jean Hans, Gwénaëlle L'Hoste et Jean-Bernard Libert (images et vinyles),
Frédéric Blin (films d'animation), Valkiri (circuit bending),
Rino Noviello (photographie des objets).

Régie générale: Sophie Ferro.

Consultants : Alain Bornain et Wendy Toussaint.

Étudiants-assistants: Maximilien Catania, Florian Lebrun et Alice Montesi.

Photographie: Alice Montesi,
Rino Noviello, Gwénaëlle L'Hoste

Maquette et mise en page:
Florian Lebrun
florianlbrn@gmail.com

ARTS²
École Supérieure des Arts
Arts Visuels
4a rue des Sœurs noires, 7000 Mons
Contact: Gwénaëlle L'Hoste
communication@artsaucarre.be
www.artsaucarre.be

ARTS²

ÉCOLE SUPÉRIEURE DES ARTS
MONS (BE)

En collaboration avec



en partenariat avec



artsaucarre.be
dreamland.be
appteam.eu
utools.be
50degresnord.net
w-b-e.be

Éditeur responsable:
Philippe Ernotte, ARTS²,
7 rue de Nimy, 7000 Mons

ARTS² (*prononcez: Arts au carré*) est une École supérieure des arts située à Mons, en Belgique. Elle est organisée par le ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles et dispense un enseignement de type long: trois années de bachelier et deux de master.

L'école offre l'une des dix formations en *Arts visuels, plastiques et de l'espace* de Belgique francophone, mais est la seule à en offrir aussi dans les domaines de la Musique et du Théâtre.

Le domaine des Arts visuels d'ARTS² compte 9 options: Architecture d'intérieur, Arts numériques, Communication visuelle, Dessin, Gravure, Images dans le milieu, Peinture, Sculpture, ainsi que Design urbain.

Dans l'option qu'ils ont choisie, les étudiants reçoivent à la fois une formation spécifique – technique, artistique et réflexive – et une formation pluridisciplinaire dont cette brochure rend compte.

ARTS² (*pronounce Arts au carré*) is a superior art school located in Mons, Belgium. It is organised by the Wallonia-Brussels federation and provides a prolonged type of teaching: three years of a bachelors degree and two of masters. The school provides one of ten forms of Visual arts in french speaking Belgium, but is the only one to also provide courses in Music and Theatre.

The Visual arts department at ARTS² offers nine sections : interior architecture, digital arts, visual communication, drawing, engraving, images within space, painting and sculpture, as well Urban Design.

Within their chosen option, students receive both technical, artistic and reflective training and multi-disciplinary training, which this brochure will explain.

Au Pays des rêves

jouer, déjouer

ARTS²

2019–2020

