



figures

figures

variations sur le skateboard

skateboard variations

ARTS²

ÉCOLE SUPÉRIEURE DES ARTS
ACADEMY OF ARTS — MONS

2019



1		
assemblages		8
<i>assemblages</i>		
2		
planches		36
<i>decks</i>		
3		
autres travaux		72
<i>other works</i>		



Figures libres, free style.

Dis comme ça, ça peut paraître facile. Ou paralyser complètement. Surtout des étudiants de première année, à peine débarqués, dont certains touchent marteaux, scies et tournevis pour la première fois de leur vie. «*Bon, cette année on va prendre pour point de départ le skateboard, l'univers du skateboard, et puis, et puis vous allez chercher... Déconstruisez, décomposez, débitez, saucissonnez. Désassemblez puis réassemblez. Mettez les choses à plat et votre esprit sens dessus dessous. Prenez la tangente. Passez les bornes. Allez vers l'inconnu !*». Vers l'inconnu et au-delà...

On leur a juste montré quelques exemples, mais sur d'autres thèmes que le skate bien sûr.

L'art contemporain, c'est comme les maths, ça devient simple quand on comprend les formules.

Des formules, il y en a quelques-unes, pas beaucoup. La plus facile peut-être, et la plus efficace, c'est le détournement d'objets. Les assemblages incongrus. Insolites, bizarres, étranges.

On peut en trouver la source chez Grandville, le dessinateur caricaturiste dont *Un Autre Monde* (1844) inspirera tant Walt Disney et dont Baudelaire dira : «*Quand j'entre dans l'œuvre de Grandville, j'éprouve un certain malaise, comme dans un appartement où le désordre serait systématiquement organisé*».

Mais la vraie formule magique vient de la littérature, d'un jeune poète mort à 24 ans, Isidore Ducasse, qui se prétend comte de Lautréamont, et qui écrit dans ses *Chants de Maldoror* : «**beau comme la rencontre fortuite sur une table de dissection d'une machine à coudre et d'un parapluie !**». L'œuvre, parue en 1869, ne sera connue qu'à partir de 1885. Pour que la mécanique s'enclenche, il faut attendre le tournant du siècle et un autre littéraire, Raymond Roussel, dont aucun éditeur ne veut mais qui, milliardaire, peut se permettre de publier toute son œuvre à compte d'auteur. Roussel reprend la formule de Lautréamont, la complique juste ce qu'il faut (il s'expliquera dans *Comment j'ai écrit certains de mes livres*), et bricole dans cet esprit quelques romans et des pièces de théâtre ahurissantes. Les écrivains surréalistes le vénéreront. Ils ne seront pas les seuls...

La folie de l'insolite

À la fin du printemps 1912, le peintre Marcel Duchamp, accompagné de Picabia et de sa femme, vont voir une pièce de Roussel, *Impressions d'Afrique*, sur la recommandation de leur ami Apollinaire. Duchamp en ressort ébloui. «*C'était formidable. Il y avait sur scène un mannequin et un serpent qui bougeait un petit peu, c'était absolument la folie de l'insolite. Je ne me souviens pas beaucoup du texte. On n'écoutait pas tellement.*»

Bientôt Duchamp abandonne la peinture et commence à tenter des rencontres fortuites d'objets. Une roue de bicyclette sur un tabouret, en 1913. Puis d'autres,

qu'il va bientôt appeler ready-mades (des tout faits, en français). En 1917, parti pour New York, il expose *Fontaine*, un urinoir qu'il a acheté et doté d'un tuyau de caoutchouc. C'est la naissance de l'art contemporain. C'était il y a un siècle, et aujourd'hui ça continue.

La formule est si simple que même les Chinois, après trois mille ans d'art qin, han, ming, qing, et quelques décennies de communisme, s'y sont mis, avec autant d'efficacité que nous (Wang Du, parmi d'autres). Un jeu d'enfant ? Alors un jeu d'enfant malin, espiègle.

Créer sans temps mort et jouer sans entraves

Pour trouver de l'inconnu à partir du skate, on a choisi de mobiliser nos novices. C'est une habitude à ARTS² de confier ce genre de défi (de cadeau, aussi) à nos étudiants de 1^{re} bachelier. Pour créer sans temps mort et jouer sans entraves. Beaucoup de fraîcheur, de la spontanéité, et pas de tabou. En avant toute !

On le fait depuis 2015 : une déconstruction de meubles IKEA, l'habillage graphique d'une vraie Aston Martin de course, une libre interprétation de Kid Noize, une exploration de la planète MARS.

Les étudiantes et étudiants de toutes les options sont rassemblés dans une optique multidisciplinaire : celles et ceux de gravure, peinture, dessin, images dans le milieu, communication visuelle, architecture d'intérieur, arts numériques, sculpture, toutes et tous collaborent à créer, seuls ou en équipe, des objets et des visuels graphiques. Trois mois plus tard, on récolte les fruits. *Désordre systématiquement organisé* (Baudelaire) ou *dérèglement systématique de tous les sens* (Rimbaud) ?

Free style !

Ce catalogue présente une sélection des travaux de la soixantaine d'étudiants qui ont participé au projet. À le parcourir, le lecteur comprendra qu'en art c'est comme en skate : pour faire des figures libres, on doit d'abord assimiler les bases.

Dans le 1^{er} chapitre, vous trouverez une sélection d'assemblages : les rencontres fortuites (sur un half-pipe ou ailleurs), dont celles d'*une paire d'escarpins et de patins à roulettes*, ou de *poupées roses et d'un surf géant*. À bien y réfléchir, tout n'est peut-être pas si aléatoire dans ces rencontres.

Dans le 2^e chapitre, vous trouverez une autre espèce d'assemblages, graphique cette fois : des collages, des photomontages. Des planches de skate habillées pour l'été ou l'hiver, avec fraise ou kiwi, captures d'écran ou visages d'ange.

Dans le 3^e et dernier chapitre, se trouvent diverses autres créations suscitées par l'univers du skate : des photographies, des films d'animation, et un jeu vidéo.

Que soient remerciés toutes les étudiantes et tous les étudiants qui cherchent de l'inconnu.

Free figures, free style.

In these words, it may sound easy. Or completely paralysed. Especially freshmen, having only just landed, some of them are touching hammers, saws and screwdrivers for the first time in their lives. *"Well, our starting point this year, will be skateboarding and the skateboarding world, then you will search... Deconstruct, decompose, cut up, slice. Disassemble and reassemble. Put things straight and your mind upside down. Wriggle out. Cross the lines. Head to the unknown!"* To the unknown and beyond...

We showed them examples, but not on the skateboarding theme of course.

Contemporary art, it's just like maths, it becomes easy once you understand the formulae.

There are some, but not many of these formulae. The easiest perhaps, and the most effective, is the twisting of objects. Incongruous assemblages. Unusual, bizarre, strange. Its source can be found with Grandville, the caricaturist whose *Un autre monde* (1884) greatly inspired Walt Disney and about which Baudelaire said: "When I step into the work of Grandville, I feel a certain uneasiness, as though I have entered an apartment in which the disorder were systematically organised."

But the real magic formula comes from literature, from a young poet who died at the age of 24, Isidore Ducasse, pretending himself Comte de Lautréamont, and who wrote in his *Chants de Maldoror*: **"As beautiful as the chance encounter of a sewing machine and an umbrella on an operating table!"**

The work, published in 1869, will only be known in 1885. To get the mechanism in motion, it is necessary to wait the turning of the century and another literary hack, Raymond Roussel, that editors don't want to publish, but who as a billionaire can afford to publish his whole work at author's expense. Roussel takes up Lautréamont's formula, complicates it a bit, just as needed (it will be explained in *Comment j'ai écrit certains de mes livres*) and tinkers in this state of mind some novels and staggering plays. Surrealist writers will worship him. They will not be the only ones...

The madness of unexpected

In the late spring of 1912, the painter Marcel Duchamp along with Picabia and his wife, went to see a play by Roussel, *Impressions d'Afrique*, on recommendation of their friend Apollinaire. Duchamp comes out dazzled "It was tremendous. On the stage there was a model and a snake that moved slightly. It was absolutely the madness of the unexpected. I don't remember much of the text. I didn't really listen." Soon, Duchamp quits painting and begins to attempt fortuitous encounters of objects A bicycle wheel on a stool, 1913. Then others, that he will quickly name Readymades. In 1917, gone to New York, he exhibits *Fontaine*, a urinal he bought and equipped with a rubber hose. It was the birth of contemporary art. That was a century ago, and remains so today.

The formula is so simple that even the Chinese, after three thousand years of qin, han, ming, qing art, and a few decades of communism, have been working on it, as effectively as we have. Child's play? Then the play of a clever, mischievous child.

Create without timeout and play without hindrance

To find the unknown from skateboarding, we have chosen to mobilise our novices. It is an habit at ARTS² to give this kind of challenge to our first grade bachelor students.

To create without timeout and play without hindrance.

A lot of freshness, spontaneity and no taboos. Full steam ahead! We have been doing it since 2015: a deconstruction of IKEA furniture, the graphic design of a true racing Aston Martin, a free interpretation of Kid Noize, an exploration of the planet MARS.

Students from all options are brought together in a multi-disciplinary view: those of engraving, painting, digital arts, IDM, visual communication, interior design, sculpture, they all collaborate to create, alone or in teams, graphic objects and visuals. Three months later, we reap the rewards. *Systematically organised disorder* (Baudelaire) or *rational derangement of all the senses* (Rimbaud)?

Free style!

This catalogue presents a selection of the works of the sixty or so students who took part to the project. While reading it, the reader will understand that in art as in skateboarding: to make free figures, we must first assimilate the basics.

In the first chapter, you will find a selection of assemblages: chance encounters (on a half-pipe or elsewhere), including those of *high heels shoes and roller skates or of pink dolls and a giant surf*. If you come to think about it, everything might not be as fortuitous as it seems in those encounters.

In the second chapter, you will find another kind of assemblage, this time graphical: collages, photomontages. Skateboards dressed for summer or winter, decorated with strawberries or kiwis, screenshots or angel faces.

In the third and last chapter, there are various other creations inspired by the world of the skateboarding: photographs, animated films, and a video game.

We would like to thank all the students who are looking for the unknown.

Philippe Ernotte
Visual arts director at ARTS²













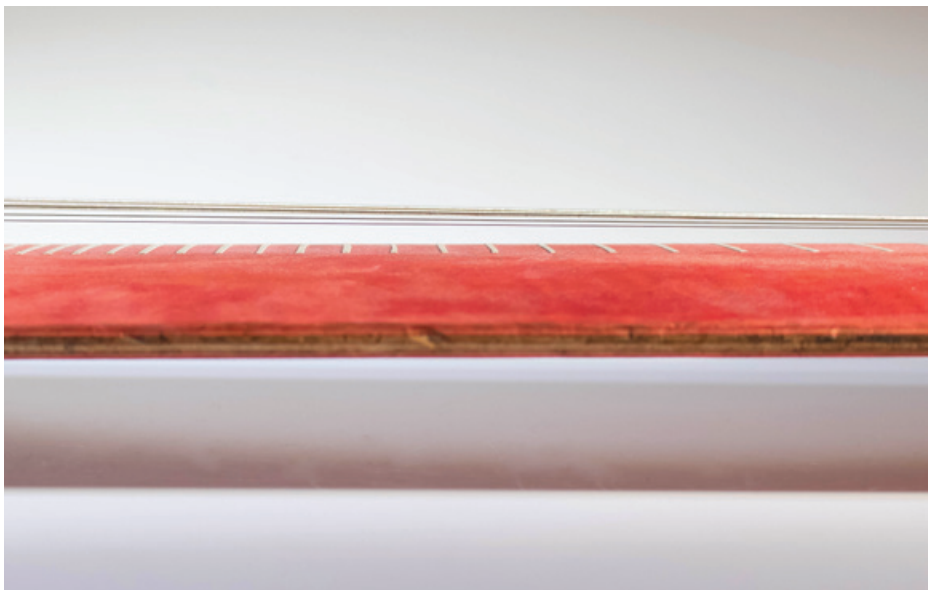


















Clara Hovine





Mouna Amirat





ENTRE SCULPTURE ET DESIGN. MATIÈRE À RÉFLEXION

BETWEEN SCULPTURE AND DESIGN. MATTER FOR THOUGHT

Les objets réalisés par nos étudiants oscillent entre la sculpture (pp. 9 à 26) et l'objet design (pp. 28 à 35).

Travailler l'objet skate ?

Un skateboard évoque le mouvement, le déplacement, l'acrobatie. Mais dissocier ses éléments – la planche (*deck*), le grip, les roues, les *trucks* – permet mille-et-une compositions, du luminaire au pendule, de l'escarpin au légume mobile.

Depuis un siècle, depuis Marcel Duchamp et ses ready-mades, la sculpture contemporaine, puis le design, font une place de choix aux objets industriels ou sociaux, soustraits à leur biotope d'origine et présentés comme objets d'art, tels quels, ou modifiés, ou assemblés. Parmi des milliers d'artistes, citons les jalons marquants, que le lecteur pourra googler.

Quelques balises pour acquérir les bases de l'assemblage

Man Ray, *Cadeau* (1921). Salvador Dali vers 1936-38 : *Taxi pluvieux*, *Chapeau-chaussure* (avec Elsa Schiaparelli). *Téléphone-homard*, *Mae West Lips Sofa* (qui influencera le Radical Design italien vers 1970 : portemanteau *Cactus* de Drocco & Mello, siège *Capitello* du Studio 65). Marcel Mariën, *L'Introuvable* (1937, influencera Gabriel Orozco, *DS*, 1993). Arman, *Accumulation*, César, *Compression*, Martial Raysse, *Le rayon Prisunic* (vers 1961). Andy Warhol, *Boîtes Brillo* (1964, boîtes en bois sérigraphiées imitant les emballages en carton industriel), Claes Oldenburg, *Rouge à lèvres ascendant sur char d'assaut* (1969). Tony Cragg, *England Seen from the North* (1981). Jacques Carelman, *Catalogue d'objets introuvables* (1969, inspirera Wentworth, *Yellow Eight*, 1985, Gabriel Orozco *Carambole with Pendulum*, 1996, Damián Ortega, Gabriel Kuri, Damien Hirst, etc.).

Jonathan Puits

Our students' achievements oscillate between sculpture (pp. 9–26) and objects design (pp. 28–35).

Working on the skateboard object?

The idea of a skateboard evokes movement, displacement, acrobatic moves. But splitting its components — the deck, a grip tape sheet, wheels, 2 trucks — allows endless compositions, from lightning fixtures, high heels to veggies on wheels.

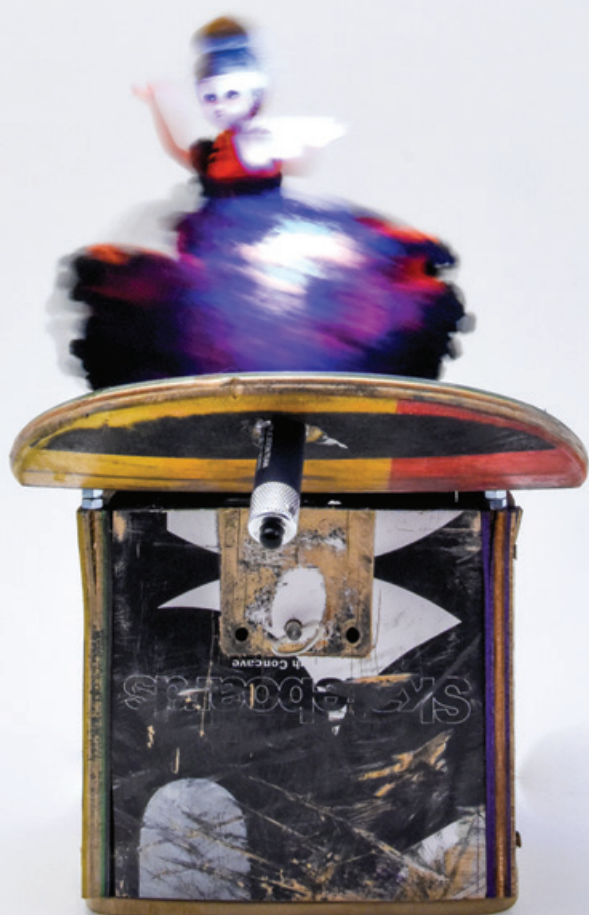
A century ago, since Marcel Duchamp and his ready-mades, contemporary sculpture, then design, put a highlight on social and industrial objects, kidnapped from its original biotope and offered as unaltered, or modified, or stitched. Among thousands of artists, let's quote the milestones art pieces.

A few references to understand the basics of assemblage

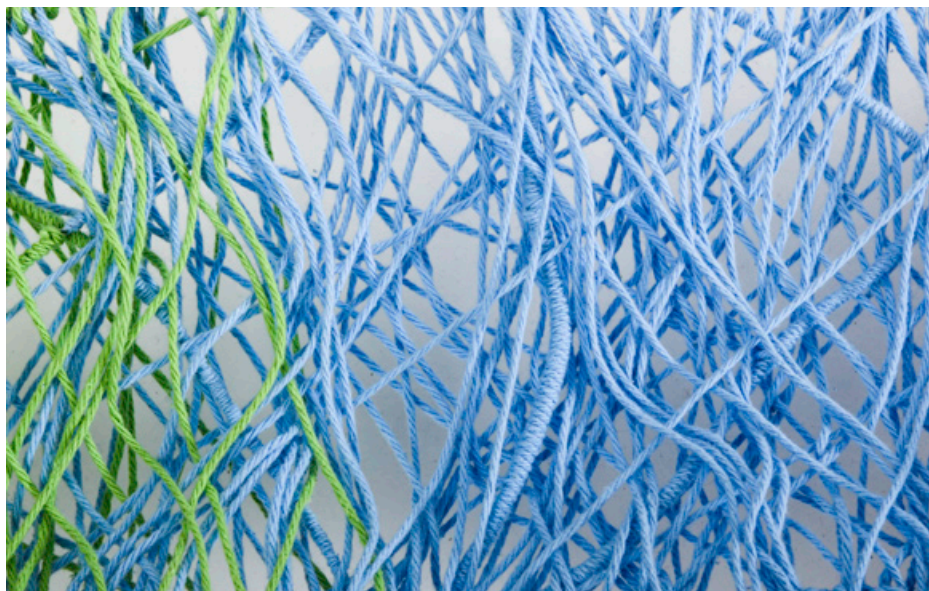
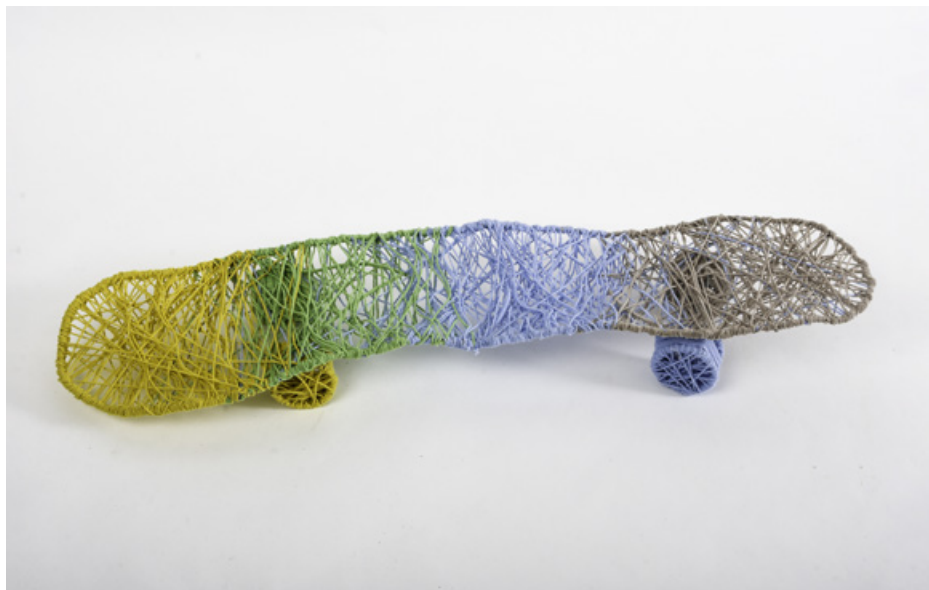
Man Ray, *The Gift* (1921). Salvador Dali circa 1936-38: *The Rainy Taxi*, *Shoe Hat* (starring Elsa Schiaparelli), *Lobster-Telephone*, *Mae West's Lips Sofa* (that will inspire radical italian design circa 1970: Drocco & Mello's porte-manteau *Cactus*, seat *Capitello* from Studio 65). Marcel Mariën, *The Untraceable* (1937, will inspire Gabriel Orozco, *DS*, 1993). Arman, *Accumulation*, César, *Compression*, Martial Raysse, *Le rayon Prisunic* (circa 1961). Andy Warhol, *Brillo Box* (1964, screen printed wooden boxes mimicking industrial card board packagings), Claes Oldenburg, *Lipstick Ascending on Caterpillar Tracks* (1969). Tony Cragg, *England Seen from the North* (1981). Jacques Carelman, *Catalogue of Extraordinary Objects* (1969, inspired Richard Wentworth, *Yellow Eight*, 1985, Gabriel Orozco, *Carambole with Pendulum*, 1996, Damián Ortega, Gabriel Kuri, Damien Hirst, etc.).









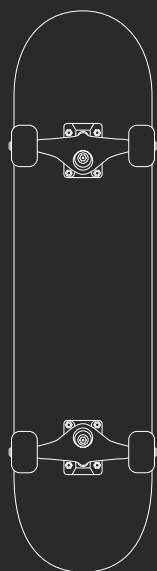








Louise Delattre
Antony Honorez



2

planches

decks

Index des auteurs en p.70

Authors index on p.70



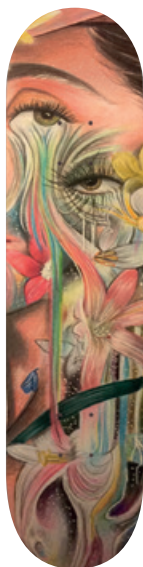
—1



—2



—3



—4



—5



—6



— 7



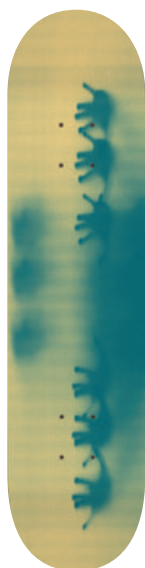
— 8



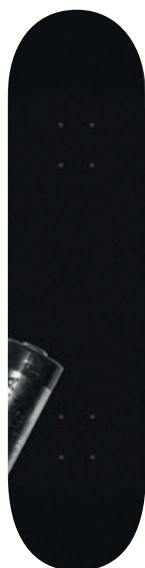
— 9



38 — 10



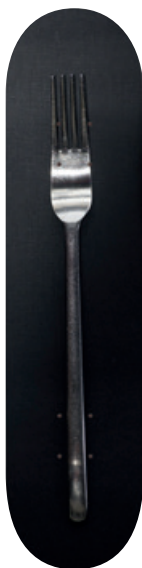
— 11



— 12



— 13



— 14



— 15



— 16



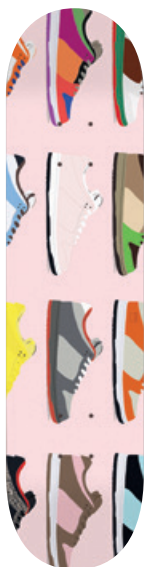
— 17



— 18



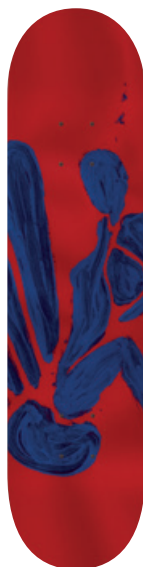
— 19



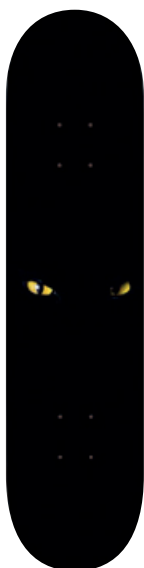
— 20



— 21



— 22



40 — 23



— 24



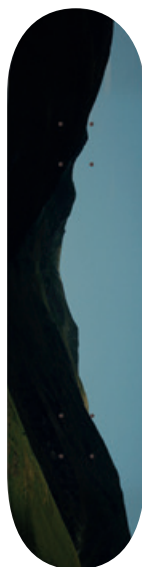
— 25



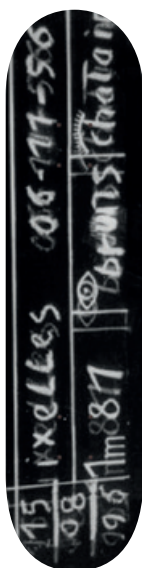
— 26



— 27



— 28



— 29



— 30



— 31



— 32



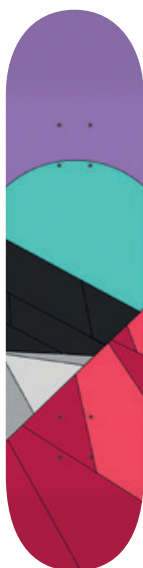
— 33



— 34



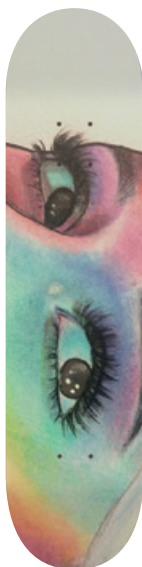
42 — 35



— 36



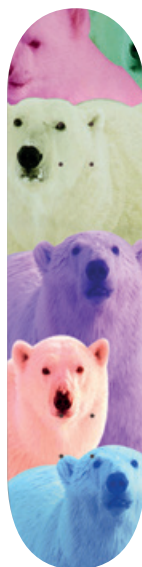
— 37



— 38



— 39



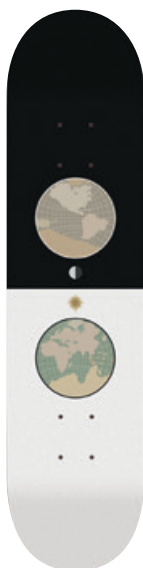
— 40



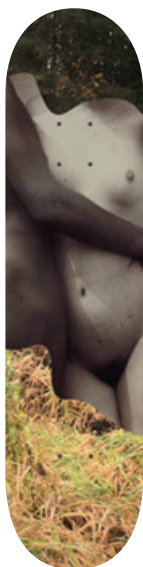
— 41



— 42



— 43



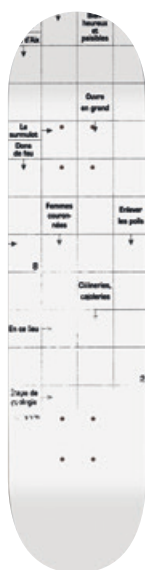
— 44



— 45



— 46



44 — 47



— 48



— 49



— 50



— 51



— 52



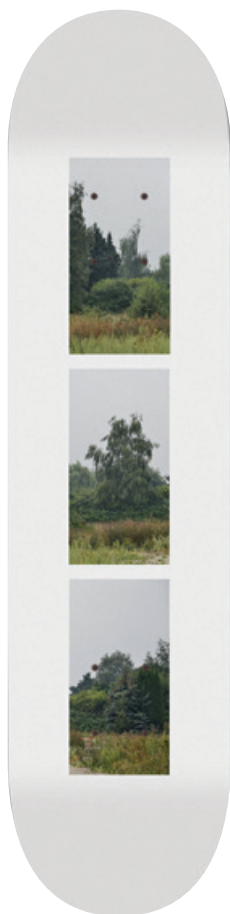
— 53

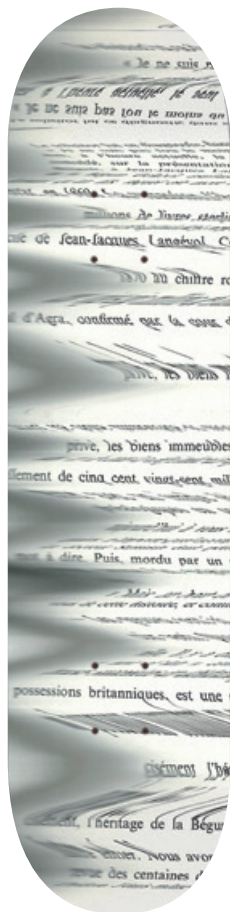


— 54



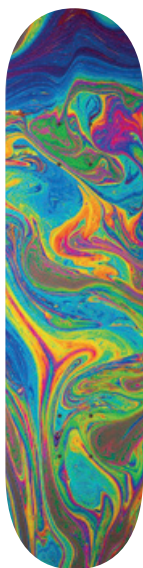
— 55







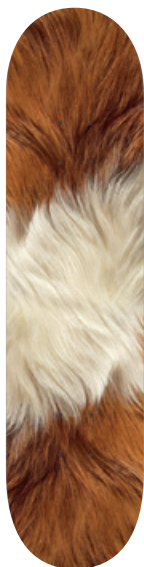
— 60



— 61



— 62



48 — 63



— 64



— 65



— 66



— 67



— 68



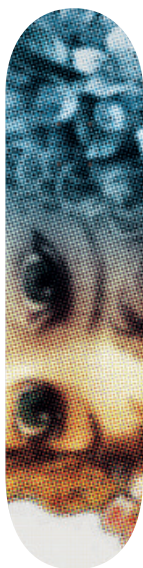
— 69



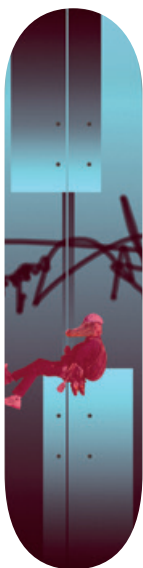
— 70



— 71



— 72



— 73



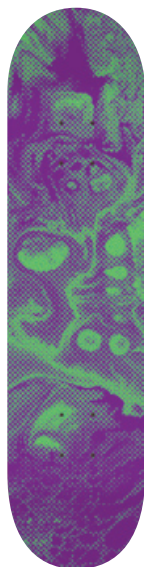
— 74



50 — 75



— 76



— 77



— 78



— 79



— 80



— 81



— 82



— 83



— 84



— 85



— 86



— 87



— 88



— 89



— 90



— 91



— 92



— 93



— 94



— 95



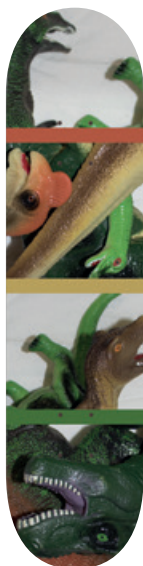
— 96



— 97



— 98



54 — 99



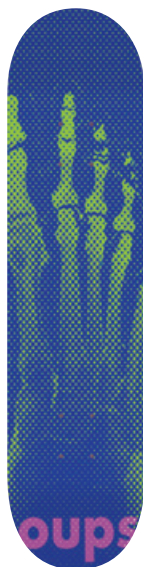
— 100



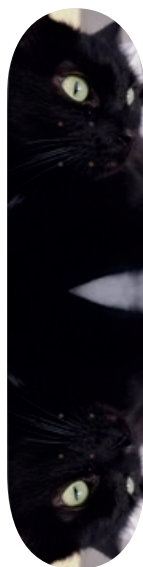
— 101



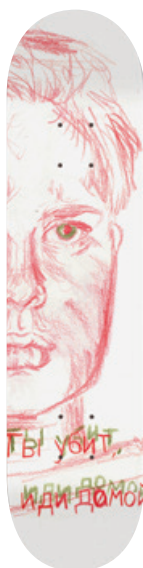
— 102



— 103



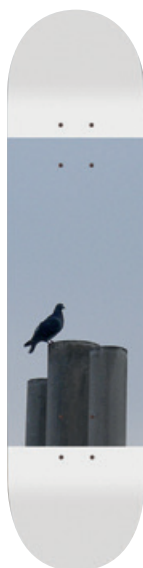
— 104



— 105

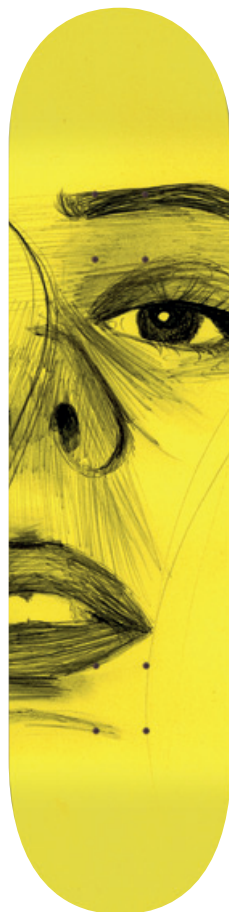
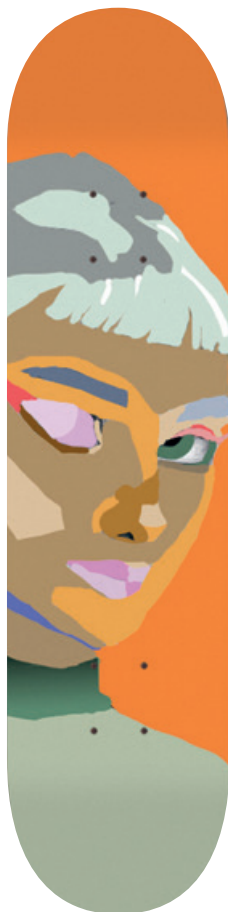


— 106



— 107







— 114



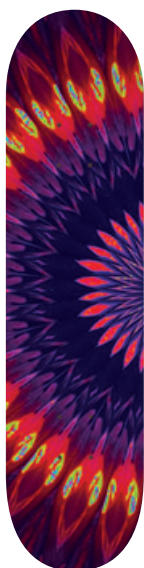
— 115



— 116



58 — 117



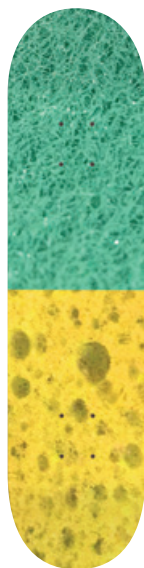
— 118



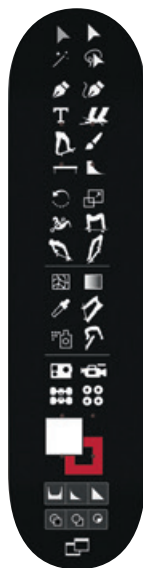
— 119



— 120



— 121



— 122



— 123



— 124



— 125



— 126



— 127



— 128



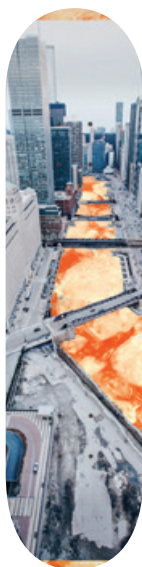
60 — 129



— 130



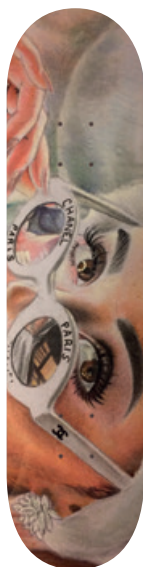
— 131



— 132



— 133



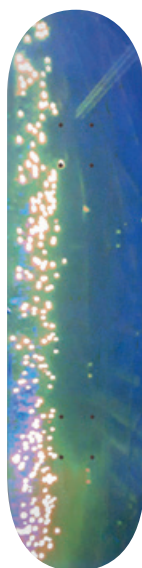
— 134



— 135



— 136



— 137



— 138



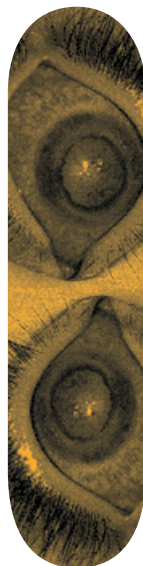
— 139



— 140



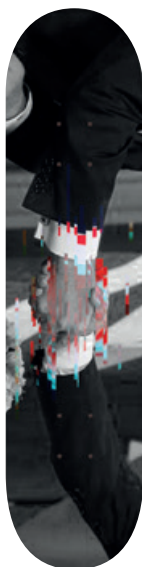
62 — 141



— 142



— 143



— 144



— 145



— 146



— 147



— 148



— 149



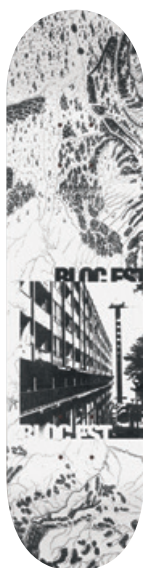
— 150



— 151



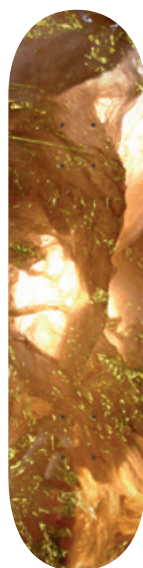
— 152



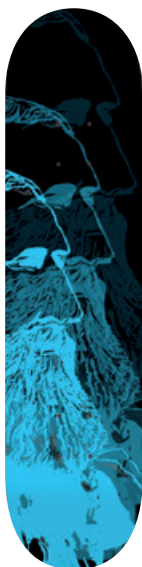
— 153



— 154



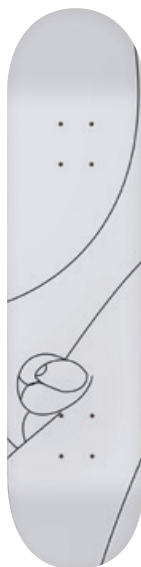
— 155



— 156



— 157



— 158



— 159



— 160



— 161





RHABILLER LES PLANCHES

DRESSING UP THE BOARDS

Souvent poussés par des marques spécialisées, les artistes visuels se sont emparés de la planche de skate, et en particulier sa semelle, comme support de création. S'inspirant de quelques-uns de ces exemples, la customisation graphique des planches a constitué la première phase de ce projet interdisciplinaire autour du skateboard.

Le travail s'est déroulé sur une période d'environ un mois, dans le cadre des cours d'Alphabétisation numérique. Au départ d'un même format de planche, il a été demandé aux étudiants de multiplier les propositions, avec pour consigne de ne jamais représenter littéralement la figure du skater.

En ont résulté environ 400 visuels – dont une sélection de 165 est présentée dans les pages précédentes – développés par une cinquantaine d'étudiants, qui ont fait appel à la photographie, au collage, à la peinture, au dessin (manuel ou vectoriel) ou encore à la typographie.

Parmi ces 400 projets, chacun de nos trois organismes partenaires s'est vu invité à en choisir un pour un tirage collector de 50 exemplaires. Les trois visuels ci-contre ont été retenus.

Stoemp skateshop (166) – Tel le skater qui détériore le mobilier urbain, le pigeon est iconique. La société met tout en place pour éloigner le volatile et crée des dispositifs anti-skater (pièces de métal sur les bancs publics et les pierres bleues, endroits préférés des amateurs de planches à roulettes).

Yago skateshop (167) – Un bouquet de fleurs, de la végétation, pour des profils de site web. Mais quel site, si l'on y regarde de plus près... ! Les amateurs de belles plantes se reconnaîtront.

Monsters on wheels (168) – Le choix s'est porté sur l'association des deux univers, un corps humain sublimant la vie et un paysage désuet qui rappelle les vues de la douce Hollande. Ou plutôt Vincent Van Gogh chez Rocco Siffredi. Deux monstres pour le prix d'un, en somme.

Jean-Bernard Libert / Frédéric Blin

Often exhorted by professional skate brands, visual artists highjacked skate decks, particularly its backside, as a creative support. Students got inspired by some of these examples, the graphic customisation of skate decks constituted the first phase of this interdisciplinary project about skateboarding.

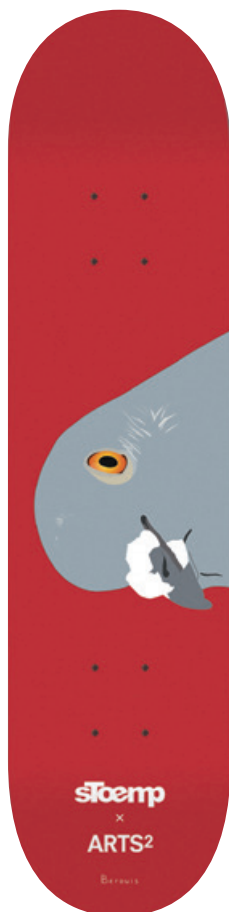
The workshop lasted about a month, during the digital literacy class. At first all on the same canvas, students were asked to make several propositions and were given the instruction to never show a skateboarder on their visuals.

About 400 different visuals emerged (a selection developed by fifty students is printed in the previous pages) using photography, collage, painting, drawing (traditional or vector based) and even typography. Among this range of projects, each of our partners was invited to vote for one visual which will be printed in a 50 decks limited edition. Here are the chosen ones.

Stoemp skateshop (166) – Just as the skater who damages urban furniture, the pigeon is iconic! Society sets everything in place in to keep the fowl away and creates anti-skaters devices (metal parts on public benches and on blue stones, some of the wheel board connoisseurs favourite spots).

Yago skateshop (167) – A flower bouquet, vegetation, for website profiles. But if you take a closer look, what a web site...! Fine specimen amateur will recognize themselves.

Monsters on wheels (168) – Their choice fell on the mix of two worlds, a human body sublimating life and an outdated landscape that recalls the views of sweet Holland. Or rather Van Gogh at Rocco Siffredi's. Two monsters for the price of one, in short.



— 166
Stoemp
 Bérénice Dubois



— 167
Yago
 Margaux Joris



— 168
Monsters on Wheels
 Mouna Amirat

Index des auteurs

Authors index

p.37	1 – Joséphine Wagner		43 – Corentin Philippot
	2 – Corentin Philippot	p.44	44 – Mouna Amirat
	3 – Emmanuel Da Costa		45 – Angie Calcus
	4 – Antony Honorez		46 – Théophile Gervreau-Mercier
	5 – Manon Louis		47 – Kim Hype
	6 – Alice Montesi		48 – Danaé Philippe
p.38	7 – Corentin Philippot		49 – Mathys Delattre
	8 – Danaé Philippe	p.45	50 – Margaux Joris
	9 – Théophile Gervreau-Mercier		51 – Mercédès Daems
	10 – Chiara Bambusa		52 – Kim Hype
	11 – Joséphine Wagner		53 – Manon Louis
	12 – Emmanuel Da Costa		54 – Sacha Coquelet
	13 – Corentin Philippot		55 – Emma Hardat
p.39	14 – Sacha Coquelet	p.46	56 – Emmanuel Da Costa
	15 – Sacha Coquelet		57 – Emmanuel Da Costa
	16 – Sacha Coquelet	p.47	58 – Émeline Flémal
	17 – Mouna Amirat		59 – Émeline Flémal
	18 – Joséphine Wagner	p.48	60 – Émeline Flémal
	19 – Théophile Gervreau-Mercier		61 – Chiara Bambusa
p.40	20 – Bérénice Dubois		62 – Joséphine Wagner
	21 – Alyssa Foucart		63 – Joséphine Wagner
	22 – Joséphine Wagner		64 – Alexia Bouhez
	23 – Morgan Gilquin		65 – Kylian Dogniaux
	24 – Giulia Consentini	p.49	66 – Lisa Bressy
	25 – Emmanuel Da Costa		67 – Laurie Lafranceschina
p.41	26 – Joséphine Wagner		68 – Marie Gaillard
	27 – Joséphine Wagner		69 – Mercédès Daems
	28 – Joséphine Wagner		70 – Maxime Davoine
	29 – Mathys Delattre		71 – Antony Honorez
	30 – Tommy Moucheron	p.50	72 – Mouna Amirat
	31 – Louise Delattre		73 – Marie Gaillard
p.42	32 – Bérénice Dubois		74 – Angie Calcus
	33 – Mercédès Daems		75 – Cédric Schaack
	34 – Sacha Coquelet		76 – Manon Louis
	35 – Emmanuel Da Costa		77 – Chiara Bambusa
	36 – Tommy Moucheron	p.51	78 – Mouna Amirat
	37 – Joséphine Wagner		79 – Marie Gaillard / Lisa Tsiakas
p.43	38 – Antony Honorez		80 – Mathys Delattre
	39 – Louise Delattre		81 – Antony Honorez
	40 – Louise Delattre		82 – Tommy Moucheron
	41 – Louise Delattre		83 – Joséphine Wagner
	42 – Mercédès Daems	p.52	84 – Maxime Davoine

	85 – Danaé Philippe		127 – Laura Garifo
	86 – Laura Garifo		128 – Manon Louis
	87 – Manon Louis		129 – Oana Pons
	88 – Cédric Schaack		130 – Alexia Bouhez
	89 – Hugo Caufriez		131 – Marie Gaillard
p. 53	90 – Kim Hype	p. 61	132 – Illéana Herreman
	91 – Mathys Delattre		133 – Margaux Joris
	92 – Marie Gaillard		134 – Antony Honorez
	93 – Antony Honorez		135 – Laurédane Daubry
	94 – Mercédès Daems		136 – Laura Garifo
	95 – Laura Garifo		137 – Mercédès Daems
p. 54	96 – Antony Honorez	p. 62	138 – Laurédane Daubry
	97 – Laura Garifo		139 – Marie Gaillard
	98 – Alexia Bouhez		140 – Louise Delattre
	99 – Maxime Davoine		141 – Mouna Amirat
	100 – Priscillia Avesani		142 – Joséphine Wagnier
	101 – Priscillia Avesani		143 – Sacha Coquelet
p. 55	102 – Priscillia Avesani	p. 63	144 – Hugo Caufriez
	103 – Laurie Lafranceschina		145 – Bérénice Dubois
	104 – Cédric Schaack		146 – Coraline Cordier
	105 – Oana Pons		147 – Laura Garifo
	106 – Joséphine Wagnier		148 – Priscillia Avesani
	107 – Manon Louis		149 – Emmanuel Da Costa
p. 56	108 – Bérénice Dubois	p. 64	150 – Angie Calcus
	109 – Bérénice Dubois		151 – Joséphine Wagnier
	110 – Bérénice Dubois		152 – Bérénice Dubois
p. 57	111 – Oana Pons		153 – Emmanuel Da Costa
	112 – Kim Hype		154 – Louise Delattre
	113 – Laura Garifo		155 – Mercédès Daems
p. 58	114 – Émeline Flémal	p. 65	156 – Mathys Delattre
	115 – Louise Delattre		157 – Marine Rommens
	116 – Bérénice Dubois		158 – Manon Louis
	117 – Shaquille Henry		159 – Danaé Philippe
	118 – Louise Malloudi		160 – Alexia Bouhez
	119 – Ludovic Cuhe		161 – Alice Montesi
p. 59	120 – Mercédès Daems	p. 66	162 – Alice Montesi
	121 – Alyssa Foucart		163 – Alice Montesi
	122 – Corentin Philippot	p. 67	164 – Alice Montesi
	123 – Marie Gaillard		165 – Alice Montesi
	124 – Morgan Gilquin	p. 69	166 – Bérénice Dubois
	125 – Joséphine Wagnier		167 – Margaux Joris
p. 60	126 – Chiara Bambusa		168 – Mouna Amirat



FILMS D'ANIMATION

VERY SHORT ANIMATION FILMS

Le contexte

Dès ses origines, la pratique du skateboard est documentée sur pellicule, du Super 8 familial à l'objet promotionnel en passant par le format documentaire cinéma. Les pionniers tels que Bruce Brown ou encore Hal Jepsen, jusqu'à Stacy Peralta primé à Sundance en 2012, ont donné l'impulsion et l'inspiration aux générations suivantes : Fred Montagne, Spike Jonze et bien d'autres artistes tels que Ed Templeton, Andrew Lewicki, Pierre Descamps, Raphaël Zarka, ... Dans toutes ces productions le médium de l'animation est toujours présent, que ce soit pour introduire un titrage ou en entrée de nom d'un skateur pro. Les plus connus sont le ripper de Powell Peralta ou l'iconique main bleue de Jim Phillips (*The Screaming Hand*).

Puis, de l'arrivée des formats numériques jusqu'à aujourd'hui, les « skate-vidéos » deviennent incontournables, ne serait-ce que pour l'apprentissage des *tricks*.

Trick Tips

C'est sur ce format de tutos pédagogiques, plus souvent appelés « Trick Tips », que les étudiants ont démarré des projets de capsules animées sur le principe de la rotoscopie. Chaque image est retracée et interprétée pour lui donner vie à travers 24 images secondes.

Le workshop d'animation s'est articulé autour de trois axes :

- La recherche de la séquence et l'acquisition vidéo.
- Le traitement image par image par le dessin assisté par ordinateur.
- Le montage et l'ajout de la bande-son.

Les projets des étudiants constituent une collection de courtes animations qui leur a permis individuellement de faire leurs premiers pas sur une planche à *dessain*.

Frédéric Blin

Context

Since its beginning skateboarding has been documented on films, from home made 8 millimeters passing by promotional purposes to full length theatre movie. Pioneers such as Bruce Brown and Hal Jepsen, to Sundance awarded in 2012 Stacy Peralta gave impulsion and inspired new generations like Fred Montagne, Spike Jonze and also artists: Ed Templeton, Andrew Lewicki, Pierre Descamps, Raphaël Zarka, ... In all of these productions the animation medium is there, whether to introduce a title or to stage the next pro skater. The most famous are the ripper from Powell Peralta or the iconic blue hand from Jim Phillips (*The Screaming Hand*). From digital first until today, "skate videos" became a staple, mostly to learn new skateboarding tricks.

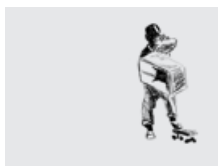
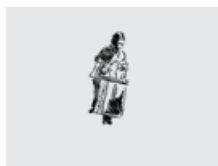
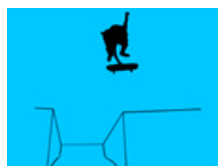
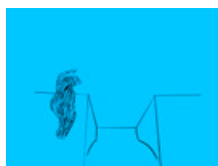
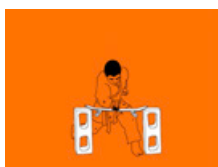
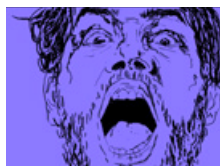
Trick Tips

The students started this short animated project using rotoscoping technique based on these pedagogical tutorials, mostly called "Trick Tips". Each image of the footages have been redrawn and rendered to set life 24 images per seconds.

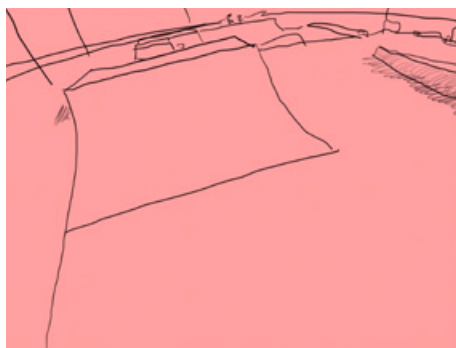
The workshop protocole was on three phases:

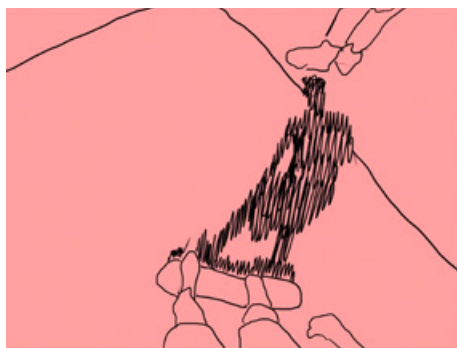
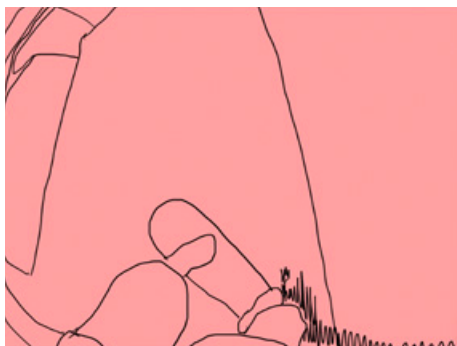
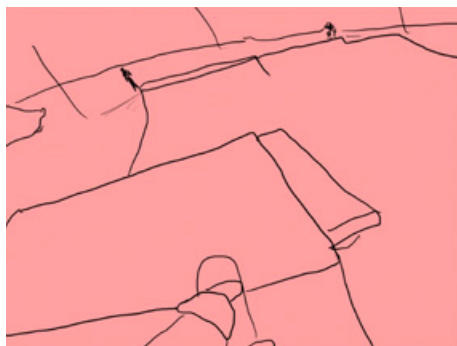
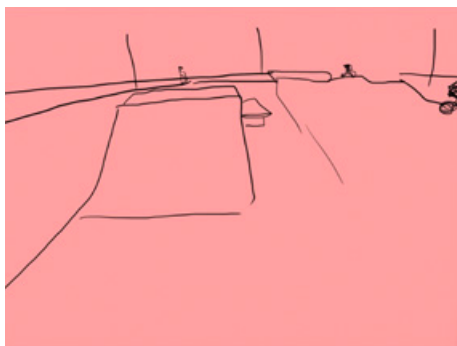
- The search of a sequence and import of the video.
- Frame by frame treatment using computer drawing pads.
- Video and sound editing.

The students' projects constitute a collection of short animated films allowing individual first steps on a *sake-board*.

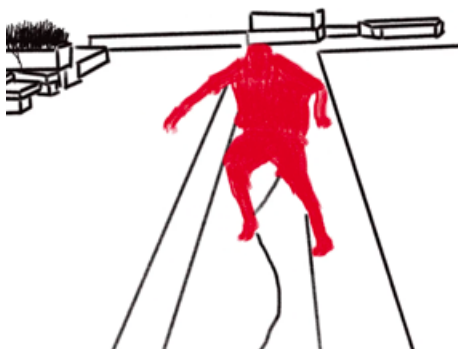


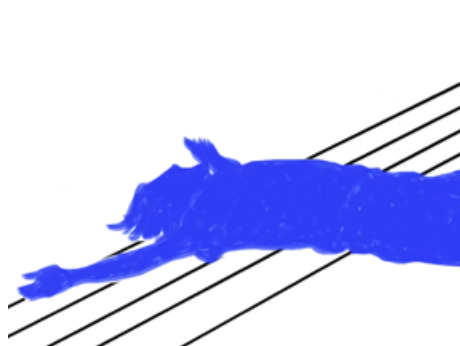
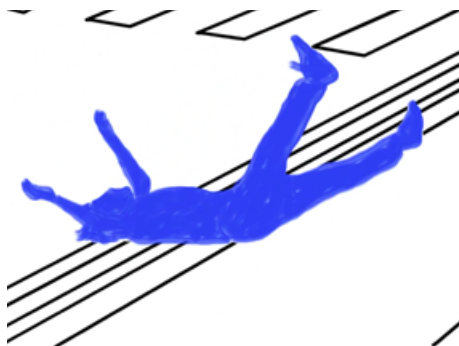
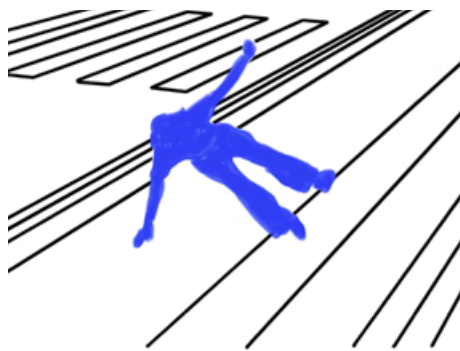
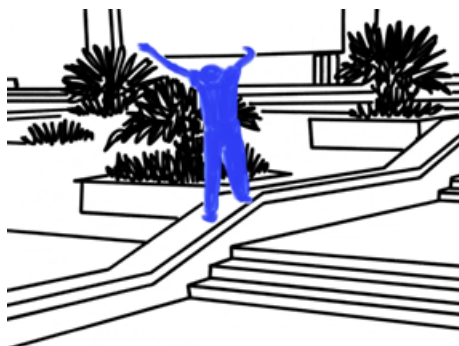
Emma Hardat, 6 sec.
 Marie Gaillard, 3 sec.
 Cédric Schaack, 8 sec.
 Mathys Delattre, 12 sec.
 Priscillia Avesani, 6 sec.





Manon Louis
Invisibles, 17 sec.





JEU VIDÉO

SKATE GAME EXPERIENCE

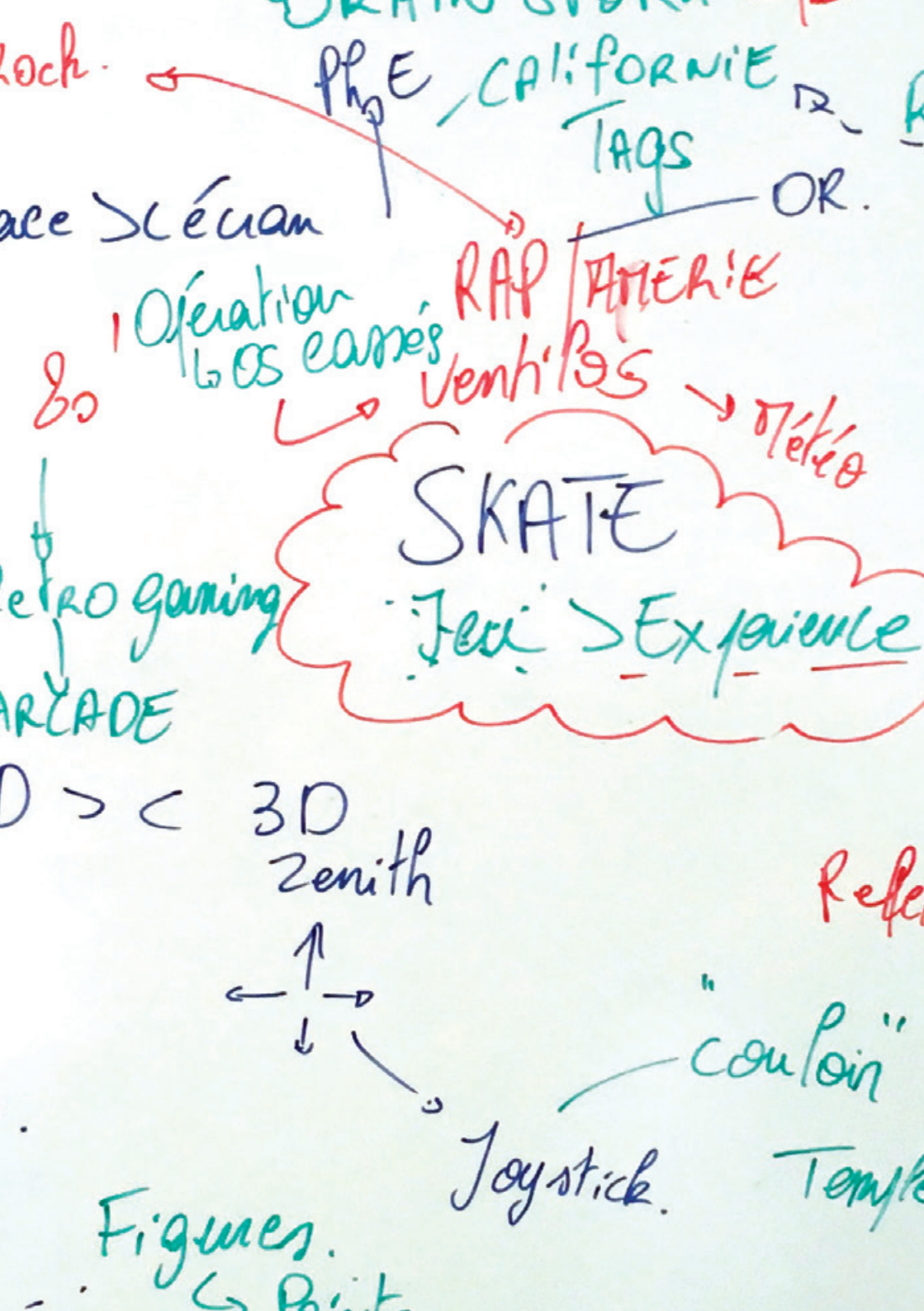
Quand vous proposez à cinq étudiants de créer ensemble en quatre jours un jeu vidéo sur le skate, vous pouvez lire le doute sur leur visage.

D'autant plus s'ils sont gros consommateurs de jeux – sur console, ordinateur, smartphone –, que ce soient des blockbusters ou des jeux indépendants (*indies*). Ils se rendent bien compte des difficultés, et du travail qu'il peut y avoir derrière cette demande. Surtout que dans les références de jeu de skate, il y a de grosses franchises comme la *Tony Hawk's Pro Skater* (Activision – 1999), *Skate* (Electronic Arts – 2007) ou le prometteur *Skater XL* (Easy Day Studios Pty Ltd – Décembre 2018) prouvant qu'il y a encore de l'intérêt pour cet univers. Difficile donc d'envisager «concurrencer» de telles références.

Pour les rassurer et démarrer doucement, les étudiants expérimentent deux interfaces qu'ils pourront utiliser comme contrôleur du jeu : une Makey Makey (dispositif d'émulation de clavier à partir de n'importe quels objets conducteurs. Une banane devient un bouton – 2010) et une Wii Balance Board (accessoire en forme de pèse-personne électronique conçu par Nintendo pour les consoles de jeu vidéo – 2009), avec en plus un adaptateur pour y fixer une planche de skate. Ils découvrent aussi Scratch (un langage de programmation graphique de type programmation par blocs à vocation éducative – 2006), idéal pour apprendre à programmer de l'interactivité. On leur fait tester un prototype fait en Scratch : un bonhomme qui bouge à l'écran en fonction des inclinaisons de la planche de skate sur la Wii Balance Board.

Maintenant qu'ils ont vu la base technique qui sera utilisée, il s'agit de développer le concept. On commence par un brainstorming, avec en premier lieu la *phase de divergence* où nous produisons le plus d'idées possible, sans limites, parfois loufoques, tout en essayant d'établir des connexions entre les idées (les flèches sur le tableau, voir photo). Nous enchaînons avec la *phase de convergence* où nous sélectionnons les idées pour aboutir à une base narrative et esthétique : « Un skater trouve de la drogue et se fait poursuivre par des mafieux (style Blues Brothers) » ; le tout dans une ambiance années 80, retro-gaming, pixel-art, à la *Temple Run* (jeu développé par Imangi Studios en 2011, référence dans les jeux de type *runners* : sous-genre du jeu de plates-formes dans lequel le défilement de l'aire de jeu se fait automatiquement et le personnage contrôlé par le joueur court de manière continue).

En une matinée, les bases sont désormais définies. On se répartit les tâches (graphisme des personnages, décors, prototypage du moteur de jeu, bonus, choix d'une musique) et on établit un planning pour gérer le temps restant (déjà plus que trois jours et demi). Avec pour mot-clé le *travail d'équipe*. Après quatre jours intenses de recherches et de fabrication, le jeu est prêt. Et un nom est choisi : ce sera *MIAMons* (un mot-valise où *Miami* voisine avec *Mons* et *miam!* avec le *Mia* d'IAM).





When 5 students have the proposition to create a video game together in 5 days, you can spot the doubt on their faces.

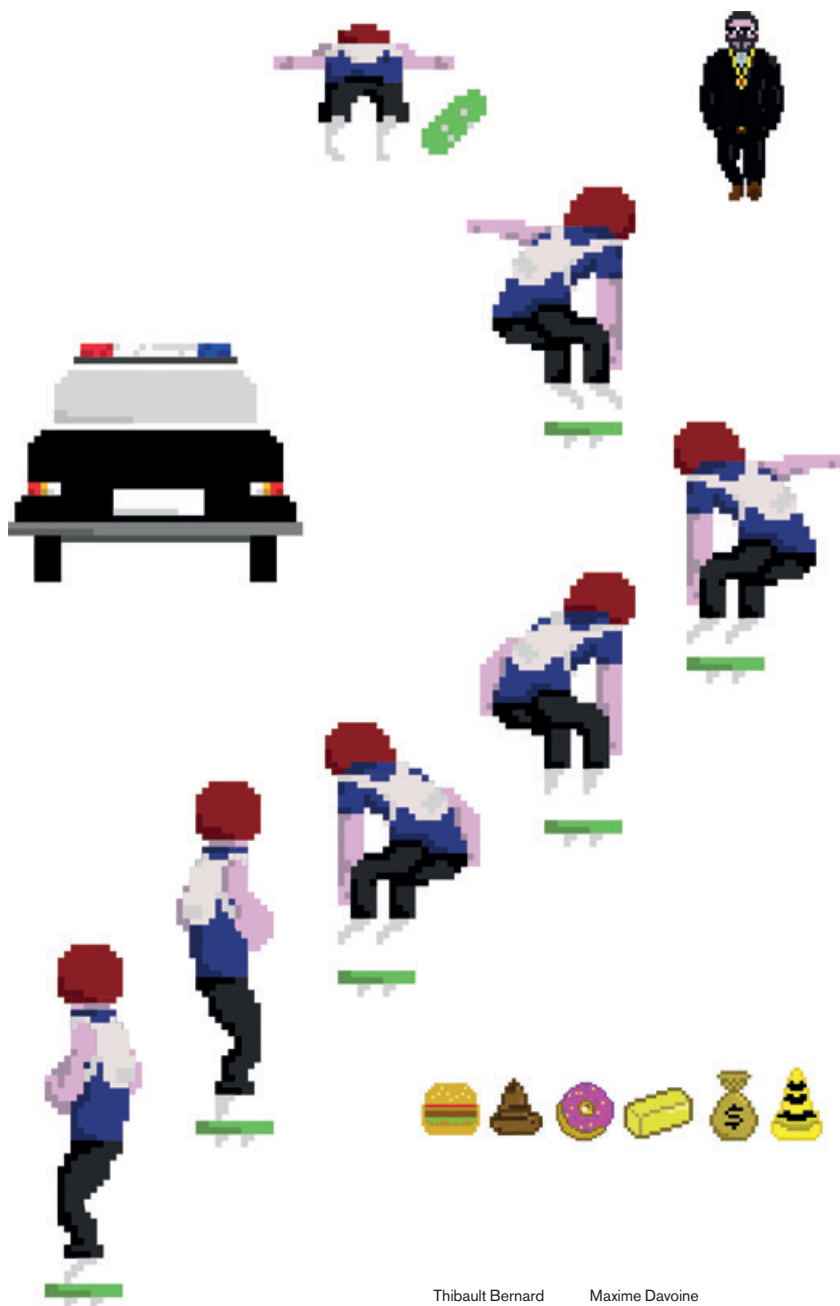
Especially if they're hardcore gamers — on consoles, personal computers, smartphones — playing blockbusters or independent games, ... they figure out the difficulties and the work behind this proposition. Above all when in skateboarding games references, there are huge franchises as *Tony Hawk Pro Skater* (Activision – 1999), *Skate* (Electronic Arts – 2007) or *Skater XL* (Easy Day Studios Pty Ltd – 2018) proving there's still interest in the skate scene. It's hard to consider competing with such references.

To ease the students and for a soft starting point, they experiment two interfaces which are going to be the game controller. A Makey Makey (a keyboard emulator device based on any conductive objects. A banana becomes a key – 2010) and a Wii balance board (a scales shaped accessory designed by Nintendo for Video games consoles – 2019) including an adapter to attach a skateboard on it. They discover Scratch (a graphic computer development kit language using pedagogic blocks to program the software – 2006), perfect to teach how to program interactivity. And then they test a Scratch made prototype: a little buddy moving on the

screen according to the tilting of the skateboard on the Wii balance board. Now that they've experienced technical basics, the concept needs to be developed.

Then it's time for brainstorming, first divergents ideas come out, where sky is the limit, sometimes crazy, zany... while trying to connect all the ideas. We continue with convergent ideas and we select some to shape up a narrative sketch: a skateboarder finds some drug and gets hunted by mobsters (Blues Brothers style) in an 80's style, retro-gaming, pixel-art, inspired by *Temple Run* (developed by Imangi Studio in 2011, it's the reference in runners type video game, a sub-class in platform gaming in which the screenplay automatically scrolls and the main sprite is controlled by the player as it continuously runs.)

In half a day, the basics are there. We commit everyone to a task (sprites design, backgrounds, prototyping the game's engine, bonuses, get the music, ...) and we make a plan for the rest of the remaining time (less than three days and a half left). With only one *mojo: teamwork!* After four intense days of searching and developing, the game is ready. And a code name is chosen: it will be *MIAMons!* a mashup between *Miami* and *Mons* and *miam!* or even *le Mia* from the french rap band IAM.



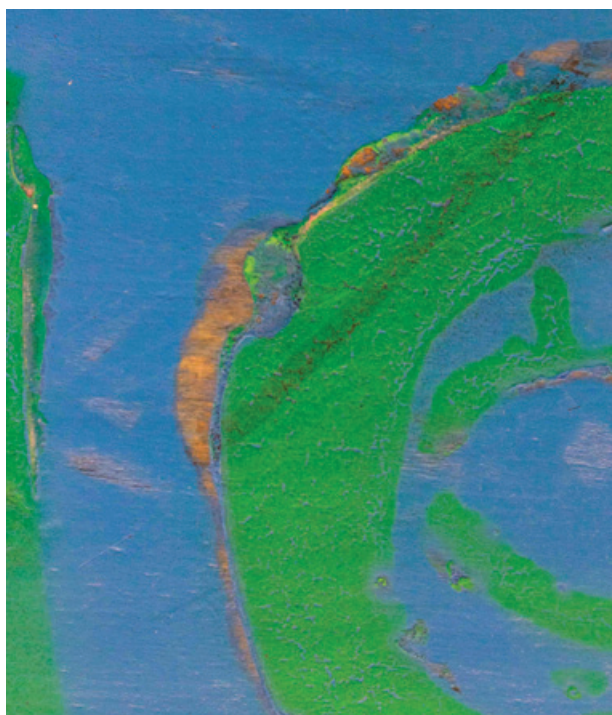
Thibault Bernard
Hugo Caufriez
Diego D'Onofrio

Maxime Davoine
Tommy Moucheron

PHOTOGRAPHIE
PHOTOGRAPHY













Distribution

Cast

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

En tête, notre partenaire principal pour ce projet, l'association montoise Monsters on wheels – MOW, qui nous a apporté son expertise technique et ses bras pour fabriquer au sein de l'atelier d'Assemblage un vrai skatepark (3,6x8,5m, panneaux de multiplex sur structure de chevrons de bois, barre en acier à replat – voir photo ci-contre).

Nos autres sponsors : Stoemp, Yago, Application Team, UTool et La Boiserie.

Et les ouvriers, techniciens et artistes qui ont mis la main à la pâte sans compter leurs heures : Frédéric Blin, à l'initiative du projet.

Sophie Ferro, régie générale. Pascal et Wesley Deversenne, montage. Joaquim Clément, catering. Jonathan Druart, coordination des travaux et recherche de sponsors. Gwénaëlle L'Hoste, communication. Laurie Harvyn, secrétariat. Bertrand Grietens, Patricia Godderis et Laurent Van Hulle, comptabilité.

Animation artistique des workshops:

Jonathan Puits et Jean Hans (assemblages), Rino Novello (photographies des objets), Jean-Bernard Libert et Dominique Verrassel (visuels des skateboards), Frédéric Blin (films d'animation), Martin Waroux (jeu vidéo). Étudiants-assistants: Maximilien Catania, Marie Hans, Florian Lebrun.

We would like to thank those without whom this exploration would not have been possible.

First of all, our main partner for this project, the Mons skateboarding non-profit-making organization Monsters on Wheels – MOW who provided us with technical expertise and its arms to build within the assemblage classroom a real skate park (3,6x8,5m, multiplex panels on a structure of wooden rafters, steel copings — see picture).

Our other sponsors: Stoemp, Yago, Application Team, UTool and La Boiserie.

And the workers, technicians and artists who got involved without counting the hours: Frédéric Blin, project initiator.

Sophie Ferro, stage manager. Pascal and Wesley Deversenne, construction team. Joaquim Clément, catering. Jonathan Druart, coordination of works and sponsors research. Gwénaëlle L'Hoste, communication. Laurie Harvyn, secretary. Bertrand Grietens, Patricia Godderis and Laurent Van Hulle, accounting.

Artistic animation of the workshops:

Jonathan Puits and Jean Hans (assemblages) and Rino Novello (photography of objects), Jean-Bernard Libert and Dominique Verrassel (skateboard visuals), Fred Blin (animated films), Martin Waroux (video games). Assistant-students: Maximilien Catania, Marie Hans, Florian Lebrun.

Traductions / *Translations*: Florence Maréchal

Photos / *Photographs*: Marie Hans, Rino Novello

Visuel de couverture / *Cover image*: Théophile Gervreau-Mercier

p.2: Katlyn Cornet, Laurédane Daubry, Laura Garifo

p.4: Lisa Tsiakas

p.72: Alice Montesi

Mise en page / *Layout*: Jean-Bernard Libert

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
ACADEMY OF ARTS — MONS

en collaboration avec
in collaboration with



en partenariat avec
in partnership with



stoemp

avec le soutien de
with support from



artsaucarre.be
monstersonwheels.be
yagoskateshop.com
stoemp.be
appteam.eu
utools.be
laboiserie.be
federation-wallonie-bruxelles.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 dispense l'une des dix formations en Arts visuels, plastiques et de l'espace de Belgique francophone, mais est la seule à en avoir aussi dans les domaines de la Musique et du Théâtre.

Le domaine des Arts visuels d'ARTS² compte huit options complètes : Architecture d'intérieur, Arts numériques, Communication visuelle, Dessin, Gravure, Images dans le milieu (IDM), Peinture, Sculpture, ainsi qu'un master spécialisé en Design d'exposition. 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 six 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 eight options: interior architecture, digital arts, visual communication, drawing, engraving, images within space, painting and sculpture, as well as a masters which specialises in exhibition curation. Within their chosen option, students receive both technical, artistic and reflective training and **multi-disciplinary training**, which this brochure will explain.

figures

variations sur le skateboard

skateboard variations

ARTS²