



RIDING MODERN ART

RAPHAËL ZARKA

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

02.09.2017 > 07.01.2018

BP
S²²
MUSÉE D'ART
DE LA PROVINCE
DE HAINAUT



SOMMAIRE

03 LE LIEU, LE PROJET

05 L'ARTISTE

LE RHOMBICUBOCTAÈDRE 07

08 LES SOUS-CULTURES URBAINES

TENTATIVE DE DÉFINITION 08

QUELQUES EXEMPLES 10

LE SKATEBOARD 11

ORIGINES ET INFLUENCES 11

DÉVELOPPEMENTS 13

14 L'EXPOSITION

15 LES ŒUVRES

PAVING SPACE 15

RIDING MODERN ART 18

21 LE LEXIQUE

23 PISTE DE RÉFLEXION

24 UN PAS PLUS LOIN

À LIRE 24

À VOIR 24

LE LIEU, LE PROJET

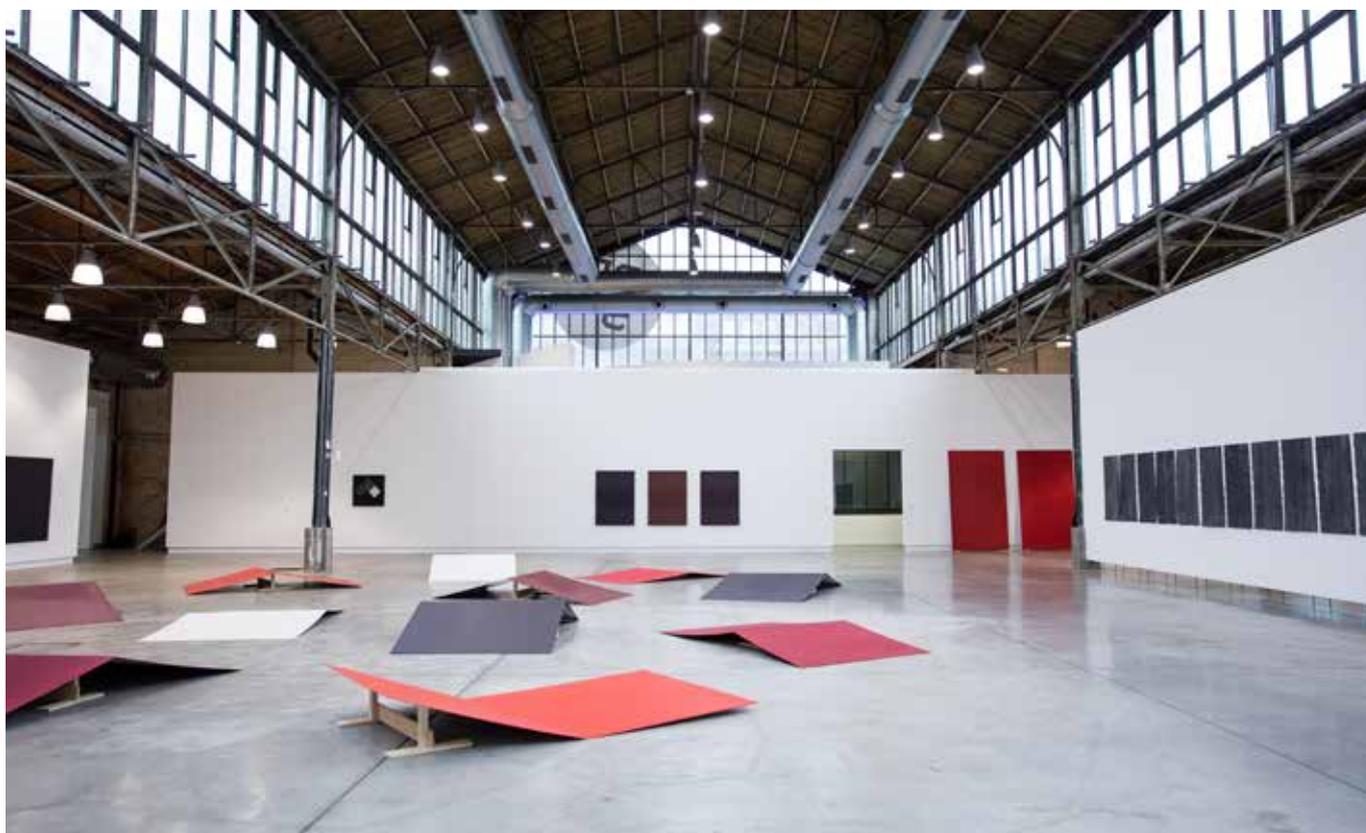
Le BPS22 occupe un ancien hall industriel de près de 2500 m² situé dans le périmètre de l'Université du Travail Paul Pastur. Edifice industriel de verre et de fer datant de 1911, il a été érigé lors de l'Exposition Industrielle et Commerciale de Charleroi.

Dès la manifestation terminée, ces constructions sont devenues les locaux de la nouvelle Université du Travail dont la finalité était double : assurer l'instruction des populations et fournir à l'industrie tous les agents d'exécution dont elle avait besoin, de l'ouvrier jusqu'à l'ingénieur technicien ou chimiste. Le site de l'Université du Travail est l'illustration de cette politique prophylactique d'élévation sociale qui s'est développée, en Belgique, au début du XX^{ème} siècle.

Conçus par l'architecte Gabriel Devreux, les Ateliers (appelés ultérieurement "Bâtiment Provincial Solvay", en abrégé BPS) sont un ensemble architectural imposant. La principale innovation, pour l'époque, réside dans les deux grandes verrières constituant les pignons des deux grandes halles que réunit une colonnade. Ces matériaux nouveaux (verre et fer, en référence à la richesse industrielle de la région) furent utilisés pour leur performance technique, leur signification symbolique mais aussi pour l'esthétique générale du bâtiment. La configuration des halles est celle de la basilique classique : une nef centrale flanquée de deux collatéraux. Cette architecture référentielle est manifeste du "déplacement de sacralité" suggéré par l'art social qui s'est répandu en Wallonie à la fin du XIX^{ème} siècle et au début du XX^{ème} : de l'église à l'usine, avec son cortège de nouveaux martyrs, de piétas laïques, etc.

Lors de l'Exposition Industrielle et Commerciale de 1911, les halles accueillait le Pavillon des Beaux-Arts (exposition d'Art wallon décidée par le Ministre Jules Destrée). Ces bâtiments, aujourd'hui partiellement classés par la Région wallonne, ont ensuite été occupés par des ateliers, liés à l'enseignement industriel : confection, maçonnerie, soudure, etc. Les murs portent d'ailleurs toujours les stigmates de ces affectations successives. Rebaptisé BPS22 (car situé au 22 Boulevard Solvay), ce bâtiment est devenu, en 2000, un espace de création contemporaine reconnu tant au niveau local que national ou international. En 2014, des travaux d'extension ont transformé le BPS22 en Musée d'art. Il peut accueillir la riche collection de la Province de Hainaut (plus de 7.000 œuvres) dont il est le dépositaire, tout en continuant à programmer des expositions mettant en scène des œuvres n'en faisant pas partie.

Le récent chantier a porté sur la transformation d'une nouvelle aile en une immense "white box" de 800 m² tout en conservant l'aile industrielle "brute" de 1.200 m², particulièrement adaptée aux formes d'art contemporain. Avec ces deux grands espaces distincts, ce sont deux expériences de l'art qui sont ainsi proposées : l'une, contextuelle, liée à l'histoire du site et du bâtiment ; l'autre, atemporelle, davantage proche des présentations classiques proposées par la plupart des musées. La diversification des espaces caractérise le Musée. Plusieurs salles ont été créées, permettant désormais au BPS22 d'accueillir des projets artistiques de plus petits formats, des expériences "décalées", des recherches originales ou des œuvres plus intimistes.



L'accent a également été mis sur l'une des actions-phares du BPS22, la médiation, grâce à l'aménagement de deux salles (L'Atelier et Le Labo). Une troisième salle est également dédiée aux activités menées avec les habitants du quartier (Le Local).

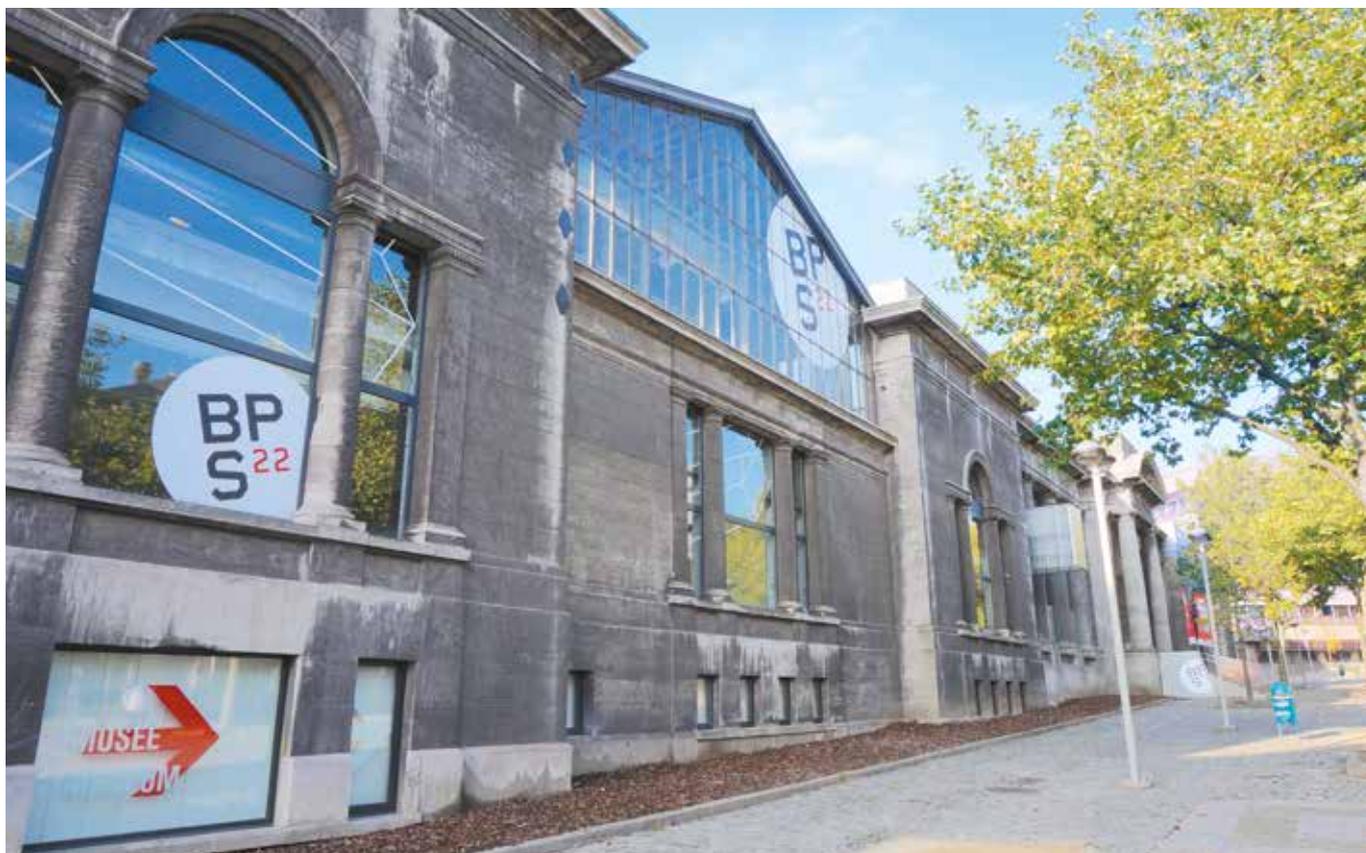
LE MOT DE **PIERRE-OLIVIER ROLLIN**, DIRECTEUR DU BPS22

LA GENÈSE

Le BPS22 est né à l'initiative de la Direction générale des Affaires culturelles de la Province de Hainaut (ex DGAC, aujourd'hui HCT) anciennement connue sous l'appellation "Commission provinciale des Loisirs de l'Ouvrier" (CPLO). Celle-ci avait été créée au lendemain de la Première Guerre mondiale afin d'offrir des «loisirs éducatifs» aux masses laborieuses qui, pour la première fois de leur histoire, disposaient de temps libre.

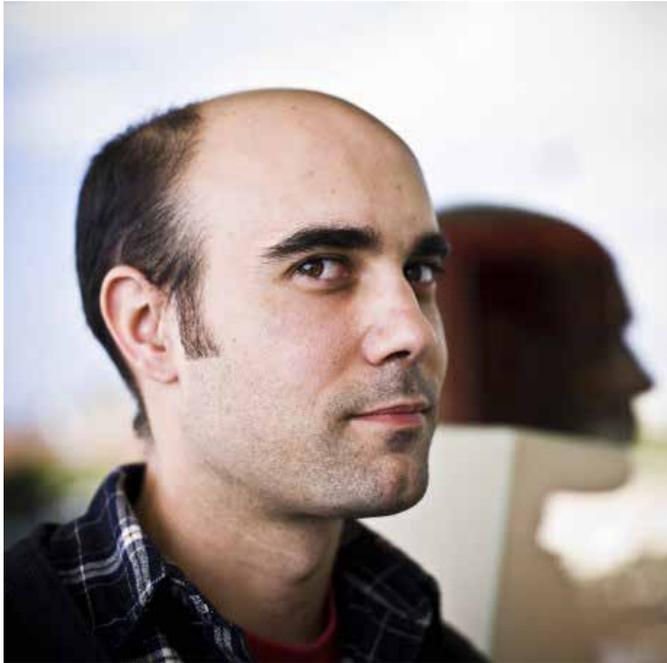
L'organisation de la culture était synonyme d'élévation intellectuelle et sociale, dans une perspective participative. Bien que régulièrement redéfini et réadapté aux réalités changeantes du monde contemporain, cet objectif d'élévation sociale par l'accès à la culture, considérée comme une forme "d'approfondissement de la démocratie", reste un principe fondateur de l'action du BPS22. La politique d'expositions et les actions de médiation sont toujours fondées sur l'idée que la culture est un vecteur essentiel de démocratie qui permet aux citoyens d'appréhender de manière plus critique le monde dans lequel ils vivent.

"Notre grand espace industriel nous avait parfois contraints à la répétition d'un même format d'exposition, dont nous étions d'une certaine manière "prisonniers". Nous avons donc cherché à déployer d'autres possibilités spatiales à proposer aux artistes. À côté de notre espace industriel qui a juste été retouché, nous avons créé d'autres types d'espace, principalement une grande white box aux normes muséales, qui propose l'expérience moderniste classique de l'art, avec sa trilogie classique atypique, aseptique, atemporelle. Notre collection compte plus de 7.000 œuvres et s'étend de la fin du 19^e au début du 21^{ème} siècle, avec une majorité d'artistes régionaux. L'intérêt de cette partie de la collection est davantage iconologique qu'artistique, car elle illustre littéralement l'activité sociologique, économique et politique de la région, pendant près d'un siècle. Ce n'est qu'au début des années 90 qu'une politique d'acquisitions scientifique et internationale s'est mise en place, dans une véritable perspective muséale. Il n'y aura pas de "collection permanente" mais plutôt une "permanence des collections". La collection est une matière à travailler à partir de laquelle nous allons faire des propositions aux visiteurs.



© BPS22

L'ARTISTE



© RAPHAËL ZARKA

Raphaël Zarka est né à Montpellier (France), en 1977. Il a étudié à la *Winchester School of Art* en Grande-Bretagne et est aussi diplômé de l'École nationale supérieure des Beaux-Arts de Paris. Actuellement, il vit et travaille à Paris.

Plasticien, il est également auteur d'écrits reposant essentiellement sur son intérêt pour l'histoire du skateboard qu'il a lui-même pratiqué longtemps.

L'artiste est fasciné et passionné par les formes, particulièrement celle du rhombicuboctaèdre que nous aborderons plus loin. C'est aussi un fan de musique punk.

Raphaël Zarka explique, avec humour, qu'il est devenu artiste suite à une erreur de parcours. À l'école, la seule matière qui l'intéressait était l'archéologie dont il se faisait une idée bien particulière au travers du personnage d'*Indiana Jones*¹. C'est pour cette raison qu'on lui conseille d'intégrer une section en arts plastiques et histoire de l'art. Il découvre alors des artistes comme Kurt Schwitters² et le Cubisme³ qui ont changé sa vision. Il apprend qu'être artiste ce n'est pas uniquement travailler avec ce que l'on a en soi mais que l'on peut aussi créer à partir de ce qu'il y a autour de soi. A partir de ce constat, il choisit de faire de la sculpture (au sens large) le centre de sa démarche artistique. Il utilise la peinture, la sculpture, le dessin et la vidéo pour réaliser des formes ou utiliser des formes existantes. Il photographie aussi des sculptures ou écrit sur cette discipline.

Ses toutes premières pièces, datées de 2001, sont des photographies intitulées les *Formes du repos*. Il s'agit de formes géométriques en béton présentes dans le paysage. Raphaël Zarka a d'ailleurs créé des répliques de certaines d'entre elles. Il joue avec les formes pour leur donner un sens nouveau et met des formes en relation avec l'histoire des sciences, intégrant ainsi une nouvelle discipline à son travail artistique.

Mais l'élément qui détermine toute sa démarche est sa pratique du skateboard depuis son plus jeune âge. Il est d'ailleurs l'un des rares historiens du skateboard. Il a publié trois ouvrages sur le sujet : *Chronologie lacunaire du skateboard 1779-2009* (2006), *La Conjonction interdite* (2011) et *Free Ride, skateboard, mécanique galiléenne et formes simples* (2011).

1 **Indiana Jones** est un personnage de fiction inventé par l'américain George Lucas. Professeur d'archéologie et grand aventurier, on le découvre pour la première fois sous les traits de l'acteur Harrison Ford dans le film *Les Aventuriers de l'arche perdue*. Ce film a été réalisé par Steven Spielberg en 1981.

2 **Kurt Schwitters** (1887-1948) est un artiste allemand. Il a participé activement au mouvement dada et a créé le mouvement Merz. Ce dernier s'approprie les rebuts de la société industrielle et urbaine dans la volonté de faire entrer la réalité quotidienne dans l'art et de créer un art total qui inclut l'architecture, le théâtre et la poésie.

3 Le **Cubisme** est un mouvement artistique du début du XX^{ème} siècle qui a bouleversé la représentation dans l'art en refusant d'imiter le réel et en s'inspirant des arts primitifs. Initié par l'artiste Paul Cézanne, les principaux protagonistes sont Pablo Picasso et Georges Braque.

Au cours de ses études artistiques, Raphaël Zarka mesure en effet combien sa pratique du skateboard influence sa perception des formes et des matériaux et à quel point l'une est liée à l'autre. Les skateurs exploitent librement toute une série d'obstacles (rampes, escaliers, bancs, etc.) dont ils maîtrisent les matériaux et textures variés, comme un sculpteur. Les éléments de mobilier urbain deviennent des formes reliées entre elles par un parcours dans la ville. Le skateboard est également porteur d'une forme de réappropriation de l'espace public, thème souvent abordé par l'artiste.

Dans son ouvrage *La Conjonction interdite*, Raphaël Zarka compare les skateurs à des inventeurs qui donnent de nouveaux usages à certains éléments du tissu urbain.

↓
Raphaël Zarka,
Les formes du repos # 8,
2003





LE RHOMBICUBOCTAEDRE

Raphaël Zarka découvre, par hasard, dans un terrain vague près de Sète, en France, deux étranges volumes en béton. Il s'agit de prototypes de brise-lame qui deviennent pour l'artiste des sculptures involontaires.

Ces volumes reposent sur la figure géométrique du rhombicuboctaèdre: un solide à 26 faces de la famille des polyèdres semi-réguliers, découvert dans l'Antiquité par Archimède.

Fasciné, voire obsédé, par cette forme, Raphaël Zarka décide d'entamer une collection où toutes les déclinaisons du rhombicuboctaèdre sont rassemblées. On y trouve entre autre une ampoule, *Deco Crystal* de Philips vendue dans les supermarchés, une gravure provenant d'un traité de géométrie du XVI^{ème} siècle ou l'horloge solaire de l'Abbaye de Neubourg, en Alsace.

Le rhombicuboctaèdre traverse tout le travail de Raphaël Zarka et est un véritable prétexte à tisser des liens dans l'histoire des formes, entre sciences, arts et culture populaire.

↑
Rhombicuboctaedres,
près de Sète (FR).

LES SOUS-CULTURES URBAINES

TENTATIVE DE DÉFINITION

Les sous-cultures urbaines rassemblent un ensemble de pratiques comportementales et artistiques issues de l'espace urbain. Les disciplines sont variées : graff, danse, musique, sport de rue, design, mode, etc. Elles sont en perpétuelle évolution, intégrant de nouvelles formes d'expression issues de territoires urbains. Leur seul dénominateur commun est la rue.

On distingue généralement les contre-cultures des sous-cultures. L'une comme l'autre se développent dans une culture donnée, présentée comme le modèle dominant (on parle ici de culture au sens large, pouvant s'apparenter à ce que recouvre le terme de civilisation). Les contre-cultures proposent de véritables contre-modèles d'organisation sociale. Elles s'opposent frontalement au modèle dominant dans lequel elles naissent et cherchent à le transformer radicalement, soit en organisant des communautés autonomes, vivant en marge de la société, soit en cherchant à établir une autre société par des révolutions. La forme de contre-culture la plus connue est le mouvement hippies, né à la fin des années 60 aux Etats-Unis.

Les sous-cultures apparaissent davantage comme des révoltes adolescentes (ou jeunes adultes), ne proposant pas de contre-modèles de société. Il s'agit plutôt d'oppositions symboliques à la société, s'exprimant dans des espaces-temps précis (le soir, le week-end, etc.) et via des domaines traditionnellement jugés secondaires comme la musique, la danse et la mode vestimentaire. Ces choix musicaux et vestimentaires, jugés par la société comme "choquants", sont considérés par ceux qui les adoptent comme des composantes essentielles de leur identité ; ce qui explique l'obstination qu'ils peuvent mettre à les conserver lorsqu'on leur demande d'y renoncer, même temporairement (ex. à l'école). Ces choix manifestent une opposition symbolique aux représentants de l'autorité de la culture dominante, qui sont traditionnellement résumés aux "6 P" : parent, professeur, prêtre, policier, patron et politicien. Les sous-cultures sont nombreuses et se renouvellent régulièrement. On peut citer le rock and roll, les mods, le grunge, les fluo kids, la tektonic, etc.



Les sous-cultures urbaines font souvent référence à des mouvements comme le hip-hop ou le punk. Il s'agit de mouvements majeurs, considérés par certains auteurs comme réellement contre-culturels, par d'autres non, qui ont considérablement influencé d'autres sous-cultures plus modestes. Celles-ci, localisées aux quatre coins du monde, participent néanmoins tout autant à ce que l'on regroupe sous le terme de "sous-cultures urbaines". Elles sont en mouvement constant, donnant sans cesse naissance à de nouveaux phénomènes, plus ou moins éphémères.

Si les sous-cultures urbaines les plus influentes sont nées dans des villes précises et à des dates définies, leurs racines remontent bien souvent plus loin, et elles se sont développées par adjonctions et apports réguliers. Par exemple, l'envie de se déplacer sur une planche à roulettes date probablement de l'invention de la roue, pourtant, le terme skateboard apparaît seulement dans les années 50.

Qu'ont en commun ces sous-cultures particulières que sont les sous-cultures urbaines ?

- elles font référence aux territoires urbains (villes) sur lesquels elles se développent ;
- elles sont le résultat de synergies entre une minorité d'habitants qui s'approprient, parfois temporairement (ex. la nuit), certains lieux et manifestent une volonté de créer une identité collective, en marge des modèles dominants ;
- elles portent généralement un besoin de reconnaissance, d'abord par les pairs, parfois plus largement. Traditionnellement, on observe que les sous-cultures se développent de la même manière ; ce qui n'empêche pas certaines de durer depuis longtemps :
 - > un noyau initial lance le mouvement (on parle de "hip", "branché"), en marge des modèles dominants ;
 - > le mouvement s'accroît, au-delà de sa base géographique et sociologique initiale, et est plus largement adopté. Il est alors relayé par les médias traditionnels et fait l'objet de récupérations commerciales. On parle alors de phénomène "hype" ;
 - > devenu un phénomène plus large, le mouvement peut connaître deux issues :
 - soit le noyau initial renonce et le mouvement disparaît (ex. la tektonik). Il peut alors faire l'objet d'un *revival*, quelques années plus tard (ex. le grunge) ;
 - soit le noyau initial se recentre sur ses valeurs et le mouvement se diversifie (ex. rock ou hip hop).

- elles prennent toujours leur essor en marge des réseaux culturels officiels ;
- elles sont souvent le fait d'autodidactes. Le mimétisme étant la première composante de leur apprentissage, ce qui en fait des phénomènes valorisant la technique et le savoir-faire, voire la virtuosité ;
- elles contribuent à renouveler, diversifier, voire bousculer, les esthétiques de toutes les disciplines artistiques ou sportives ;
- Lorsque les sous-cultures se développent, elles font l'objet d'une diffusion commerciale et deviennent des composantes du système économique.

QUELQUES EXEMPLES

Le **Hip-Hop** est sans doute le premier mouvement, contre-culturel ou sous-culturel selon les auteurs, qui vient à l'esprit lorsqu'on aborde le terme "culture urbaine". Son influence en fait un phénomène mondial qui n'a cessé d'évoluer au fil du temps.

Ses origines remontent aux années 70 où il voit le jour, dans le Bronx, à New-York. Le Hip-Hop émerge en réaction aux violences ethniques, guerre des gangs entre hispanos et afro-américains, qui touchaient alors les quartiers difficiles des grandes villes des Etats-Unis. Cette culture des ghettos s'est, dans un premier temps, structurée autour d'Afrika Bambaataa et de sa Zulu Nation. Le but des Zulus était de fédérer les gangs et de les faire évoluer de manière positive et non-violente par la pratique du rap avec l'apparition des MC's, du Dee Jing (des initiales DJ provenant de Disc Jockey) qui consiste à mixer des sons, du graffiti, et de la danse avec le break-dance.

Afrikaa Bambaataa, de son vrai nom Kevin Donovan, est DJ, philosophe et organisateur d'événements. Il part en tournée au début des années 1980 et permet ainsi la diffusion du Hip-Hop et de la Zulu Nation en Europe, d'abord en France puis en Belgique. C'est par son expression musicale que le Hip-Hop est le plus connu et, souvent, réduit.

Comme toute sous-culture, le Hip-Hop a développé son style vestimentaire : d'abord développement du style "prisonnier" (pantalons baggy et baskets non lacées, signes à l'origine de passage par la prison), avant d'être à l'origine du *sportswear* ; les grands équipementiers sportifs comprenant qu'ils pourront vendre des vêtements de sport à d'autres personnes que des sportifs, qui en outre les porteront toute la journée ! Un équipementier finance d'ailleurs le premier single du groupe Run-D.M.C., intitulé : *My Adidas!*

Outre cet exemple brièvement décrit, il existe une multitude d'autres pratiques urbaines de moindre ampleur, associant gestes sportifs, styles vestimentaires et musicaux, comme le **Double Dutch**. Il s'agit d'une double corde de trois mètres de long servant d'accessoire pour des sauts se transformant en des figures chorégraphiées. Mais aussi le **Parkour** qui constitue un véritable art du déplacement. Cette pratique sportive consiste à transformer les éléments du milieu urbain en obstacles à franchir par des sauts, de l'escalade ou des acrobaties.

Ces disciplines s'accompagnent d'une esthétique visuelle qui s'avère primordiale. On assiste à une customisation d'objets (voiture, gsm, vélo, etc.) et du corps (piercing, tatouage, stretching, etc). L'importance du look fait pleinement partie de ce que l'on nomme les cultures urbaines : vêtements "streetwear", pantalons qui se portent sous les fesses, style gothique ou tecktonik, etc. Les cultures urbaines sont de véritables styles de vie touchant tous les domaines, en ce compris le langage (par exemple, le verlan) et/ou une attitude associée.

LE SKATEBOARD

ORIGINES ET INFLUENCES

Le **skateboard** (ou planche à roulettes) est-il un art ou un sport ? Sans doute un mélange des deux mais certainement pas un sport classique. D'origine américaine, le terme apparaît dans les années 50. Les trois fondateurs de la discipline sont, dans les années 70, Jay Adams, Stacy Peralta et Tony Alva.

L'apparition du skateboard⁴ devient possible grâce à l'invention d'un système d'essieux pivotants, connu sous le nom de "truck*", au milieu des années 30, aux Etats-Unis. Le dépositaire du brevet, le fabricant de patins à roulettes *Chicago Roller Skate Company*, permet ainsi la pratique du patin à glace sur des terrains secs ! Cette nouvelle discipline rencontre un immense succès.



A la fin des années 30, les patins à roulettes (*roller skates*) et la trottinette (*scooter*) ont la cote. Si le patin à roulettes est bon marché, la trottinette est plus onéreuse. Les enfants bricolent donc des trottinettes (dès le début du XX^{ème} siècle) qu'ils appellent *scooter skates*. En guise de guidon, une barre horizontale dans une cagette de bois est fixée sur une planche aux extrémités de laquelle sont clouées deux roues provenant d'un patin à roulettes coupé en deux. Les enfants suppriment ensuite la structure verticale pour ne garder que la planche avec les roulettes et inventent ainsi les premières "planches à patiner"⁵, autrement dit les premiers skateboards.

Les premiers skateboards produits industriellement datent de 1956 mais, jusqu'à la fin des années 60, et même au milieu des années 70, il s'agit essentiellement d'une production artisanale.

Les premiers patins à roulettes de la fin du XIX^{ème} siècle sont, quant à eux, nommés "patins des terrains secs" tandis que l'expression "sidewalk surfboard" (planche à surfer les trottoirs) peut désigner, au milieu des années 60, le skateboard.

On a tendance à croire que le skate a été inventé par des surfeurs californiens. Ils auraient voulu reproduire les sensations du surf sur le bitume lorsque l'océan était au repos. Mais la pratique se développe, en fait, sur base de plusieurs modèles :

1. le modèle alpin : descente, course, slalom et recherche de vitesse que l'on retrouve tant dans le ski que dans le skateboard ;
2. le modèle athlétique : comprend le saut en hauteur et le saut en longueur ;
3. le modèle acrobatique : annonce les bases du *freestyle*, c'est-à-dire l'enchaînement de mouvements empruntés à la danse, la gymnastique, le patinage artistique et le cirque ;
4. le modèle californien : se caractérise par une attention donnée aux possibilités de mouvements et de vitesse dans les espaces environnants.

4 L'essentiel de ce chapitre sur le skateboard provient de l'ouvrage de Raphaël Zarka : *Free Ride. Skateboard, mécanique galiléenne et formes simples*, Paris, Editions B42, 2011, p. 19-33.

5 ZARKA, Raphaël, *Une journée sans vague. Chronologie lacunaire du skateboard 1779-2005*, Paris, Editions F7, 2006, p. 14.

6 ZARKA, Raphaël, *Free Ride. Skateboard, mécanique galiléenne et formes simples*, Paris, Editions B42, 2011, p. 26.

↑
Scooter skates,
in : ZARKA, Raphaël, *Free Ride. Skateboard,
mécanique galiléenne et formes simples*,
Paris, Editions B42, 2011, p. 21.

“Deux cents ans de technologie américaine ont créé, sans qu’on y prenne garde, un immense terrain de jeu en ciment au potentiel illimité. Mais il aura fallu les yeux d’enfants de onze ans pour saisir ce potentiel”⁷

À la fin des années 60, avant l’apparition de la première génération de skateparks, les skateurs américains (Tony Alva, Jay Adams, Kim Cespedes, etc.) exploitent d’immenses plans inclinés qui entourent certains établissements scolaires à Santa Monica ou les aménagements en béton des lits des rivières construits suite à des inondations de Los Angeles. Ces architectures anonymes sont désignées “ditches” (au pluriel) par les skateurs qui en mesurent la pleine potentialité. Les piscines californiennes vides seront également exploitées.

Des accidents vont conduire les autorités à interdire le skateboard dans plusieurs villes de Californie. Bien souvent, les skateurs ne se blessent pas directement lors de leurs performances dans les *ditches* mais certains sont renversés par des automobiles. Ce qui se joue alors n’est pas tant la question du danger mais plutôt celle du partage des espaces. On reproche aux skateurs d’empiéter sur le terrain de ceux qui ne jouent pas⁸... C’est ainsi qu’en Californie et en Floride, en 1975, s’ouvrent les premiers skateparks inspirés de la topographie des *ditches*.

7 Citation de Craig Stecyk, in : ZARKA, Raphaël, *Free Ride. Skateboard, mécanique galiléenne et formes simples*, Paris, Editions B42, 2011, p. 26.

8 À ce sujet, Raphaël Zarka se réfère à Roger Caillois dans *Les Jeux et les Hommes, le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1957. Ce dernier explique que les jeux ludiques, pour être acceptés dans une société de travail, doivent être séparés, tant spatialement que temporellement, par l’espace domestique, les terrains aménagés et les horaires des clubs de sport.

↓
Ditch de Wallos, Hawaï, 1976.
Skateur : Tony Alva,
in : ZARKA, Raphaël, *Free Ride. Skateboard, mécanique galiléenne et formes simples*, Paris, Editions B42, 2011, p. 21.





DÉVELOPPEMENTS

Les skateparks reproduisent artificiellement les courbes et les plans inclinés liés à la glisse, c'est-à-dire ceux de l'océan. Né dans la ville moderne, le skateboard est un sport urbain. Les skateparks offrent donc aussi des volumes qui synthétisent, de façon minimaliste, les formes des bancs ou des trottoirs. Il s'agit de lieux hybrides, disponibles en toutes saisons.

Le skateboard permet de se déplacer mais, surtout, de réaliser des figures (*tricks**). Les rampes deviennent le mobilier urbain de prédilection des skateurs. Ils vont développer une grande sensibilité au contact des éléments urbains (rues, sculptures publiques, trottoirs, etc.). En ce sens, la pratique du skate devient symboliquement une forme de réappropriation de l'espace urbain, soumis à un ordonnancement (le tracé du parcours) décidé par le skateur. Ce nouvel usage du mobilier urbain devient un geste sous-culturel qui postule un autre usage de la ville ; comme peuvent l'être d'autres pratiques.

Certaines œuvres d'art de l'espace public vont également être utilisées par les skateurs pour leurs figures. Ils ne les regardent plus comme des créations artistiques. Elles sont appréhendées, ou plutôt pratiquées, pour leurs qualités mécaniques et techniques. Les différentes matières, lisses ou rugueuses, vont ainsi permettre une multitude de types de glisse. La subversion du skate se situe dans sa pratique-même, c'est-à-dire dans la réappropriation de l'espace urbain qu'il permet.

Au fil du temps, l'apparence du skateboard a évolué. De manière générale, les roues sont de plus en plus petites et les planches de plus en plus fines. Les skateurs commencent aussi à adopter un style propre plus ou moins inspiré de la mode des surfeurs.

Dans les années 80, le développement et la démocratisation du matériel de tournage vidéo va créer l'imagerie du skateboard. Ceci va de pair avec la profusion de marques autour de la discipline. La vidéo de Stacy Peralta *Public Domain* a posé les bases de l'esthétique du skateboard. Le "style skate" est devenu une mode à part entière au point qu'une multitude de jeunes se l'approprient sans avoir aucun intérêt pour la pratique. Ce style est caractérisé par des vêtements amples permettant de réaliser, de manière aisée, les différentes figures et est qualifié de "Big pants, small wheels" (littéralement : grands pantalons et petites roues). Les chaussures sont également spécifiques, conçues pour tenir au mieux sur un skateboard, elles sont grosses et munies de lacets épais.

L'EXPOSITION

Pour cette exposition, Raphaël Zarka exploite tout le rez-de-chaussée du BPS22 où il présente deux types d'œuvres. La Grande Halle est transformée en un skatepark inédit et la Salle Dupont présente la série de photographies *Riding Modern Art* qui donne son titre à l'exposition.

La Grande Halle devient un terrain praticable pour les skateurs qui peuvent évoluer librement sur des sculptures modulaires inspirées par les volumes géométriques du mathématicien allemand Arthur Schoenflies (1853-1928). Raphaël Zarka aime réunir et tisser des liens entre la science, le skateboard et l'art. Pour lui, les skateurs sont d'ailleurs des scientifiques qui s'ignorent, notamment par leur maîtrise de la loi de la gravité; tandis que les scientifiques de l'époque de Galilée étaient, sans le savoir, de véritables sculpteurs. En découvrant des appareils de mesure des XVI et XVII^{ème} siècles, l'artiste est en effet frappé par la ressemblance formelle qui existe entre ces objets et les modules en bois utilisés dans les skateparks.

Dans le cadre de ses recherches, il découvre, lors d'une visite dans les collections de l'université de Göttingen, en Allemagne, des modèles géométriques en plâtre, de la fin du XIX^{ème} siècle, réalisés par le mathématicien et cristallographe Schoenflies et perçoit le potentiel sculptural de ces formes. Il va alors les étudier à l'Institut Henri-Poincaré, en France, qui en possède aussi un ensemble, avant de créer des répliques qui deviennent à la fois des sculptures à part entière mais également des modules praticables pour les skateurs avertis.

Dans la Salle Dupont, Raphaël Zarka expose une sélection d'images en noir et blanc de skateurs évoluant sur des sculptures modernes dans l'espace public. Il s'agit de photographies publiées à l'origine dans des magazines de skateboard où les skateurs réalisent des figures sur des sculptures modernes installées dans l'espace public. Les photographies soulignent la manière dont les skateurs peuvent s'approprier l'espace urbain, y compris les œuvres les plus célèbres de l'histoire de l'art.

Les premiers éléments de cette série, intitulée *Riding Modern Art* (littéralement : skater sur l'art moderne), ont été présentés pour la première fois en 2007, lors de la Biennale de Lyon. Depuis, elle est devenue une importante œuvre participative à laquelle contribuent différents photographes et skateurs. Elle est présentée, au BPS22, pour la première fois dans sa version la plus complète avec plus de cinquante photographies prises dans le monde entier. L'une d'entre elles, particulièrement spectaculaire, met à l'honneur le skateur carolo David Martelleur rendu célèbre par le film de Philippe Petit, *Danger Dave* (2014).

Cette série de photographies établit un lien entre la pratique du skateboard et les sculptures minimales qui sont utilisées comme supports par les skateurs. La relation "mécanique" à l'œuvre est privilégiée au détriment d'une relation esthétique. Raphaël Zarka explique que "cette pratique de l'œuvre d'art souligne de manière irrévérencieuse, avec le vandalisme que cela suppose, le dynamisme implicite d'un grand nombre de sculptures modernes."⁹

9 MOULENE, Claire, "Le skate est-il encore une pratique subversive?", in: Les inRocks, 10.07.2011, www.lesinrocks.com.

DAVID MARTELLEUR, SKATE AND ROCK'N'ROLL

Âgé d'une quarantaine d'années, David Martelleur est un skateur professionnel, originaire de Charleroi, champion de Belgique de rampe. À 10 ans, il monte sur une planche et n'en descend plus. Très discret sur sa vie privée, il n'est pas facile de trouver des informations à son sujet.

Martelleur sillonne le monde à la recherche perpétuelle du plaisir de la glisse et de sensations fortes. Le skateboard étant un sport marginal, il n'est pas facile d'en vivre. Le skateur participe à des compétitions à travers le monde et est invité à des festivals pour y faire des démonstrations. Sponsorisé par différentes marques, il reçoit essentiellement des vêtements et du matériel, rarement des honoraires. Pendant un temps, David Martelleur est sans domicile fixe et voyage de villes en villes. Il est reconnu dans le milieu par ses confrères qui le surnomment *Marto*, *Marto-pic*, *the Roost* ou encore *Danger Dave*. Dans les magazines, il est apprécié et reconnu pour son style très personnel: tête brulée, il ne recule devant aucune figure.

Philippe Petit, un réalisateur français, lui consacre, en 2014, un documentaire "Danger Dave". On y voit un sportif désinvolte qui vieillit (il a alors plus de 30 ans) et tente, tant bien que mal, de garder la tête hors de l'eau pour se maintenir à niveau. Ce documentaire, totalement orienté, fait l'impasse sur les nombreux atouts professionnels du skateur et fait presque oublier l'impressionnante figure du skateboard belge et international qu'il a été.

Il vit actuellement entre Charleroi et les Etats-Unis où il continue à exercer sa pratique.

LES ŒUVRES

“Le plaisir du skateur est souvent le fruit d’un architecte ou d’un urbaniste inconscient d’avoir fait des heureux.”¹⁰ Raphaël Zarka

PAVING SPACE

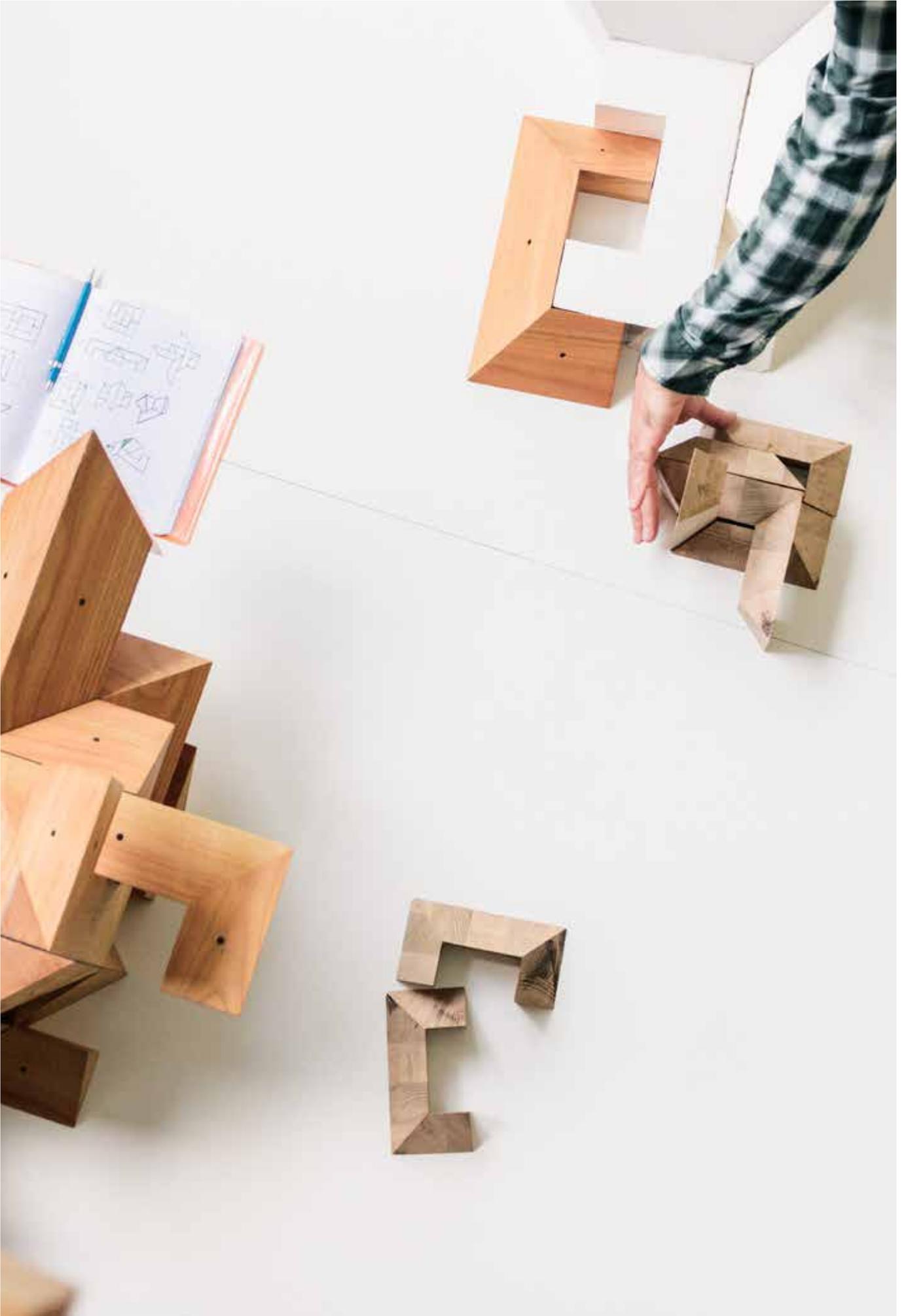
Passionné de formes, Raphaël Zarka s’intéresse aux volumes géométriques qui ont été recensés par le mathématicien allemand Arthur Moritz Schoenflies (1853-1928) et particulièrement à un module, le 329. Il s’agit d’une sorte de U à bords biseautés. L’artiste en a fait réaliser plusieurs exemplaires, dans un premier temps, en bois et, par la suite, en acier corten. Ces modules sont ensuite assemblés de différentes manières pour réaliser plusieurs sculptures aux contours variés sur lesquelles l’artiste invite les skateurs à exercer leur pratique. Ces formes s’apparentent alors aux modules que l’on retrouve dans les véritables skateparks, tout en faisant clairement référence à la sculpture moderniste en acier.

Avec l’installation *Paving Space*, l’artiste crée un puissant ensemble sculptural au départ d’une forme qu’il s’est appropriée, tout en invitant des skateurs à s’en emparer à leur tour. Grâce à ce dialogue entre les œuvres et les skateurs, entre le musée et l’espace public, Raphaël Zarka renverse les valeurs traditionnelles du monde de l’art.

10 MATIAS QUIAIOS, Florencia, “Raphaël Zarka”, in : Luxuriant, n° 54, 26.11.2015, www.luxuriant.lu/2015/11/raphael-zarka/

↓
Raphaël ZARKA,
Paving Space, 2017,
Espai d’Art Contemporani de Castelló
(EACC), Espagne.
Skateur : Adrian Fuentes
© Photo : Stan Laurentiu





Les skateurs sont en effet habituellement relégués à pratiquer leur discipline sur les esplanades des musées, quand ils y sont autorisés! Dans le cadre de cette exposition, ils deviennent de véritables acteurs qui amènent du sens et de l'esthétique à l'installation de Raphaël Zarka, tout en questionnant l'institution muséale transformée pour l'occasion en skatepark.

Du haut de la mezzanine de la Grande Halle du BPS22, les visiteurs pourront apprécier autant la force sculpturale des modules assemblés évoquant un parc de sculptures modernes que la virtuosité des skateurs exécutant leurs "figures de style". Car le skate, comme l'art, est aussi une affaire de style!



←
p. 16
Raphaël Zarka,
Étude pour *Paving Space*, 2016
© Maxime Verret

→
Raphaël ZARKA,
Paving Space, 2017,
Espai d'Art Contemporani de Castelló
(EACC), Espagne.
Skateur : Felipe Bartolome © Photo :
Stan Laurentiu

↓
Raphaël ZARKA,
Paving Space, 2017,
Espai d'Art Contemporani de Castelló
(EACC), Espagne.
Skateur : Gonzalo Jimenez
© Photo : Stan Laurentiu



RIDING MODERN ART

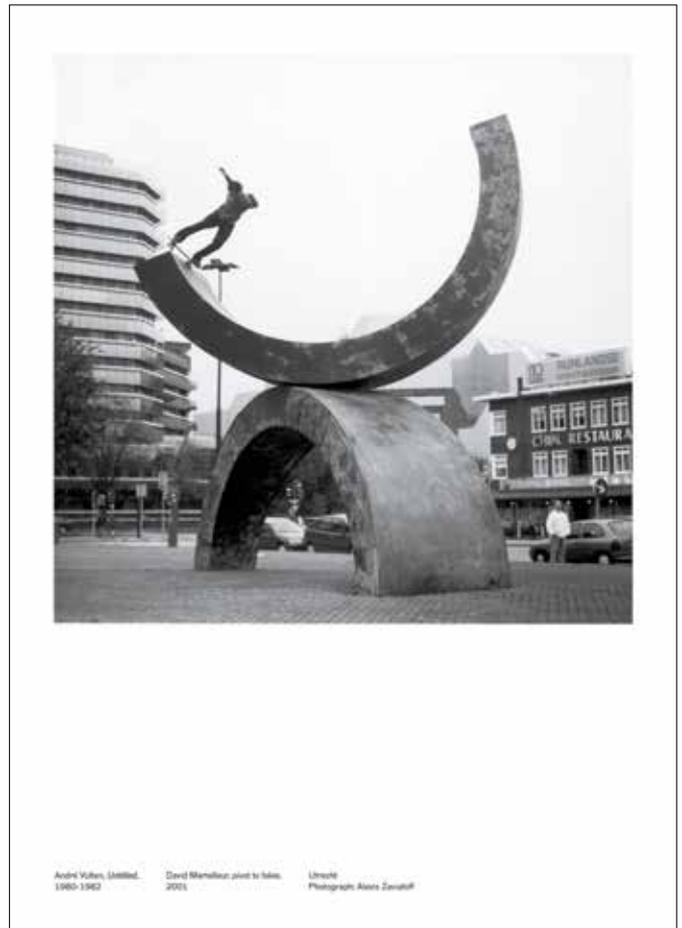
Raphaël Zarka n'est pas l'auteur de ces images de skateurs qui proposent des figures sur des sculptures modernes présentes dans l'espace public. Il les trouve dans des magazines spécialisés et demande les droits de reproduction aux photographes. Ensuite, il produit des tirages qui ont tous un format identique afin de créer un ensemble homogène. Sous chacune des photographies se trouve une légende qui mentionne systématiquement : le nom du sculpteur ainsi que le titre et l'année de production de l'œuvre, le nom du skateur, le nom de la figure exécutée, la ville où est située l'œuvre et enfin le crédit du photographe qui a immortalisé l'instant. Cette série n'est pas achevée et peut être augmentée régulièrement par de nouvelles images.

Riding Modern Art met en exergue des artistes qui réfléchissent à l'idée de dynamisme, que ce soit les sculpteurs eux-mêmes ou les skateurs qui en perçoivent le potentiel. La manière dont Raphaël Zarka présente ces photographies est significative de sa volonté de rassembler, autour d'un même objet, différents acteurs et disciplines pour en révéler les nombreuses facettes. Il s'agit de croiser les regards afin d'exploiter pleinement la potentialité des formes et du rôle qu'elles contribuent à jouer dans la réappropriation de l'espace public.

Il s'agit aussi d'une manière de découvrir des œuvres auxquelles le public n'aurait peut-être prêté aucune attention si un skateur ne s'y était pas frotté. Dans ces images se côtoient des sculptures d'artistes renommés de l'histoire de l'art aux côtés d'œuvres d'artistes bien moins connus. Et c'est aussi cette idée de réunir des grands noms et des inconnus qui fait la spécificité de ce projet.

La question qui revient souvent dans cette série est celle du vandalisme. *Les riders** s'approprient ces sculptures mais, par leur usage, ils les abîment. En effet, le skateboard peut laisser des traces mais ce n'est pas forcément le cas et ce n'est pas volontaire. L'artiste explique que le skateur n'a aucun intérêt à détériorer *un spot** qui lui permet de pratiquer sa discipline. La question de l'espace public, de ce qu'on peut y faire ou pas, est complexe et Raphaël Zarka ne porte pas de jugement moral sur cela. Il essaye de comprendre si cela a du sens et, selon lui, la réponse est oui!

L'artiste propose, avec cette série de photographies, une nouvelle perception de la sculpture. Si, en art, l'esthétique et l'idée sont habituellement les critères pour juger la qualité d'une œuvre, Zarka propose d'y introduire aussi un jugement lié à l'expérience de l'œuvre grâce à l'exploitation, par les skateurs, des qualités mécaniques de ces sculptures publiques. Il valorise ainsi une compréhension plus intuitive de l'œuvre d'art et ces structures architecturales modernes deviennent ainsi des sculptures sociales.



André Volten, *Untitled*, 1980-1982
David Marteleur, *pivot to fakie*, 2001
Utrecht
Photograph: Alexis Zavialoff

A PROPOS DU MODERNISME

“Moderne”, dans l’histoire de l’art francophone¹¹, qualifie les tenants d’une rupture qui prend forme à la fin du XIX^{ème} siècle. Celle-ci démarre sur un élan double : d’une part, artistes et auteurs en appellent à une création qui ne traite plus du passé mais de sa propre époque. D’autre part, l’image artistique, peinte ou sculptée, se libère du devoir de mimétisme, jusqu’alors garant de la qualité d’une représentation. L’illusion visuelle n’est plus nécessairement la meilleure manière de décrire une réalité. À partir de ces deux bouleversements, nécessaire présence à son temps et anti-illusion, les artistes introduisent dans leurs œuvres de nouveaux matériaux (pensons aux collages cubistes, par exemple, de Picasso), de nouvelles techniques et la couleur endosse un rôle au-delà de la ressemblance.

Le temps et le mouvement, d’habitude traités de manière allégorique ou symbolique, deviennent l’objet d’une recherche intense. D’abord suggérés, ils sont rapidement incarnés littéralement (les mobiles de Calder constituent des exemples emblématiques). La relation au spectateur change également : débarrassée de son socle (après le travail de Rodin notamment) la sculpture moderne pénètre le même espace que celui du public. La modernité, en sculpture, voit défiler plusieurs mouvements, du symbolisme à l’art minimaliste, et s’étend jusqu’à la fin des années 1960, lorsque des artistes, considérés à partir de là comme “contemporains”, s’attèlent à dépasser ses principes.

11 L’adjectif “modern” en anglais, ne couvre pas la même réalité que le “moderne” français : le premier porte non seulement sur la période de l’art moderne telle que décrite ici mais également sur un art que la tradition francophone dit “contemporain” et qui s’oppose au “moderne”.

↓
© Raphaël Zarka, *Riding Modern Art*,
une collection photographique



Zúñiro de Carvalho, *Onda de Abril*,
2001

Silas Baxter-Neal, *frontside flip*,
2012

Lisbon
Photograph: Dave Chani



Richard Serra, *Intersection*,
1992

Oli Buergin, *wallride*,
1998

Basel
Photograph: Éric Antoine

LE LEXIQUE

Skateur ou Rider : personne qui pratique le skateboard.

Le streeter : skateur qui pratique dans la rue et qui a comme terrain de jeu le mobilier urbain.

Le ramp-rider : skateur qui pratique en skateparks lors de sessions plutôt aériennes dans des *bowls* ou des *pools*.

LE SKATE

La board : aussi appelée *Deck*, est la planche.

Le concave : il s'agit d'une planche spécialement dédiée aux *tricks* en skatepark, dont le *nose* et le *tail* sont relevés.

Les mappes : sont les couches de bois qui composent une *board* de skate.

Le grip : sorte de papier de verre qui recouvre la planche et sert à accrocher aux semelles.

Le tail : partie arrière du skate.

Le nose : partie avant du skate.

Les trucks : essieux avant et arrière sur lesquels sont fixées les roues.

Les pads : caoutchoucs fixés entre la planche et les *trucks*, ils servent à amortir les chocs lors des *tricks*.

Les roues : principalement conçues en polyuréthane, leurs modèles varient en fonction des besoins du skateur.

L'axe : vis placée au centre du *truck* que le skateur peut serrer ou desserrer pour jouer sur la souplesse de la planche lorsqu'il tourne.

LES POSITIONS DE BASE

Stance : position adoptée sur le skate (*regular*, *goofy*, *mongo* ou *switch*).

Regular : le pied gauche se positionne devant le pied droit qui pousse la planche.

Goofy : le pied droit se positionne devant le pied gauche qui pousse la planche.

Mongo : le pied positionné à l'avant est aussi le pied qui pousse la planche.

Switch : désigne le fait de se positionner à l'inverse de son pied d'appel (dominant)

Ex : un *goofy* roulant en *regular* et vice versa

LE JARGON DU SKATEBOARD

Un trick : une figure.

Rentrer : fait de réaliser et/ou maîtriser une figure.

Catcher : lorsque le *Rider* rattrape sa planche de skateboard en l'air.

Une entrée : faire une figure avant un *slide* ou un *grind*.

Une sortie : faire une figure après un *slide* ou un *grind*.

Slide et Grind : Il s'agit des *tricks* effectués sur une barre (un *rail*), un *curb*, ou tout autre pièce de mobilier urbain s'y prêtant. Ces *tricks* sont ainsi appelés "tricks de street". Le but est de sauter, d'atterrir sur la cible, de se laisser glisser dessus, puis de retomber sur la terre ferme.

Lorsque le contact entre le rail et le skateboard s'effectue au niveau de la planche ou des roues, il s'agit d'un *slide*. Lorsque ce contact se passe au niveau d'un ou des *trucks* (par exemple le *nosegrind*), il s'agit d'un *grind*. Lorsque l'on combine *truck* et planche touchant le *rail*, on parle également d'un *grind*.

Replaquer : le fait d'atterrir sur le skate à l'issue d'une figure.

Un spot : endroit/lieu où le *Rider* skate.

Le Flat : ensemble d'enchaînements de figures réalisées au sol sans utiliser de module.

Un O-U-T (ou S-K-A-T-E) : joute entre skateurs où l'on impose une figure. Si l'un d'entre eux n'arrive pas à réaliser cette figure, il prend alors une lettre... Le skateur perd lorsque le mot O-U-T (ou S-K-A-T-E) est complet.

Un LIP TRICK : figure (*trick*) que l'on réalise en haut d'un module.

Un vert : diminutif de "vertical". Le fait de faire du skate en rampe.

LES PRINCIPALES FIGURES OU TRICKS

Chaque figure se décline en bon nombre de variantes !

Les noms de ces variantes se composent souvent en fonction du mouvement du corps, de celui de la planche et de la direction du mouvement.

Ollie : saut, figure simple à exécuter mais la plus importante car elle est la base des autres figures.

Switch Ollie : saut effectué en position *switch*.

Nollie : abréviation de *nose ollie*, cette figure est une sorte de saut "piqué" (durant le saut, le *nose* est plus bas que le *tail* à l'inverse du *Ollie*).

Ollie 180 : consiste en un saut auquel on ajoute un demi-tour dans les airs.

Variante en fonction du sens de rotation (*backside/frontside*) ou de la position du pied d'appel (*normal/fakie/switch/nollie*).

Le shove-it : rotation à 180° de la planche sous les pieds du skateur.

LES DIFFÉRENTS FLIP

Flip : appelée aussi *Kickflip*, cette figure consiste à effectuer un saut tout en faisant vriller la planche sur son axe longitudinal dans une rotation à 360°. Cette figure se présente sous différentes variantes à savoir le *Heelflip*, le *Varial flip*, le *Hard flip*, le *Inward heelflip*, etc.

LES SLIDE TRICKS

Sont des figures glissées (du terme anglais "slide") qui nécessitent un *rail* comme support. Ces figures sont, une fois de plus, très variées.

Anti-Casper Slide, *Bananaslide*, *Bertslide*, *Boardslide*, ou *railslide*, *Darkslide*, etc.

LES DIFFÉRENTS MODULES

Les modules de skateparks sont des constructions artificielles reproduisant ou imaginant des volumes urbains, à la façon des murs artificiels que l'on trouve en escalade.

Rail : rampes, barres que l'on trouve un peu partout dans la ville et qui vont servir au rider pour réaliser certaines figures. Il existe de nombreuses variétés de *rails* : carrés, ronds, doubles, courbes, *kink*, etc. Ils sont utilisés pour réaliser les *slides*.

Curb : désigne tout module de skatepark ou de mobilier urbain solide sur le bord duquel le skateur est susceptible de faire glisser sa planche, après ou entre deux sauts. Les figures, ou *tricks*, qu'il peut alors effectuer sur les *curbs* sont essentiellement des *grinds* ou des *slides*.

Le Coping : barres rondes ou carrées qui sont intégrées dans les arêtes des modules. Elles permettent aux *riders* de faire des *slides* plus facilement et en limitant l'usure des modules. On trouve souvent des *copings* sur le haut des *quarters*, des *curbs*, des *ledges*, des rampes, des *spines*...

La Pyramide : module qui, de base, se compose de 4 plans inclinés. Elle se présente également sous trois autres déclinaisons : demi-pyramide, quart de pyramide et à six faces.

Le Quarter : peut être comparé à une demi-portion de rampe. Il s'agit sûrement du module le plus courant dans les skateparks. Existe aussi en *Corner* ou *Quarter* en angle.

La rampe ou Half-pipe : en forme de U, ce module est sans doute celui qui demande le plus d'espace.

Le Plan Incliné ou Lanceur : l'un des plus fréquents avec les *Quarters*, il se compose d'une plateforme et d'une pente.

Le Tremplin : parmi les plus petits modules, comme son nom l'indique, il sert au rider à se propulser.

Le Spine (épine) : est composé de deux courbes collées l'une à l'autre par la partie haute.

Funbox ou Table de saut : complément indispensable aux lanceurs. Elle se compose en général d'une courbe suivie d'un plat et d'un plan incliné.

Trottoir ou Table à manual : petit module, il s'agit d'une surface plane et assez basse.

Le Ledge : Le *ledge* n'est pas un module à part entière. Il s'agit plutôt de l'extension d'un module existant. Le *ledge* est un petit muret sur lequel on peut *slider*. Il suit la forme du module sur lequel il est installé.

Le Wall ou mur : paroi verticale sur laquelle le *Rider* vient s'appuyer, rouler ou se caler au sommet.

On trouve encore bien d'autres formes de modules tels que la vague, le volcano, les marches, etc.

PISTES DE REFLEXION

Ces pistes de réflexion, en lien avec les œuvres exposées au BPS22, vous sont proposées pour prolonger la visite de l'exposition. Elles vous permettront de stimuler et nourrir l'échange et le débat autour de questions et de problématiques rencontrées par les jeunes de votre classe ou de votre association.

● LES SOUS-CULTURES URBAINES

Chaque société voit des sous-cultures se développer. Elles naissent le plus souvent du besoin de chacun de trouver sa place dans l'espace urbain en restant en marge du système établi. Quelles sous-cultures urbaines connaît-on ? Sont-elles réservées à certains quartiers, certaines cultures, certaines tranches d'âge ? Qu'est-ce qu'un acte de vandalisme ? Peut-on être rebelle tout en restant civique ?

● LA PLACE DES JEUNES DANS L'ESPACE URBAIN

L'espace urbain a toujours été une zone, tantôt de jeux, tantôt de découverte. Chaque habitant, quels que soient son genre, sa culture, son âge, se le réapproprie à sa manière. Quels sont les territoires que les jeunes s'approprient ? Comment ? Quels territoires délaissent-ils ? Dans quels espaces les différentes générations, les différentes cultures, les différents genres peuvent-ils se rencontrer ?

● LA FRONTIÈRE ENTRE LA RUE ET LE MUSÉE

Le musée est un lieu qui garde encore une image élitiste. De plus en plus d'artistes et institutions tentent de briser cette frontière en amenant le musée dans la rue ou la rue au musée. Qu'est-ce qui crée ces barrières ? Comment et jusqu'à quel point le musée peut faire coexister des univers a priori différents ?

● LES COMPORTEMENTS À RISQUE DANS LA VIE DES JEUNES

Besoin d'adrénaline, de se prouver qu'on est capable et de le prouver aux autres, la prise de risque et la mise en danger sont à la fois une façon de s'imposer et de repousser les limites toujours plus loin. D'autant plus présente chez les pré-ados et adolescents, la prise de risque se mesure dans les cultures urbaines afin de se faire "respecter" des autres. Les graffeurs vont exprimer leur art dans des lieux difficiles d'accès, voire interdits. Les adeptes de sports extrêmes vont tenter des figures de plus en plus compliquées, etc.

● LA RÉCUPÉRATION COMMERCIALE DANS LES ACCESSOIRES ET LES VÊTEMENTS

Comment mieux s'assurer un public qu'en visant son propre domaine de prédilection ? Lorsqu'une sous-culture se développe, le style vestimentaire et autres accessoires s'adaptent. La sphère commerciale ne manque pas l'occasion de récupérer le phénomène et s'assure ainsi un public qui n'est pas encore, ou peu, pris en considération. Est-il possible de résister à cette pression sans s'écarter du groupe ? Comment peut-on garder sa personnalité et sa singularité sans répondre à l'appel des marques ?

UN PAS PLUS LOIN

À LIRE

- CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les Hommes, le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1957.
- CARROLL, Lewis, *De l'autre côté du miroir*, Paris, Gallimard (Coll. Folio Junior), n°151, 2009.
 - > Ce roman, publié pour la première fois en 1871, auquel Raphaël Zarka fait régulièrement référence, est un prolongement des *Aventures d'Alice au pays des merveilles* (1865) du même auteur.
- CLARKE, Arthur C., *Rendez-vous avec Rama*, Paris, Robert Laffont, 1975.
 - > Ce roman de science-fiction, paru en 1972, développe le rêve du "loop".
- DURING, Elie, "Le skateboard fait penser", in: *Critique*, n°740-741, janvier-février, 2009, p.77-93.
- HEBDIGE, Dick, *Sous-culture: Le sens du style*, Paris, La Découverte, 2008.
- PARENT, Claude, *Vivre à l'oblique*, Paris, Ed. J.-M. Place, 1970.
- ROWELL, Margit (dir.), *Qu'est-ce que la sculpture moderne ?*, Paris, Centre Georges Pompidou, Musée national d'Art moderne, 1986.
- ZARKA, Raphaël, *La Conjonction interdite. Notes sur le skateboard*, Paris, Editions F7, 2003.
 - > Introduction à la pratique du skateboard.
- ZARKA, Raphaël, *Une journée sans vague. Chronologie lacunaire du skateboard 1779-2005*, Paris, Editions F7, 2006.
 - > Cet ouvrage retrace l'histoire du skateboard.
- ZARKA, Raphaël, *Free ride, skateboard, mécanique galiléenne et formes simples*, Paris, Editions B42, 2011.
 - > Ouvrage technique sur l'espace lié au skateboard.

A VOIR

- Le film de Raphaël ZARKA, *Topographie anecdotée du skateboard*, 2008.
 - > Ce film retrace l'histoire du skateboard au travers d'une multitude de documents inédits.
 - Lien : <http://vimeo.com/raphaelzarka/topographie>
 - Mot de passe : skate
- Les vidéos et films de Spike JONZE :
 - *VideoDays*, 1991.
 - *Mouse*, 1997.
 - *Yeah Right!*, 2003.
 - *Hot Chocolate Tour*, 2004.
 - *Fully Flared*, 2007.
- PERALTA, Stacy, *Dogtown and Z-Boys*, 2001.
- PETIT, Philippe, *Danger Dave*, 2014.

Ce dossier pédagogique a été réalisé par Nancy Casielles (curatrice au BPS22) avec les contributions de Alexine Delens et Elise Gilles (stagiaires au BPS22)

ACTIVITÉS DE MÉDIATION

LES ATELIERS DU MERCREDI

Tous les mercredis du calendrier scolaire 2017-2018

13:30 > 16:30

Dans un univers propice à la créativité, à l'exploration et à l'expérimentation, les enfants auront l'occasion d'approcher différentes disciplines artistiques en dialogue avec les expositions du BPS22. Ils exploreront la peinture, la sculpture, la création textile, la sérigraphie, le collage ...

POUR LES ENFANTS DE 8 À 12 ANS.

180 € POUR L'ANNÉE. POSSIBILITÉ DE FRACTIONNER LE PAIEMENT.

DE 13H30 À 16H30, TOUS LES MERCREDIS DU CALENDRIER SCOLAIRE.

GRAND ANGLE : JOURNÉE DE RÉFLEXION VIVRE EN VILLE, VIVRE LA VILLE

JEU. 26.10

9:30 > 17:00

Durant cette journée de réflexion, nous tenterons de comprendre comment, dans les contraintes sociales et spatiales qui leur sont imposées, les individus, comme les groupes d'habitants, se retrouvent ou se perdent dans la ville. Dans quels espaces les différentes cultures, les différents genres, les différentes générations ou les différents groupes sociaux croisent-ils leurs trajectoires ? Avec Pascal Claude en passeur de parole, les intervenants exprimeront leur pensée par le biais de la conversation plutôt que par celui de la conférence.

AUDITORIUM DE L'UNIVERSITÉ DU TRAVAIL DE CHARLEROI. ACCUEIL DÈS 9:00.

20 € / 5 € ÉTUDIANTS, DEMANDEURS D'EMPLOI ET GROUPES / TICKET ARTICLE 27.

ACCÈS À L'EXPOSITION ET LUNCH INCLUS.

CONFÉRENCES APÉRO - CYCLE #2

SAM. 14.10 + 28.10 + 25.11 + 16.12 + 10.02 + 24.02 + 24.03 + 21.04 + 26.05 + 16.06

11:00 > 12:30

Avec Nancy **Casielles**, Dorothee **Duvivier**, Alice **Mathieu** et Pierre-Olivier **Rollin**

LES CONFÉRENCES DÉCOUVERTE retracent les grandes lignes de l'art contemporain :

- L'art contemporain en 10 questions : 14.10.2017
- De la collection au musée : 25.11.2017
- Qui suis-je ? L'artiste : 10.02.2018
- La performance ou le désir de réduire l'écart entre l'art et la vie : 24.03.2018
- La vidéo dans l'art contemporain : 16.06.2018

LES CONFÉRENCES EXPLORATION abordent des mouvements, des tendances ou des problématiques plus spécifiques :

- Prendre = créer ? : 28.10.2017
- L'art dans l'espace public : 16.12.2017
- Les techniques d'impression : 24.02.2018
- L'art abstrait, grande tendance du XX^e siècle ? : 21.04.2018
- La peinture figurative, le retour ? : 26.05.2018

ADULTES : 10 € / ABONNEMENT : 24 € POUR 4 CONFÉRENCES.

SÉNIORS, ÉTUDIANTS ET PROFESSEURS : 6 € / TICKET ARTICLE 27.

ACCÈS À L'EXPOSITION ET APÉRO COMPRIS.

LES ENFANTS, À PARTIR DE 4 ANS, QUI ACCOMPAGNENT LEURS PARENTS POURRONT SUIVRE, EN PARALLÈLE, UN ATELIER D'ARTS PLASTIQUES (SUR RÉSERVATION/4 €).

GOÛTERS PHILO – CYCLE #3

DIM. 15.10 + 12.11 + 10.12 + 04.02 + 04.03 + 29.04

14:30 > 16:00

Avec Maud **Hagelstein**, philosophe de l'art et chercheuse à l'ULG.

À quoi servent les œuvres d'art, si elles n'ont plus seulement vocation à être " belles " ? Quelle incidence peuvent-elles avoir sur la vie politique et sociale ? Nous nous interrogerons sur les positions que le monde artistique adopte à l'égard des grandes questions de notre société. Au centre de ces ateliers philo, nous découvrirons des artistes qui allient les notions d'art et de politique.

ADULTES : 10 € / ABBONNEMENT : 24 € POUR 4 GOÛTERS

SÉNIORS, ÉTUDIANTS ET PROFESSEURS : 6 € / TICKET ARTICLE 27.

ACCÈS À L'EXPOSITION ET GOÛTER COMPRIS.

LES ENFANTS, À PARTIR DE 4 ANS, QUI ACCOMPAGNENT LEURS PARENTS POURRONT SUIVRE, EN PARALLÈLE, UN ATELIER D'ARTS PLASTIQUES (SUR RÉSERVATION/4 €).



PROCHAINES EXPOSITIONS

RÉSILIENTS

07 > 08.10.2017

WEEK-END DE PRÉSENTATION DE L'ŒUVRE CRÉÉE PAR DES TRAVAILLEURS DE CATERPILLAR ET LE DUO D'ARTISTES STÉPHANIE ROLLIN & DAVID BROGNON

Suite à l'annonce, en septembre 2016, de la fermeture complète du site Caterpillar de Gosselies, un groupe de travailleurs s'est associé au BPS22 et aux artistes Stéphanie Rollin & David Brognon afin de réaliser une œuvre d'art symbolisant le travail accompli pendant des décennies au sein de l'usine.

L'œuvre a pris la forme d'un tourniquet géant (inspiré de ceux qui bornent l'ensemble de l'usine de Gosselies) et a intégré la collection du BPS22. Elle est dévoilée, pour la première fois, les 7 et 8 octobre. Le titre de l'œuvre, *Résilients*, renvoie à la fois à la dimension technique (la capacité d'adaptation des matériaux) et à la dimension humaine (la faculté de vaincre une situation traumatique) du terme. Face à cette œuvre imposante (3 mètres de diamètre sur 6 mètres de haut), l'humain est écrasé et aspiré par le dispositif qui symbolise, entre autres, la puissance de l'industrie et des multinationales. Cependant, l'humain reste central puisque seule son action permet d'activer la machinerie du tourniquet.

+ Activités parents/enfants tout le weekend

MARCEL BERLANGER

DISPLAY (TITRE PROVISoire)

10.02 > 27.05.2018

Peintre majeur de la scène artistique belge, Marcel Berlangier livre un art virtuose dont le motif, la matière et la manière sont irrémédiablement associés. Au-delà de leurs qualités plastiques, les sujets peints sont toujours porteurs de significations intrinsèques produisant un sens propre dans un espace donné.

Pour son exposition au BPS22, dernier volet d'un cycle de quatre expositions coproduites avec Emergent (Furnes), La galerie Rodolphe Janssen (Bruxelles) et l'IKOB (Eupen), Marcel Berlangier interroge les mouvements migratoires à travers l'observation formelle et symbolique de la phytographie encyclopédique.

HORS-LES-MURS

SUPERDEMOCRATIE

LE SÉNAT DES CHOSES

01.10.2017 – 31.10.2017

TOUS LES JOURS DE 13:00 À 17:30

PARLEMENT FÉDÉRAL > RUE DE LA LOI, 8 – 1000 BRUXELLES

Cette exposition fait une large place, au Sénat, à des œuvres des collections du M HKA (Anvers) et du BPS22 (Charleroi). Elle fait entendre, sur les grands thèmes du Sénat et de la démocratie, les voix spécifiques des artistes (belges et internationaux) mais aussi celles des citoyens, lors de salons et de débats organisés par BOZAR.

Avec Charlotte BEAUDRY, Marcel BROODTHAERS, François CURLET, Edith DEKYNDT, DENMARK, Jef GEYS, Sven 't JOLLE, ORLAN, Sasha PIROGOVA, PSJM, Anne-Mie VAN KERCKHOVEN, Angel VERGARA, etc.

INFOS PRATIQUES



Bd Solvay, 22 B-6000 Charleroi
T. +32 71 27 29 71
E. info@bps22.be

 www.bps22.be

 guide.bps22.be

 facebook.com/bps22.charleroi

 [@BPS22Charleroi](https://twitter.com/BPS22Charleroi)

 [@bps22_charleroi](https://instagram.com/bps22_charleroi)

Musée accessible du mardi au dimanche, 11:00 > 19:00
Fermé le lundi, les 24.12, 25.12, 31.12, 01.01 et du 08.01 au 09.02.2018

TARIFS:

6€ / seniors : 4€ / étudiants et demandeurs d'emploi : 3€ / -12 ans : gratuit
Groupes de minimum 10 personnes : 4€ / Guides : 50€ ou 60€ (WE) par groupe de 15 personnes
Gratuit pour les écoles et les associations (visite+atelier), sur réservation

EXPOSITIONS

RIDING MODERN ART + EXTRA VIEW

02.09.2017 > 07.01.2018

Graphic design : heureux studio

