

Année 2019-2020
Support pédagogique de la formation :
« Culture Skate »



Formateur :

Jonathan Winthagen

Intervenants :

Jean (Local Bastard), Roxana (Collectif Elles'roulent)



Culture Skate

01 et 02 octobre 2020 – Local Bastard à Liège

Avec le soutien de :



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

Opérateur de formation

C-paje

Rue Henri Maus, 29 | B-4000 Liège

Tél. : 04/223.58.71 | Fax : 04/237.00.31

Site : www.c-paje.be



Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance

Les traces de la formation

Vous trouverez dans ce portefeuille les différentes activités vécues en formation ainsi que des techniques de réappropriation. Nous vous invitons à les redécouvrir et à les décliner en modifiant les supports, l'âge visé, la technique, les modes de travail, les alternances dans ces modes ...

Des questions en suspens ?

Le C-paje se tient à votre disposition pour répondre à vos **questions éventuelles** à la suite de la formation.
Vous trouverez aussi des idées à puiser sur notre site (www.c-paje.be) .

Valentine DURIAUX – Assistante administrative
valentine@c-paje.be
C-paje asbl, rue Henri Maus, 29 à 4000 Liège
Tel : 04/223.58.71 – Fax : 04/237.00.31
www.c-paje.be

Sommaire

I. Présentation des intervenants

II. Introduction à la formation

- Objectifs
- Contenu

III. Thématiques

IV. Skate Art

- Trouver un nom de Crew
- La création d'un logo
- La création de stickers
- La création de pochoirs
- Réappropriation de textiles, customisation de fringues
- Réalisation d'un court montage de skate avec son smartphone (applications, cadrage, poster sur les réseaux sociaux...)
- Tatouage éphémère

V. Ressources

VI. Annexe

Annexe I : C-Paje, Qui sommes-nous

I. Présentation des intervenants

Jean (Local Bastard) :

Local Bastard est une association sans but lucratif qui a pour but d'initier, de promouvoir et d'accompagner la culture skate et BMX ainsi que de supporter des initiatives locales. Elle est axée sur la gestion d'une infrastructure intérieure composée d'un skate-park, d'un espace de vie ainsi que d'un local polyvalent. Elle y organise également des évènements, expositions, rencontres ou projections.

Roxana (Collectif Elles'roulent) :

Elles roulent est un collectif de skateuses qui existe depuis 2015 et qui s'est fixé comme objectif de développer le skate féminin à Liège. Nous organisons mensuellement des initiations et des sessions non-mixtes pour permettre aux filles de s'approprier les espaces dédiés ou non à la pratique du skateboard. De manière ponctuelle nous proposons aussi des ateliers de construction ou encore des évènements autour de la culture skateboard. Dans le but de renforcer l'esprit de la communauté, nous sommes constamment dans la recherche de création de liens de plus en plus étroits avec les skateuses belges, européennes et mondiales. Par exemple en 2018, nous avons organisé la première édition du « Girl Skate Liège Tour », un rassemblement international de skateuses. Pour une plus grande visibilité, nos activités sont documentées régulièrement en vidéos et diffusées via internet et les réseaux sociaux.

Nicolas Drochman :

Shapper/ ébéniste (artisan créateur et fabricant de planches de skateboard avec du bois de récupération).

Thématiques abordées :

- ◆ Découverte de l'atelier de Nicolas, outils utilisés, étapes de travail, construction (shape) et customisation (peinture, vernis).
- ◆ Mobilité douce / Rapport à l'environnement / alternative aux voitures et autres moyens de transport.
- ◆ Rapport avec la culture surf, l'océan, la glisse et la transposition du mouvement dans l'espace urbain. Culture de la planche (skate, surf, bodyboard,...).
- ◆ Récupération de matériaux.

II. Introduction à la formation

- ◆ Historique du mouvement skateboard aux USA, en Europe et en Belgique
- ◆ L'origine du skate, comment il est arrivé chez nous ?
- ◆ Le « street » et l'espace public
- ◆ Les premiers skateparks, les piscines « pools », les bassins d'orages, ...
- ◆ L'évolution du skate et son apparition dans les médias, jusqu'à son arrivée aux jeux olympique.
- ◆ Les autres disciplines (bmx, roller, trottinette, roller derby, long board, ...)

Objectifs

- ➔ Découvrir les mouvements associatifs et culturels nés autour de la culture du skate à Liège et ailleurs.
- ➔ Découvrir les pratiques artistiques liées au skateboard et en expérimenter.
- ➔ Donner des pistes d'action aux animateurs souhaitant développer une dynamique skate dans leur structure.
- ➔ Créer du lien entre les animateurs et les intervenants actifs dans le milieu skate et associatif Liégeois.
- ➔ Mettre en valeur des dynamiques existantes autour de la culture skate.
- ➔ Découvrir des pistes d'actions et de projets concrets à mettre en place dans le travail avec les publics enfants et jeunes autour de leur rapport au mouvement « skate ».
- ➔ Découvrir l'influence de la culture skate sur les jeunes, sur la société et ses répercussions.
- ➔ Aborder la mixité dans le mouvement et la culture skate.

Contenu

Chaque journée de formation sera divisée en 2 temps :

Le matin :

- ◆ Rencontre avec les intervenants et développement des thématiques particulières,
- ◆ Échanges d'expériences, questions/réponses.
- ◆ Découverte de la culture, du mouvement.
- ◆ Apports visuels (photos, vidéos...).
- ◆ Ressources et documentation.

L'après-midi :

- ◆ Approche créative.
- ◆ Ateliers artistiques liés à la culture skate.
- ◆ Apprentissage de techniques artistiques concrètes et d'outils d'animation.

III. Thématiques

Liste non exhaustive des thématiques à aborder lors des rencontres. Ces thématiques évolueront évidemment en fonction des apports des participants et des intervenants et naîtront des échanges de questions, d'idées et d'expériences.

- ◆ **La commercialisation du skateboard vs l'esprit rebelle et le DIY**

- ◆ **La mixité dans le skateborad**
 - Mixité sociale
 - Mixité culturelle
 - Mixité de genre

- ◆ **La création d'un skate-park**
 - Le béton vs le bois.
 - Les différents types de modules
 - Le DIY et l'apprentissage par les pairs, les tutoriels, la débrouille.
 - Où trouver les plans.
 - Se mettre en liens avec les politiques, les autorisations, les commission de concertation, la place des jeunes et plus particulièrement des skateurs dans l'aménagement de l'espace public.

- ◆ **L'appropriation de l'espace public**
 - La Place St Lambert.
 - Le skate et la ville.
 - L'impact des pratiques de skate sur l'urbanisme.
 - Le rôle des architectes.
 - La place et le positionnement des politiques, comment les interpeller ?

◆ L'impact du skate sur les jeunes

- La santé, les blessures, les protections.
- Le mode consommation, la mode liée au mouvement skate, le street wear, les grosses marques et leur impact sur le sport en lui-même, les sponsors.
- L'apprentissage par les pairs, par les aînés ou les autres skateurs.
- Les codes culturels et le sentiment d'appartenance.
- Les réseaux sociaux, l'image, la comparaison.

IV. Skate Art

La culture skate comporte ses propres pratiques artistiques et créatives telles que :

- ◆ La customisation de planches de skate, peinture, autocollants, designs de Grips, transfert de photocopie, ...
- ◆ La customisation de vêtements, l'impression de T-Shirt, la création d'un logo, les patches et les broderies.
- ◆ La création de modules et de skate-park (DIY).
- ◆ La création de mobilier, de bijoux et accessoires à partir de skates usagés.
- ◆ La musique et le skate, il existe des liens très intimes entre certains courants musicaux et la culture skate (ou surf).
- ◆ L'art des figures (tricks) et l'expression corporelle à travers la pratique du skateboard.
- ◆ La photo et la vidéo. Deux pratiques fortement liées au skate et à sa promotion, voire sa commercialisation.

Parmi ces pratiques artistiques, nous en développerons certaines dans une optique pédagogique et d'animation socio-culturelle.

Trouver un nom de Crew

Pyramide : À l'aide du jeu d'écriture de la pyramide des mots, trouver un nom de Crew, d'équipe, qui nous rassemble. On se servira de nom pour les créations suivantes (dimension collective et appartenance au groupe).

Chapeau : Mélanger des mots liés à la culture skate et en retirer 2. Composer un nom de Crew à partir de ces 2 mots. Créer des liens, conjuguer, traduire dans une autre langue, essayer de faire un jeu de mots.

La création d'un logo

Le logo est l'image qui rassemble, qui nous définit, qui permet de nous reconnaître, de nous identifier et d'acter le côté collectif de nos démarches.

À partir du ou des mots repris dans l'exercice précédent, établir un logo reprenant les dessins ou symboles en lien avec ces derniers mots. Pour les personnes qui ne se sentent pas aptes à dessiner on peut également utiliser des dessins ou logos existants sur internet. Réaliser un logo mélangeant ces différents dessins et y ajouter éventuellement de l'écriture

Pour aider à la réalisation de ce logo, on peut partir d'une forme de base telle qu'un triangle, un cercle ou un carré pour garantir une mise en page efficace.

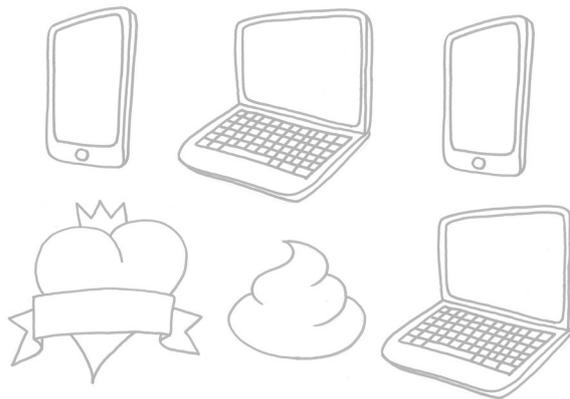
Une fois le dessin du logo terminé, le prendre en photo et le vectoriser sur inkjet (logiciel gratuit). La vectorisation permettra de pouvoir utiliser le logo dans beaucoup de cas et le réduire ou l'agrandir en fonction des besoins. Ce logo pourra être utilisé comme pochoir comme stickers, sur des textiles, ou sur des documents importants.

La création de stickers

Le stickers ou autocollant est très présent dans la culture skate. Il accompagne les planches et autres matériel acheté, fais la promotion d'une marque de roue ou d'habits... mais comme dans le street art, il peut aussi être un moyen d'expression, de revendication, d'appropriation de l'espace public et peut même servir à cacher les autres marques pour valoriser la sienne !

Nous allons donc créer notre propre sticker :

- Imprimer les canevas vierges (cfr image ci-dessous) sur papier autocollant de type « étiquette ».
- Choisir son mot, sa marque, son nom de crew ou son blase que l'on illustrera sur le sticker.
- Faire un croquis de stickers au crayon puis mettre celui-ci en couleur avec des marqueurs à encre.
- Terminer le sticker avec les contours (plus foncés).
- Coller le sticker sur sa planche de skate, son casque ou dans la rue (!)



Autres stickers : Suivre les étapes décrites dans les mini-tutoriels de dessin de stickers (voir annexe).

La création de pochoirs

Sur les planches de skate, sur les modules du skate-park voir même sur les habits et les accessoires, le pochoir est un moyen abordable pour tous de peindre de manière relativement précise et sur différents supports. Le pochoir présente l'avantage que la conception prend plus de temps que la réalisation sur place et que le pochoir en lui-même peut être utilisé de nombreuses fois, ce qui permet une reproduction de l'œuvre en peu de temps. La difficulté du pochoir réside dans la découpe et l'adaptation de la photo au format. Pour ce faire il existe des astuces pour rendre cette pratique accessible auprès des plus jeunes et aussi auprès de personnes n'ayant pas de prérequis artistiques. La première est d'utiliser « Gimp » un logiciel graphique gratuit. Télécharger le lien via le lien suivant : <https://www.gimp.org/downloads/> Une fois le logiciel téléchargé et installé, ouvrir n'importe quelle photo dans gimp puis cliquer sur couleur > seuil et appliquer l'effet aux réglages voulus. Votre image est prête à être transférée sur un papier cartonné pour créer votre pochoir. Selon les capacités de votre imprimante, la taille et le support voulu pour le pochoir, il est possible d'imprimer votre image de suite tout simplement. Si ça n'est pas possible, vous pouvez fonctionner avec un projecteur pour transférer l'image sur le support voulu et le reproduire à la taille voulue.

Matériel :

Appareil photo, carte SD	Support (carton, papier autocollant)
Imprimante, feuilles	Ordinateur
Tape	Planches en bois
Cutter	Clous, vis
Bombes de couleurs	

Déroulement :

- Faire des photos.
- Introduire dans Gimp. Faire le traitement (couleur > seuil).
- Imprimer.
- Découper les zones sombres au cutter. Coller sur le support.
- Peindre à la bombe.
- Retirer.



Variantes : Varier les supports, vinyles, cartons, murs, cellophane,

Réappropriation de textiles, customisation de fringues

- ◆ **Lettrage au Posca** : Création d'un lettrage, choix d'une typographie et application sur textile, t-shirt, veste, patch, ...
- ◆ **Lettrage en broderie** : La broderie de lettres simples à la main est un moyen très efficace et durable de customiser ses habits. Plusieurs techniques existent, nous en verront au moins 2.
- ◆ **Flocage d'un t-shirt** : Scanner son logo et le digitaliser. Retoucher dans un logiciel (gimp par ex.) et l'imprimer sur un textile.
- ◆ **Variante** : Utilisation de papier transfert imprimable.

Réalisation d'un court montage de skate avec son smartphone (applications, cadrage, poster sur les réseaux sociaux)

Les skateurs ont envie d'immortaliser leurs tricks, de montrer aux autres leur progression, de s'exposer, de développer leur image sur les réseaux sociaux. Ceci à un impact sur le jeune, son développement personnel et ses rapports sociaux. Aider le jeune à créer ses contenus images et vidéos peut être un très bon moyen de développer sa créativité mais aussi de l'accompagner dans son rapport au monde virtuel des réseaux sociaux et tout ce qui en découle.

- Utilisation du smartphone.
- Les applications de montage.
- Les effets et retouches.
- Les accessoires (fish-eye, pied, stabilisateur, etc..).
- Les réseaux sociaux (instagram, facebook, tiktok).

Nous réaliserons une vidéo et des photos ensemble afin d'aborder les différentes techniques créatives qui y sont liées découvrir de nouveaux outils.

Tatouage éphémère

Le tatouage, bien que pratique très stéréotypée, est très présent dans la culture skate et beaucoup de jeunes seront amenés un moment donné à réfléchir à l'éventualité de passer sous la machine d'un tatoueur. Ceci à un impact évident sur le corps, la vie future du jeun, son statut et ses rapports sociaux. Pour aborder le tatouage comme mouvement mais aussi comme art à part entière, nous essaieront quelques animations créatives qui s'y rapportent.

L'impression fait dimension

Matériel :

Scratch, papier collant ou double face	Exemples plastifiés de différents modèles de tatouages, imprimés à différentes tailles.
--	---

Déroulement :

- Choisir un modèle de chaque exemple mit à disposition en étant attentif aux différentes dimensions des impressions.
- À l'endroit de notre choix, accrocher sur les vêtements à l'aide du papier collant les modèles qui ont été préalablement sélectionnés.
- Lors d'un rapide tour de parole, justifier son choix (taille et position).
- Réaliser une photo qui servira de trace à l'exercice.

Cartographie émotionnelle

Matériel :

Une enveloppe contenant une multitude de petits papiers sur lesquels figurent un large panel d'émotions (ou émoticônes pour les petits)	De l'encre pour la peau
Du papier collant	De la colle
Des lettres tampons	Des magazines

Déroulement :

- Choisir au hasard cinq mots contenus dans l'enveloppe.
- À l'aide d'un tube de colle, sur une photo A3 d'une impression d'un portrait en pied, coller les différents mots en un lieu associé aux différentes émotions.

Ou

- À l'aide du papier collant, les coller sur les vêtements ou sur la peau en un lieu du corps associé aux émotions.
- Photographier le résultat obtenu.
- Justifier ou non son choix.
- Variante : Utiliser les tampons et l'encre pour appliquer le mot directement à même la peau.

Calque toi

Matériel :

Papier calque	Exemples de typos ou dessins sur papier machine
Alcool à 70°	Feutres noirs et eye-liner
Coton démaquillant	Ciseaux

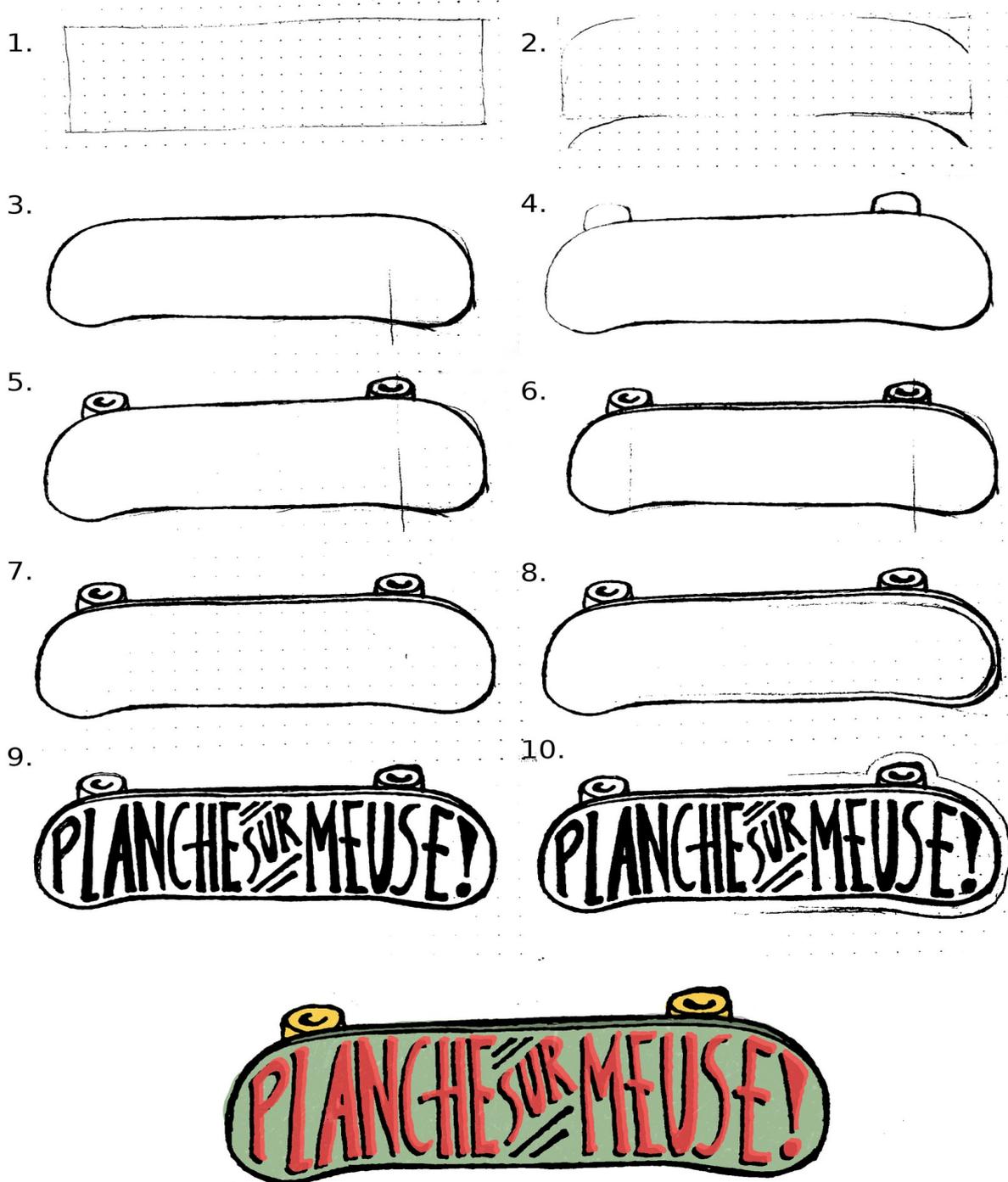
Déroulement :

- Choisir un des lettrages parmi les exemples présentés.
- Décalquer les lettres une à une sur le papier calque à l'aide d'un marqueur (être attentif au sens de lecture).
- Découper les contours du mot en laissant un peu de marge.
- Enduire le coton démaquillant d'alcool et frotter légèrement la peau à l'endroit de votre choix.
- Positionner franchement le calque sur la zone imbibée.
- Exercer sur celui-ci une pression nette avec l'entièreté de la paume de la main.
- Retirer délicatement le calque.
- Laisser sécher la peau à l'air libre un instant.
- Repasser au marqueur les contours si nécessaires.
- Photographier le résultat.
- Variante : Remplacer les lettrages par des dessins de votre choix.

V. Ressources

- Récupération du mouvement par les marques : <https://www.surfertoday.com/surfing/dont-do-it-foundation-attacks-the-surf-and-skate-industry>
- Ian Borden – Skateboarding, space and the city
- Primitive skateboarding 1978 / skate en Belgique
- Chronologie Lacunaire de skateboard / une journée sans vagues

VI. Annexe



Annexe I : C-Paje. Qui sommes-nous?

Identité

Une ASBL



*Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance

*une équipe pluridisciplinaire

*un siège social à Liège (rue Henri Maus, 29 4000 Liège)

*une reconnaissance d'Organisation de Jeunesse (Communauté française)

Un réseau



L'ASBL C-paje est un réseau qui réunit plus d'une centaine de structures regroupant divers acteurs de l'animation jeunesse enfance (animateur socioculturel, éducateur, accompagnateur social, enseignant). Toutes personnes proposant un travail d'animation peut intégrer le réseau C-paje.

Objectif



Notre objectif : soutenir, développer et promouvoir une animation de qualité au service de l'épanouissement social et culturel de l'enfant et du jeune.

Activités

Point commun de nos activités : la créativité comme outil favorisant le développement de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être.

Formation



L'objectif de nos formations est de renouveler ou d'approfondir les compétences, de varier les possibilités d'actions en fonction des différents publics ou de simplement échanger avec d'autres travailleurs du secteur. Participer à nos formations permet de bénéficier de l'expérience et de la créativité d'artistes-formateurs et de praticiens confirmés.



Le C-paje orchestre, depuis plusieurs années, des projets communautaires d'envergure où se mêle le travail social, culturel et créatif. Ceux-ci réunissent plusieurs structures d'animation et bénéficient d'une large diffusion. Ces projets valorisent et développent les capacités d'expression et les ressources créatives des enfants et des jeunes, au sein d'une dynamique collective.

Information



Nous proposons à travers nos différents canaux d'informations un large panel d'idées, d'outils d'animation et de personnes-ressources. Nous permettons aux acteurs du secteur de se tenir au courant de ce qui se passe dans le réseau C-paje et dans le monde socioculturel.

Diffusion



Par diverses publications, C-paje fait connaître le travail ambitieux et de longue haleine du secteur de l'animation jeunesse-enfance, la variété de ses méthodes et l'impact socioculturel de ses actions.