

「  
**LE LAVOIR**  
NUMÉRIQUE  
」

**DOSSIER DE PRESSE**



≡ **SÉQUENCE #7 :**  
↗ **SKATE**  
**DU 1ER MARS**  
**AU 18 AOUT 2024**  
≡

**VERNISSAGE LE JEUDI 29 FÉVRIER À 18H**

CONTACT PRESSE

Robert Pareja / Šejla Dukatar

Maison Doisneau / Lavoir Numérique

+33 (0)6 20 21 94 73 / +33(0)6 16 91 97 05

robert.pareja@grandorlyseinebievre.fr / sejla.dukatar@grandorlyseinebievre.fr

Équipement culturel de l'Établissement Public Territorial Grand-Orly Seine Bièvre

Le Lavoir Numérique

Lieu dédié à la création et la pratique audiovisuelles

**lavoirnumerique.fr**

Grand  
Orly  
Seine  
bièvre





À la lisière de Paris, le « Lavoir-Bains-douches municipal » de Gentilly renaît en 2020 sous une forme entièrement renouvelée et devient le Lavoir Numérique : un établissement culturel unique en son genre, résolument tourné vers la création audiovisuelle.



Lieu de diffusion (expositions, projections, débats, concerts, spectacles) et de pratique (ateliers, stages, résidences), sa programmation est rythmée par des Séquences et interroge la large sphère numérique sous l'angle de l'image et du son.

Le Lavoir Numérique incite chacun et chacune à garder les yeux grands ouverts et l'oreille attentive.

## **SÉQUENCE #7 :** **SKATE** **DU 1ER MARS AU 18 AOUT 2024**

### **EXPOSITION**

*Unconcrete*

**de Benjamin Roulet et François Bellabas**

Vernissage en entrée libre le jeudi 29 février 2024 à 18h.

### **CINÉMA**

Programmation imaginée par Benoît Dechaumont avec Loïc Blanchefleur (médiation cinéma au Lavoir Numérique).

### **RENCONTRES DU LAVOIR**

**Les Rencontres du Lavoir #9 - L'IMAGE DANS LE SKATE : UNE ESTHÉTIQUE EN MOUVEMENT**

Judi 23 mai à 19h30

Chaque Rencontre est filmée sur place, puis disponible à emporter : en ligne et en podcasts !

[Plus d'infos dans ce communiqué](#)

# SEQUENCE #7 :

## SKATE

DU 1ER MARS AU 18 AOUT 2024



## LA SÉQUENCE

« C'est un sport, c'est un art, c'est un mode de vie » Tony Hawk à propos du skate.

L'activité sportive a effectivement quelques affinités avec celle artistique. Toute cette recherche du geste, du dépassement de soi, toute cette capacité à rassembler, à transmettre, à provoquer des émotions. Le développement du corps et de l'esprit.

Le Lavoir Numérique surfe sur la vague des Jeux Olympiques 2024 et propose une Séquence dédiée au skate. Depuis des décennies, le skateboard émancipe toute une génération, fédère autour d'une communauté, investit les espaces urbains, se crée tout un univers, est passé de contre-culture à discipline olympique, inspire le cinéma, les jeux vidéo et la musique punk rock comme hip-hop, mais aussi les arts visuels.

Cela sera notre terrain de jeu pour vous présenter du 29 février au 18 août au Lavoir Numérique : l'exposition *Unconcrete* de Benjamin Roulet et François Bellabas qui interroge la pratique et ses liens aux espaces urbains (photographie, vidéo, 3D, IA, réalité augmentée), une programmation cinéma consacrée à l'univers du skate (fictions, documentaires, animation), des Rencontres du Lavoir qui questionnent le monde numérique tel que nous le vivons au quotidien, ainsi qu'un programme d'ateliers autour de la photographie, de la vidéo et des arts sonores.



# SÉQUENCE #7 :

## SKATE

DU 1ER MARS AU 18 AOUT 2024



## L'EXPOSITION

*Unconcrete*  
Exposition de Benjamin Roulet  
et François Bellabas

**Vernissage en entrée libre**  
Jeudi 29 février 2024 à 18h

**Visite commentée**  
Date  
Entrée libre sur réservation à

« Par sa pratique, par son geste, le rider [le skateur] expérimente de manière physique et sensuelle la forme, la vitesse et les propriétés du béton » - François Bellabas

L'exposition *Unconcrete* est le fruit d'un dialogue sur le skateboard entre François Bellabas et Benjamin Roulet, entre un pratiquant et un non-pratiquant. Elle rassemble un corpus d'œuvres qui interroge la discipline, son lien aux espaces urbains et son imaginaire. *Unconcrete* tente de traduire une expérience du skateboard dans un langage visuel et sensible.

Si l'un des deux artistes connaît intimement la gestuelle du skate, le second s'en empare par l'observation sur site et en ligne. François Bellabas et Benjamin Roulet dialoguent activement, scrutant et intégrant la sensation de la glisse par leur pratique commune de l'image.

Il y a le skate éprouvé et le skate rêvé. Les deux artistes s'approprient différents outils ([photographie](#), [photogrammétrie](#), [modélisation 3D](#), [impression 3D](#), [vidéos](#), [algorithmes de générations d'images](#), [réalité augmentée](#)) pour modéliser le lien entre espace physique (rampe, rail, spot, courbe...) et espace virtuel, entre tangible et impalpable. Par cette approche, ils proposent une extension du territoire du skateboard à la fois *concret* et *non concret*.



L'espace conceptuel du duo et l'espace physique du Lavoir Numérique se structure en trois axes.

Le premier axe s'intéresse aux **mouvements du skateur et de sa planche**. En utilisant des outils de *tracking* d'images vidéo et de modélisation 3D, François Bellabas et Benjamin Roulet extraient, isolent et solidifient les mouvements d'un *trick* (d'une figure) dans l'espace. Ceux-ci s'incarnent à la fois en sculptures et en vidéo. Ces formes dévoilent chacune à leur manière la complexité, à la fois physique et poétique, de gestes parfois illisibles pour l'œil.

Le second axe s'intéresse à la faculté propre au skateur à inventer **la ville comme un terrain de jeu**, comme une réalité à modeler et à courber. Les deux artistes explorent l'espace urbain à la recherche de spot, afin de constituer une bibliothèque de formes. Puis, ils les combinent et les sculptent numériquement pour obtenir des maquettes en béton. Redevenus solides, ces extractions urbaines imaginaires s'activent en réalité augmentée via l'utilisation d'un smartphone ou d'une tablette, pour révéler des mouvements de glisse possibles ou fantasmés.

Cette recherche de formes propices à la glisse se retrouve également dans leurs photographies générées par algorithmes où les images font fi de la gravité et des échelles. Elles proposent aux visiteurs des paysages d'un monde parallèle où le béton devient liquide et l'architecture devient sculpture.



Le troisième axe de l'exposition s'intéresse au point de vue du **skateboard comme élément familier de l'espace public et de son influence induite par l'industrie, la mode, le jeu vidéo et le cinéma.**

La maquette d'une rampe fait dialoguer le monde intérieur et le monde extérieur en abritant dans ses entrailles un grenier. On y aperçoit une découpe qui permet d'entrevoir sous la charpente une chambre et une télévision qui diffuse une vidéo conçue depuis des séquences tirées du jeu *Tony Hawk's Underground*. Cette série est emblématique dans l'essor et la vulgarisation du skateboard et de son vocabulaire. Cette version est choisie spécifiquement car elle introduit pour la première fois une narration et un scénario qui rapproche le jeu vidéo du cinéma. Un arc narratif classique amène le héros à se dépasser et surmonter les épreuves.

Un dernier espace, enfin, permet de découvrir une sélection d'archives de magazines et une playlist de vidéos choisies par François Bellabas et Benjamin Roulet.

[lavoironumerique.fr](http://lavoironumerique.fr)

## LES ARTISTES

Diplômé de l'ENSP en 2011 et 2015, le duo d'artistes français Benjamin Roulet (né en 1985) et François Bellabas (né en 1989) déploient une pratique qui interroge le potentiel de mutation de la photographie depuis sa numérisation. Ils interrogent l'image et les outils numériques par une pratique de déconstruction et de réassemblage. Ils composent avec les liens qu'entretiennent espaces physiques et espaces virtuels entre réel et imaginaire. En 2017, ils fondent le studio Gourau Phong comme une interface et un laboratoire d'expérimentation de création pour leurs projets commerciaux et artistiques. Leur travail a été présenté à l'Ardenome à Avignon (2019), au Festival VR à Arles (2018), Rencontres d'Arles (2021), L'îlot Sauvage à Niort (2021) Palais Augmenté II (RMN/Grand Palais, Paris, 2022).

Prolongeant leur pratique par l'enseignement, ils interviennent dans le cadre de conférences et de workshop autour de l'image à l'ère numérique : l'ENSP, VR Arles Festival, Paris 8, ENS Louis-Lumière, ENSA Versailles.

[www.francoisbellabas.com](http://www.francoisbellabas.com)

[www.benjaminroulet.com](http://www.benjaminroulet.com)



## EN PARTENARIAT

*Blank Memory* de François Bellabas  
au Centre Photographique d'Ile-de-France

Exposition visible du 28 avril au 21 juillet 2024

Vernissage le 27 février 2023 à 15h, navette gratuite depuis Paris.

[www.cpiif.net/fr](http://www.cpiif.net/fr)



# SÉQUENCE #7 : SKATE DU 1ER MARS AU 18 AOUT 2024



## LA PROGRAMMATION

Durant cette *Séquence #7 : skate*, le Lavoir Numérique propose une programmation pluridisciplinaire avec une exposition, des rencontres et des ateliers.

\_ Dans la salle de **cinéma** sont programmés des films en tout genre (documentaire, fiction, animation) en lien avec la thématique de la séquence, dédiés à la photographie, ou à destination du jeune public, ou bien encore des séances spéciales.

\_ Les **Rencontres du Lavoir** sont à la fois des émissions, des évènements et des moments d'échanges où le public croise entre autres artistes, journalistes à l'occasion d'une soirée thématique. Chaque Rencontre est filmée sur place, puis disponible à emporter : en ligne et en podcasts !

### Jeudi 23 mai à 19h30 - L'IMAGE DANS LE SKATE : UNE ESTHÉTIQUE EN MOUVEMENT

L'image dans le skate, c'est-à-dire la photo et la vidéo, est un aspect majeur de cette pratique née dans la rue dans les années 70.

Rythmée par une bande-son, l'image a façonné la culture skate.

Dans les années 80, les premières vidéos filmées en Super 8 sont en long format et visionnées par les aficionados sur cassettes VHS jusqu'à l'usure de la bande magnétique. Des cinéastes et des photographes s'intéressent ensuite à cette pratique urbaine et la font connaître à une plus large audience à travers des films de fiction, des documentaires, des photographies diffusées dans la presse spécialisée ou sur Internet. Aujourd'hui, YouTube et Instagram regorgent de clips vidéo de quinze secondes réalisés avec un smartphone.

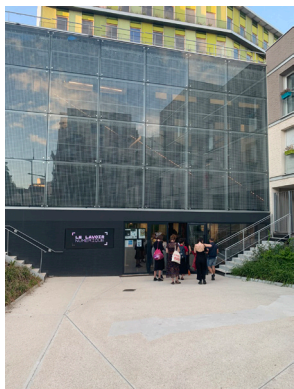
Skateurs, skateuses, filmeurs et filmeuses présents sur le plateau nous aideront à décrypter les codes esthétiques de la vidéo et de la photo de skate et à nous interroger sur l'influence des médias sociaux au sein de la communauté.

\_ Véritable espace de fabrique pour la création et les réflexions, ouvert à tous les publics, amateurs et professionnels, débutants et confirmés, le Lavoir Numérique développe un important **programme d'actions culturelles** réalisées par des médiateurs culturels et des intervenants extérieurs.

Visite commentée, atelier, stage, rencontre, projection parlée, écoute collective, soirée thématique... autant de formes qui permettent d'explorer aussi bien la création visuelle que sonore et toujours en lien direct avec la programmation artistique.

**TOUTE LA PROGRAMMATION SUR NOTRE SITE : LAVOIRNUMERIQUE.FR**

Toutes les images présentées sur ces pages sont libres de droits uniquement dans le cadre de la promotion de la Séquence #7 du Lavoir Numérique.



© Le Lavoir Numérique - EPT Grand-Orly Seine Bièvre



Le Lavoir Numérique, façade historique  
© Arteo architectures - Cécile Septet

Le Lavoir Numérique, façade moderne  
© Arteo architectures - Cécile Septet



Invocated Spot-002 © François Bellabas et Benjamin Roulet



Invocated Spot-001 © François Bellabas et Benjamin Roulet



Curvyscape-002 © François Bellabas et Benjamin Roulet



LN\_PreviewAccrochage\_012  
© François Bellabas et Benjamin Roulet



LN\_PreviewAccrochage\_001  
© François Bellabas et Benjamin Roulet



Crystallization-001  
© François Bellabas et Benjamin Roulet



Crystallization-004  
© François Bellabas et Benjamin Roulet



Crystallization-002  
© François Bellabas et Benjamin Roulet



Équipements culturels de l'Établissement Public Territorial Grand-Orly Seine Bièvre, le Lavoir Numérique et la Maison de la photographie Robert Doisneau ont des missions communes et sont ainsi gérés par la même équipe.

### Le Lavoir Numérique

4 rue de Freiberg  
94250 Gentilly  
01 49 08 91 63  
lavoirnumerique.fr

### Maison de la Photographie Robert Doisneau

1 rue de la Division du Général Leclerc  
94250 Gentilly  
+33 (0) 1 55 01 04 86  
maisondoisneau.grandorlyseinebievre.fr

### Horaires d'expositions

Entrée libre.

Du mercredi au vendredi : de 13h30 à 18h30. Samedi et dimanche : de 13h30 à 19h. Fermé les jours fériés.

### Séances et tarifs cinéma / Rencontres du Lavoir

lavoirnumerique.fr

### Accès

RER B Gentilly (20 min. depuis Châtelet)

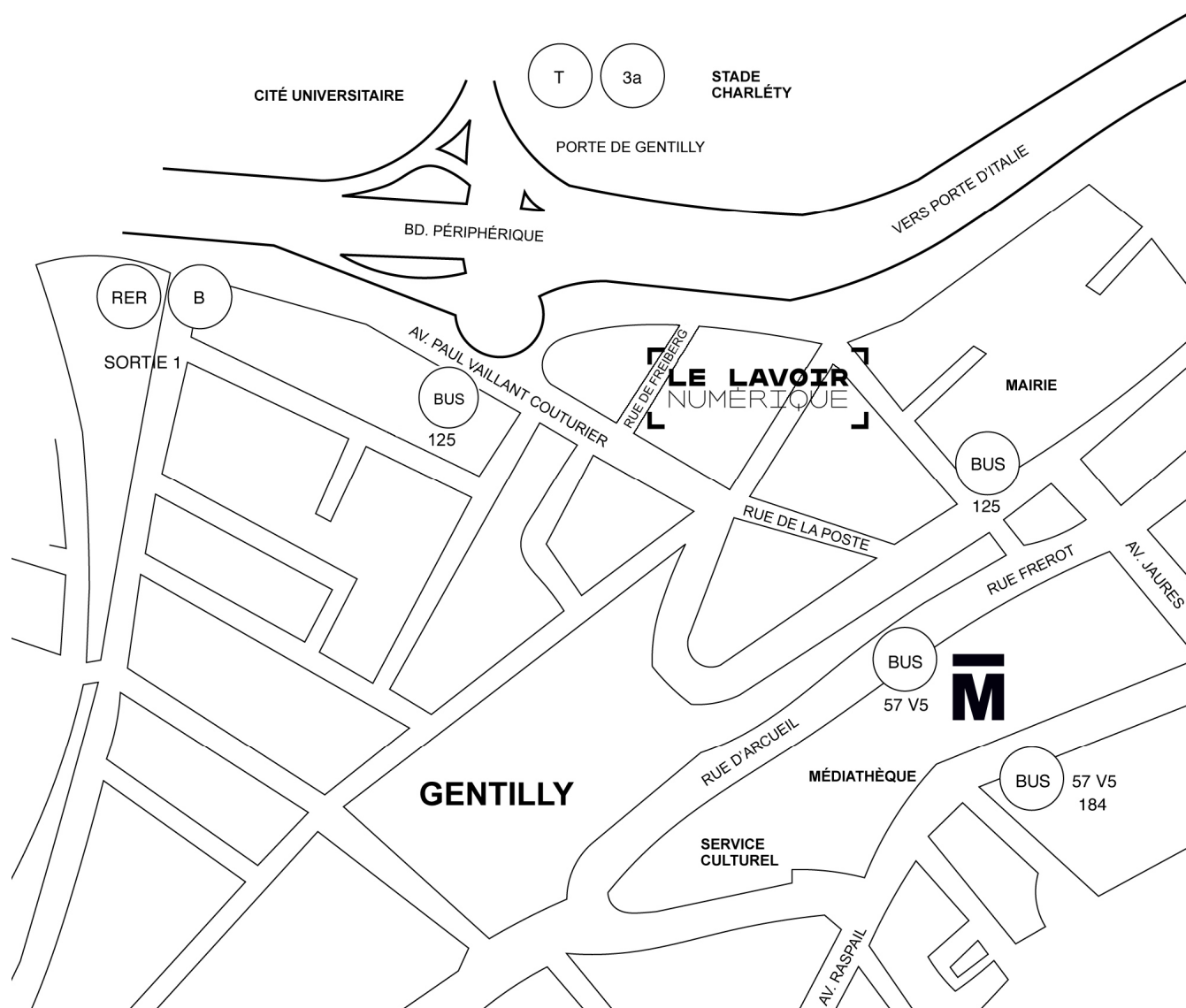
BUS 57 Division Leclerc – Médiathèque (10 min. depuis Place d'Italie)

BUS 125 Gautherot - Carrefour Mazagran

T3a Stade Charléty

Vélib n°13027 - n°42504

RETROUVEZ LE LAVOIR NUMÉRIQUE ET LA MAISON DOISNEAU SUR



**LE LAVOIR**  
NUMÉRIQUE

Le Lavoir Numérique  
est un équipement  
de L'Établissement  
Public Territorial  
Grand-Orly  
Seine Bièvre



Le Lavoir Numérique est  
soutenu par la ville de  
Gentilly



Le Lavoir  
Numérique  
est membre de

