

UN

CONGRÈS

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, etc.) 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.

“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

U

UNCONCRETE

N

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.

CREAT



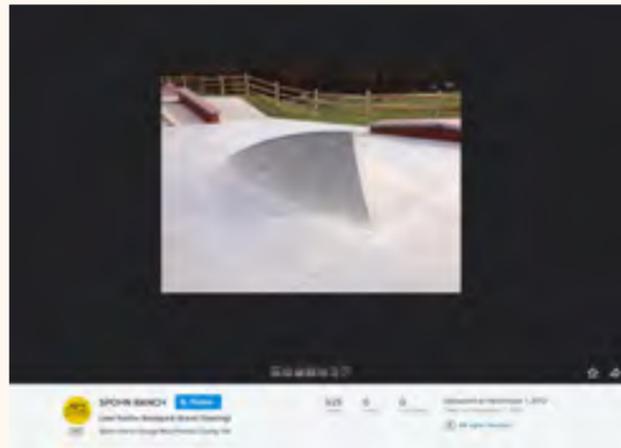
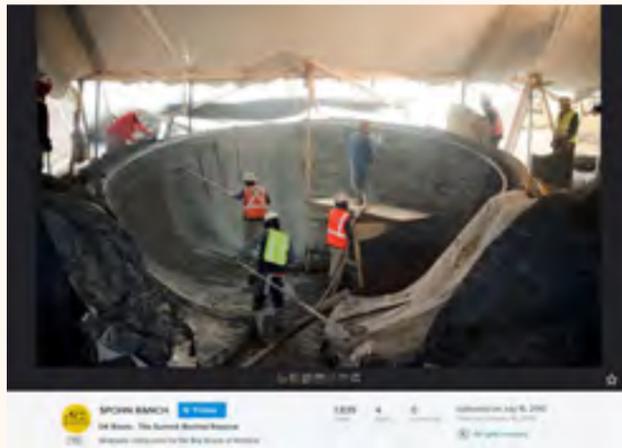
[OC Ramps - How to build a bowl - skate park or ramp \(Youtube\)](#)



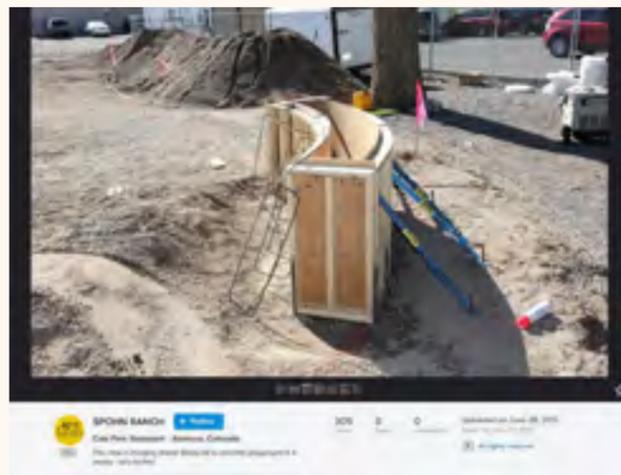
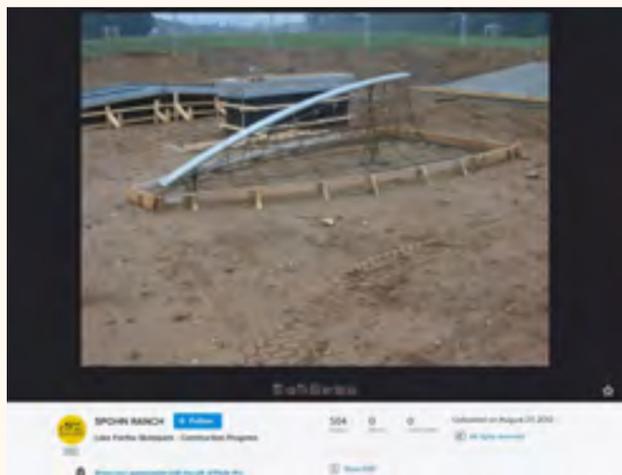
Quarter pipe built with locals - April 2018



DIY with some recycled
Commentaires
Pas de commentaires go
lancer la conversation
Qu'en pensez-vous



Confusion Magazine - Quarter pipe built with locals (Blog post) / Vincent Paquereau (Pinterest) / Spohn Ranch, D4 Bowls (Flickr) / Spohn Ranch, Lake Fairfax Skatepark (Flickr) / Spohn Ranch, Lake Fairfax Skatepark (Flickr) / Spohn Ranch, Cole Park Skatepark (Flickr)



Red Bull - Skating Through A Forest with Gustavo Ribeiro, Ryan Decenzo & Friends WHEELS ON WOODS (YouTube)



La Skateosphère - Spots Légendaires à Créteil : GROS Street Skateboarding (Youtube)
Redbull - YOU GOOD? ft. Zion Wright, Jamie Foy, and Alex Midler (Youtube)
La Skateosphère - Paris street Skateboarding et Warm up Skatepark de Bercy (Youtube)

Red Bull - Building A Skatepark Out Of Salt | Jaakko Ojanen's White Desert (Youtube)





Skate Or Die - The Craziest Backyard Skateparks (Youtube)



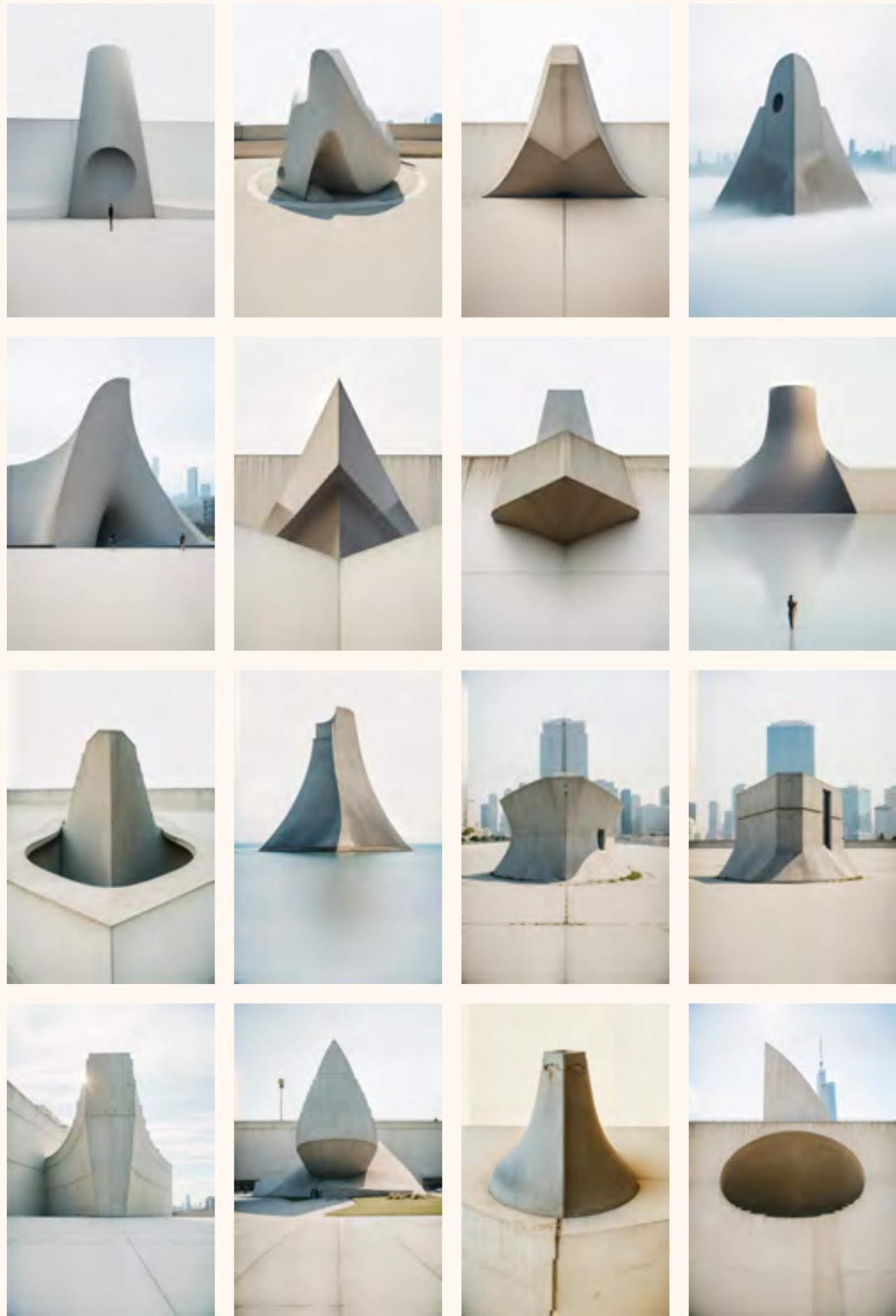
Retro gaming room research



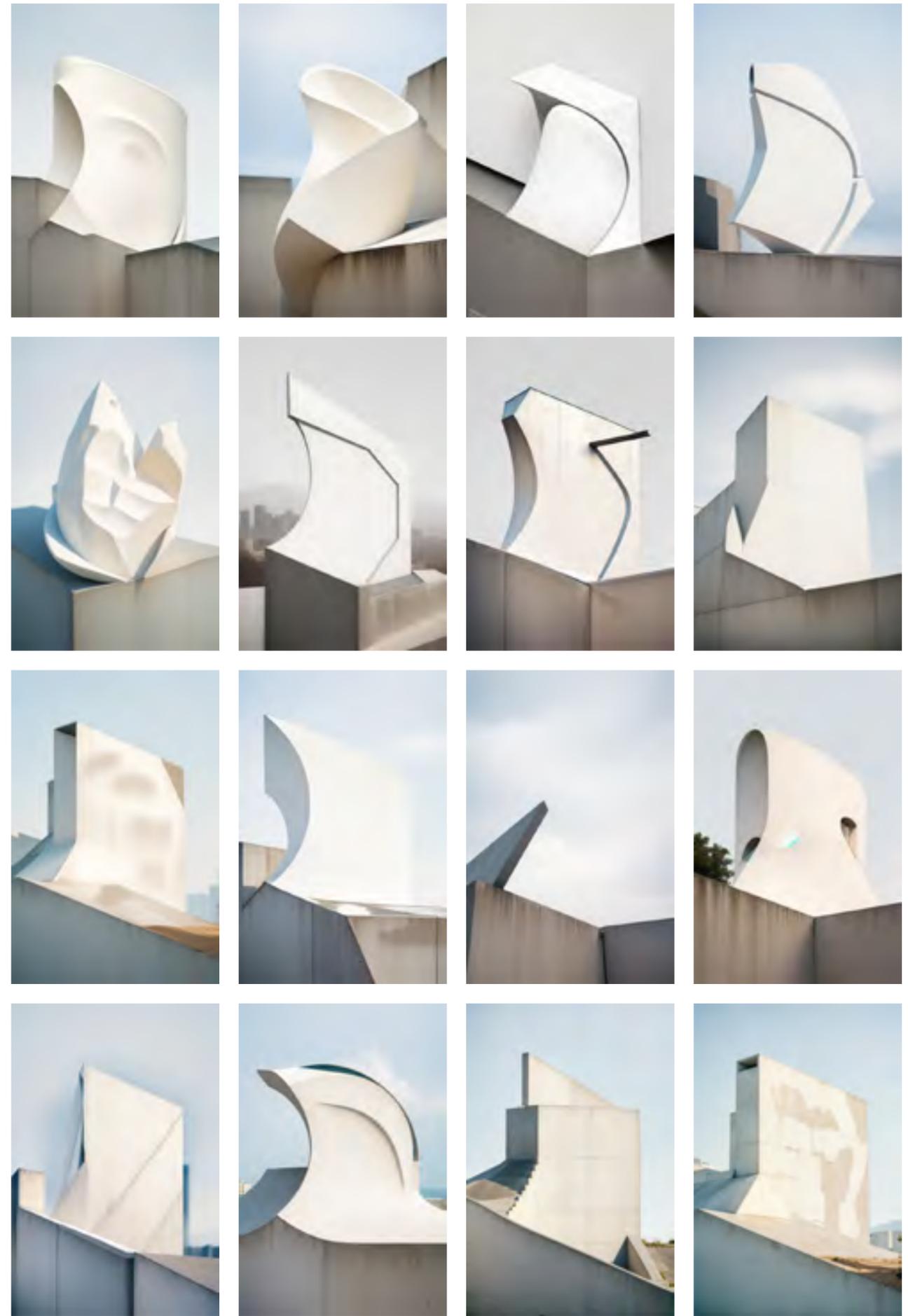
Sketch-07.jpg



UNC_SHAPE-B_Volcano_0083.png



UNC_SHAPE-A_Volcano series



UNC_SHAPE-A_WallRamp series



Sketch-04B.jpg



UNC_SHAPE-B_WallRampHD_0001.png

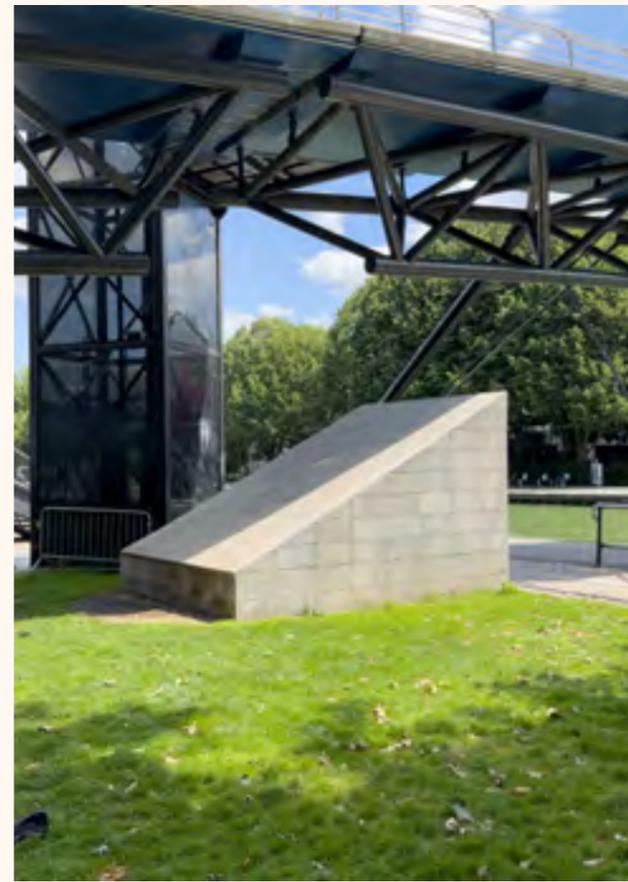


00577-831605692-a curved handrails,skateboard, concrete,garden, park, design,water.png / 00580-2645614628-handrail sculpture, concrete, wave,garden, park, design,water, large shot.png

00590-2750794980-handrail sculpture, concrete, wave,garden, park, design,water, large shot.png / 00598-2014827904-metal handrail sculpture above water, concrete, wave, garden, park, design, water, large shot.png



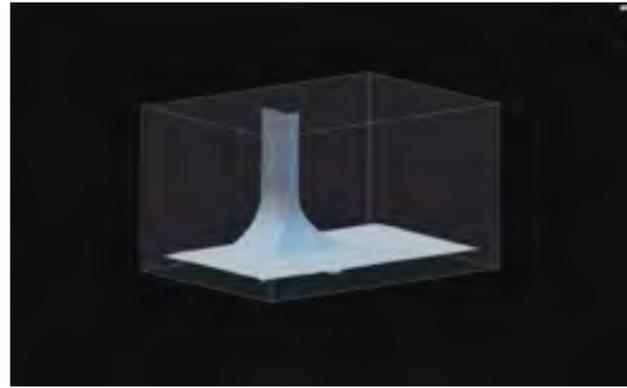
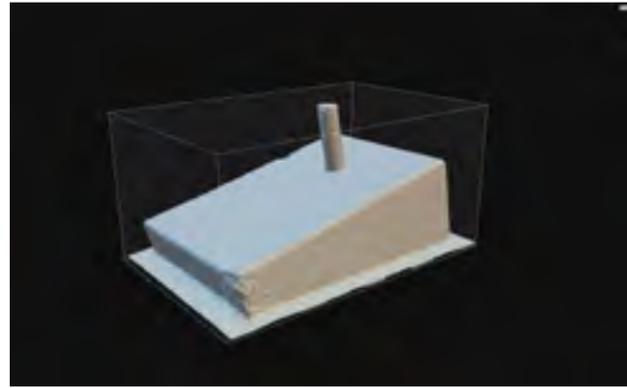
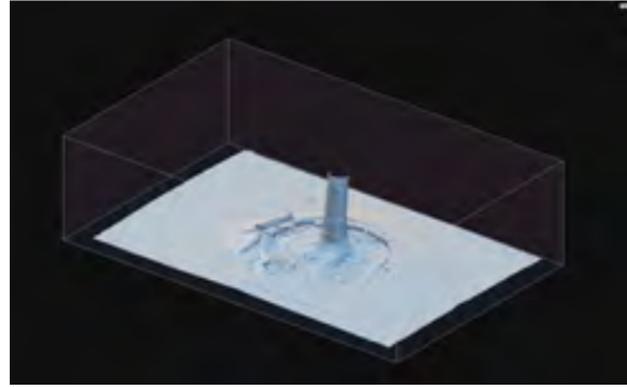
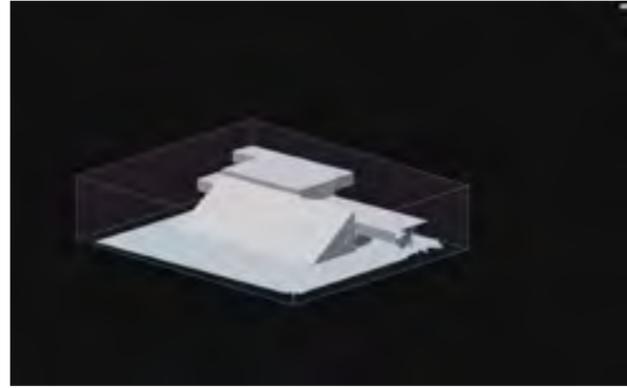
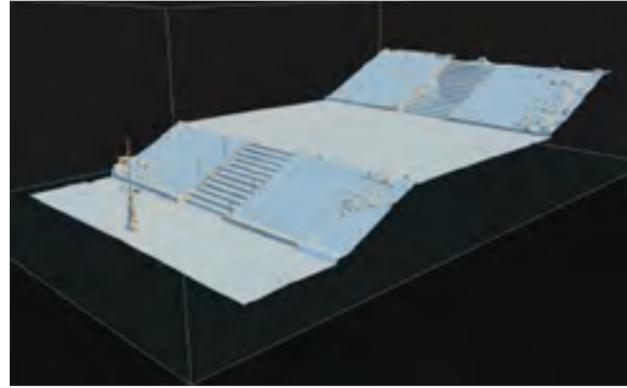
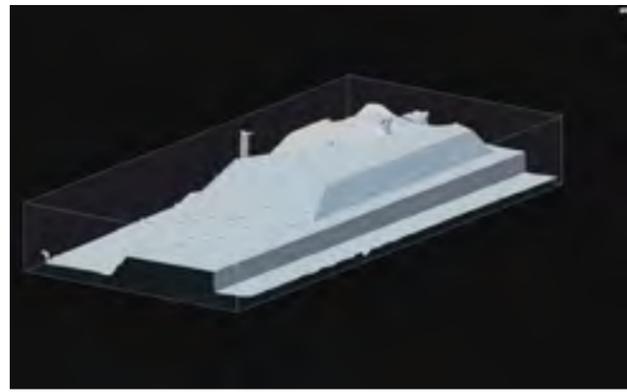
Invocated Spot-006



IMG_1414.jpg / IMG_9798.jpg
IMG_9653.jpg

IMG_9655.jpg / IMG_9237.jpg
IMG_9660.jpg

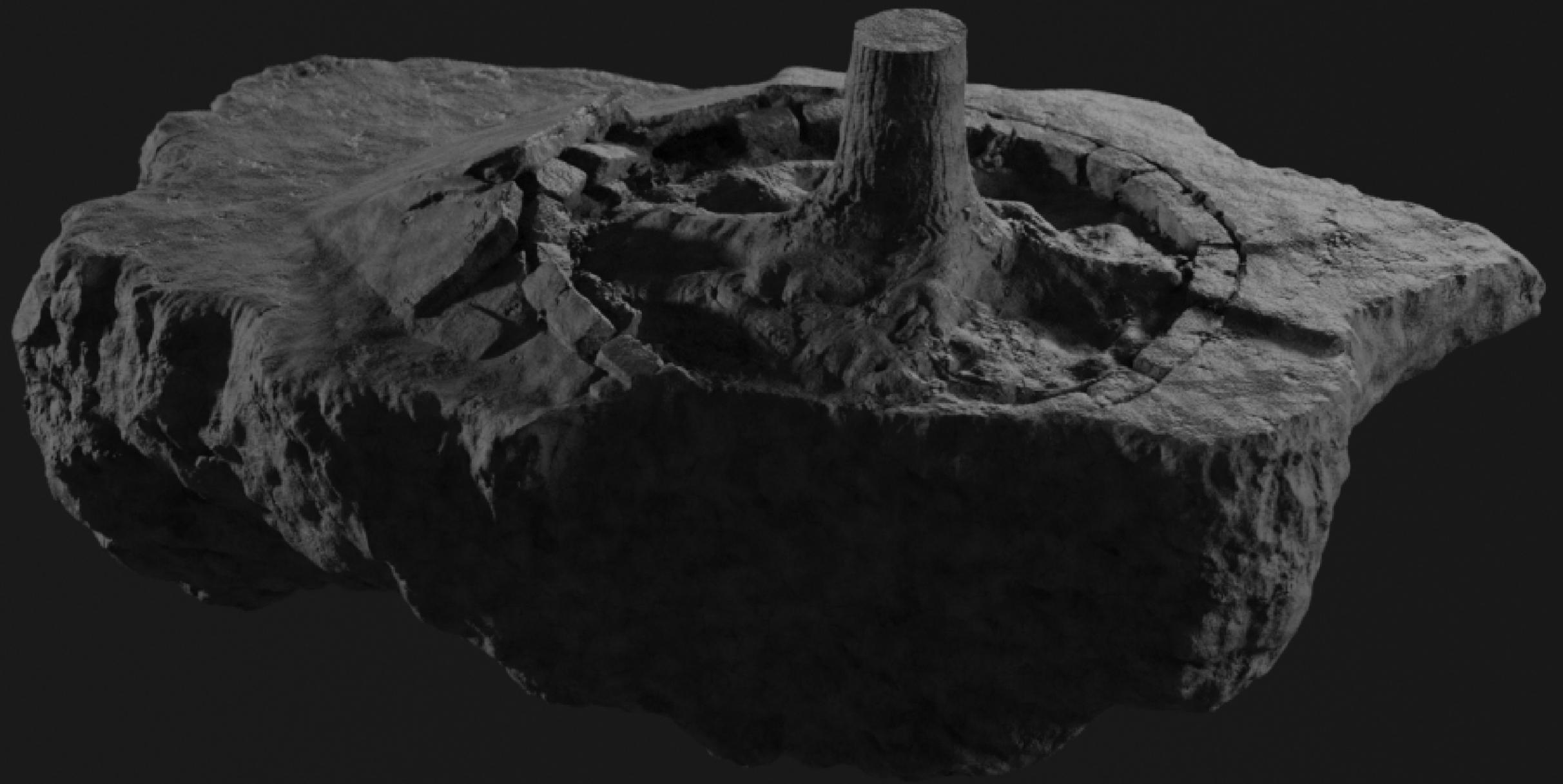




Concrete Spot-001



Preview_SCAN_22.png / Preview_SCAN_25.png /
SCAN_01_Preview.png / SCAN_030_Preview.png /
SCAN_03_Preview.png / SCAN_05_Preview.png /
SCAN_06_Preview.png / SCAN_19_Preview.png

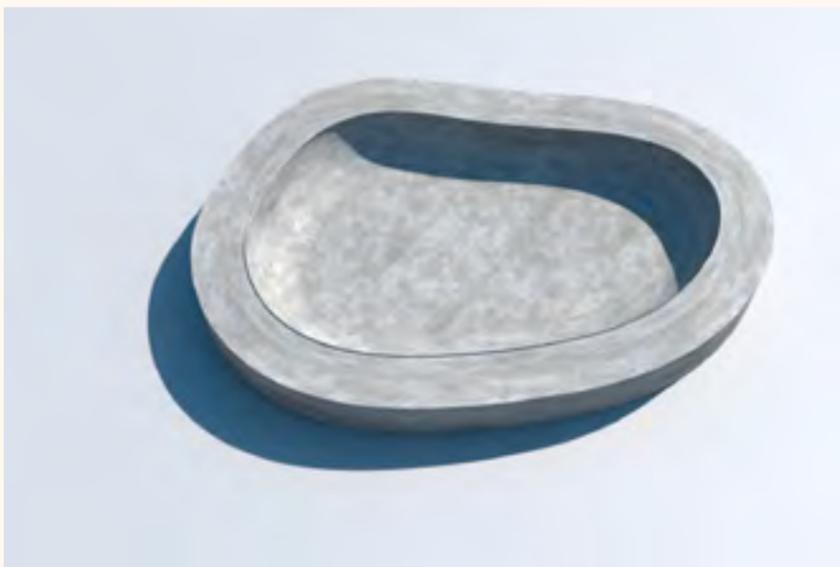
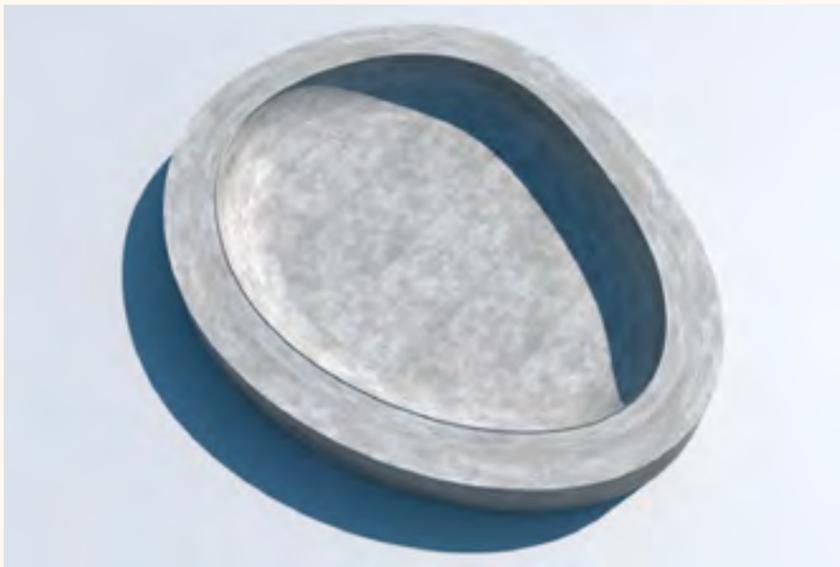
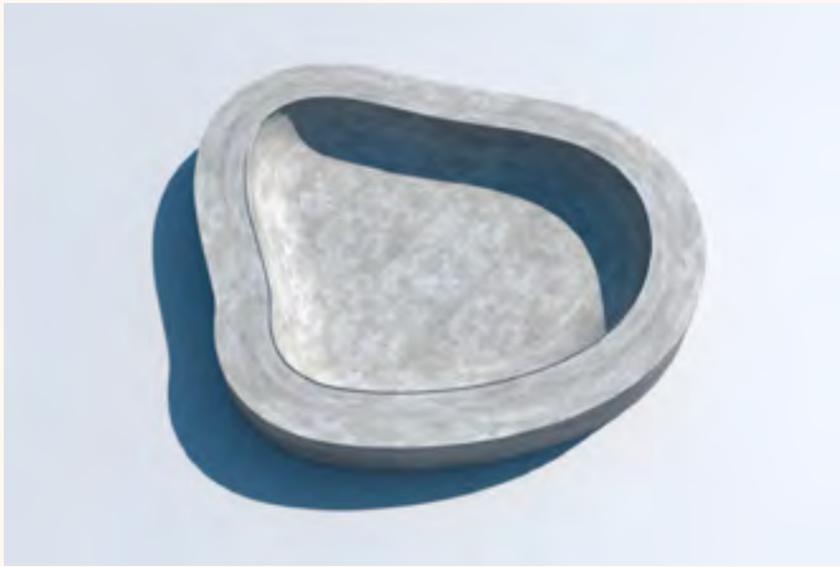




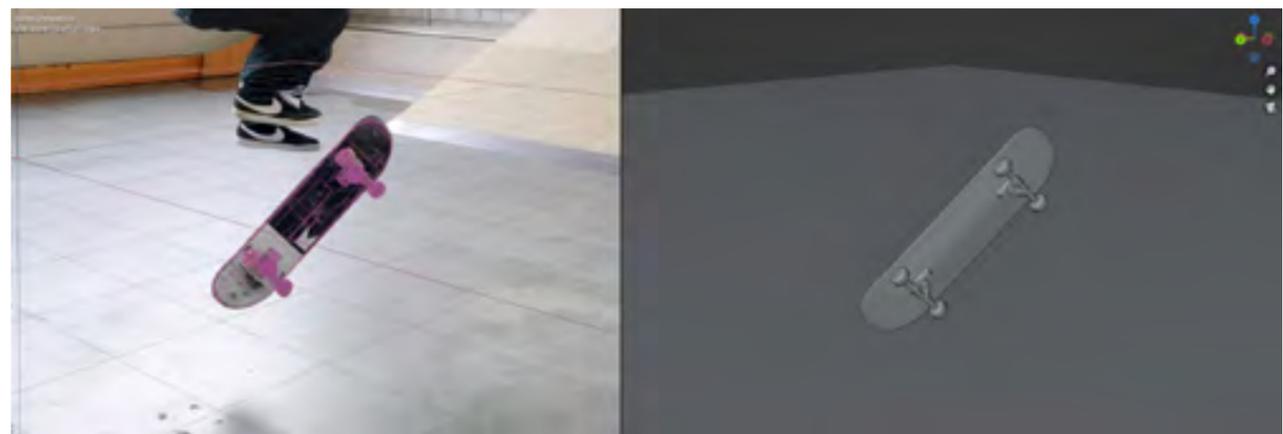
IMG_6743.JPG / IMG_9784.jpg
SCAN_07.png



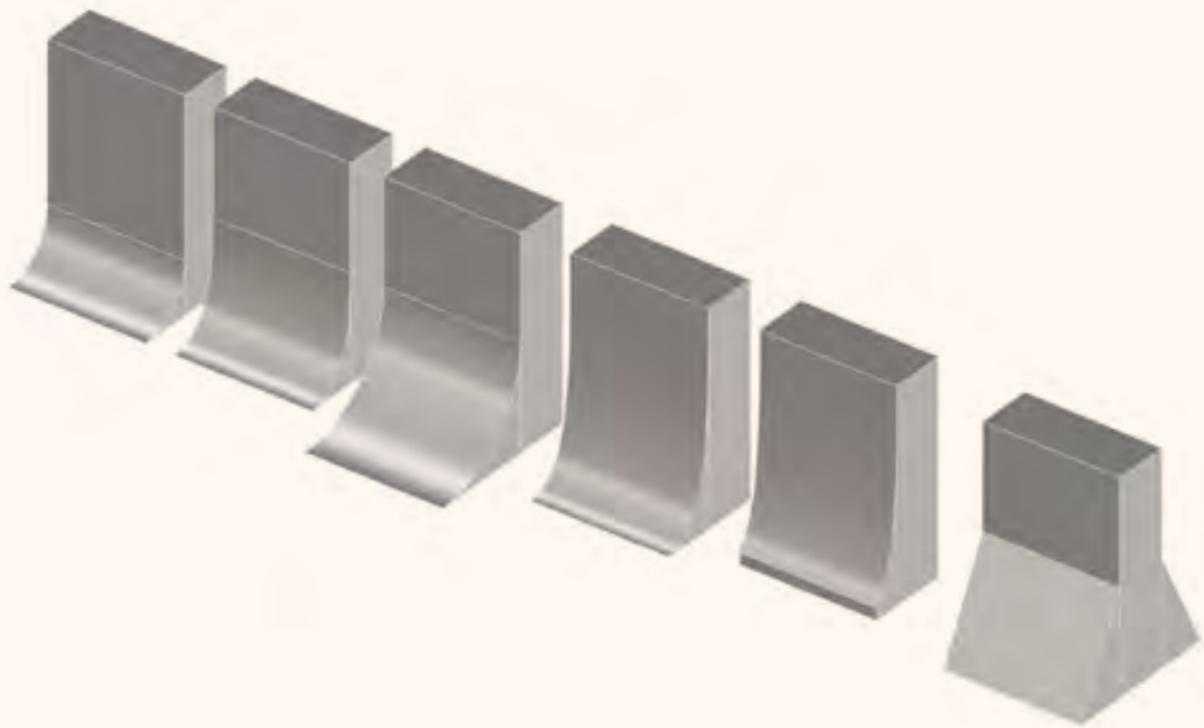
Invocated spot-002



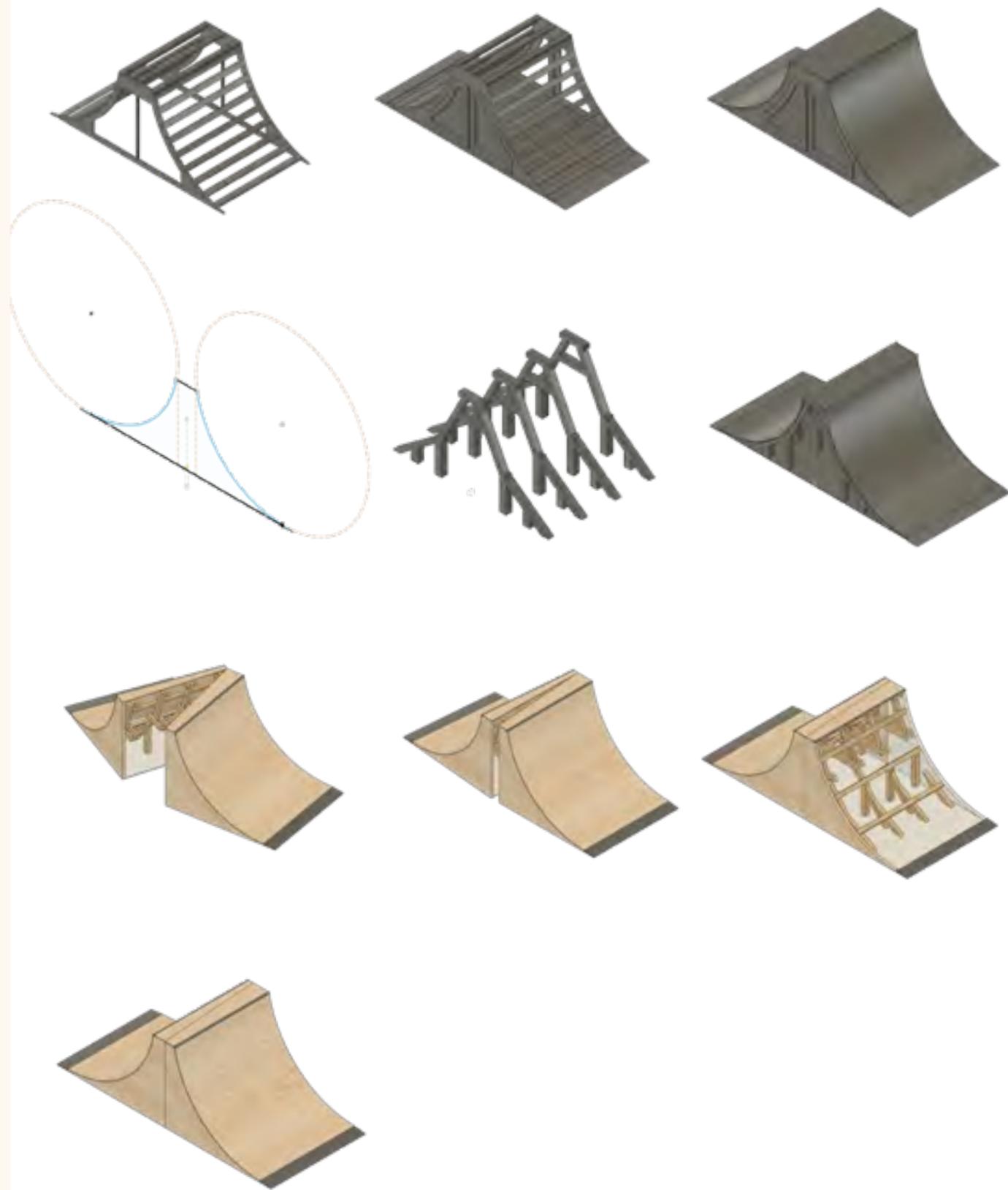
blender_2023-07-10_18-40-07.jpg / blender_2023-07-10_18-40-07.jpg /
blender_2023-07-10_18-40-07.jpg







Set design research



Teenage Simulator design research



UNCONCRETE

Une exposition produite par
le Lavoir Numérique et présentée
du 01.03 au 18.08.24

Production
François Bellabas, Adrien Grigorescu,
Benjamin Roulet

Design graphique
Geoff Pellet

Production
Lise Boulay

PUBLICATION

Design éditorial
Studio Gourau Phong , Geoff Pellet

Pour le texte d'introduction
Studio Gourau Phong

Impression
PeriGraphic

LAVOIR NUMÉRIQUE

Équipe de programmation

Conseil scientifique
Thomas Courtial, directeur du développement
numérique, Mission numérique EPT Grand-
Orly Seine Bièvre

Image fixe
Michaël Houlette, directeur du service
Maison Doisneau – Lavoir Numérique,
EPT Grand-Orly Seine Bièvre

Image mouvante
Benoît de Chaumont, directeur du cinéma
La Tournelle, L'Haÿ-les-Roses, EPT Grand-Orly
Seine Bièvre

Son
Robin Moreau, directeur du conservatoire
de Gentilly, EPT Grand-Orly Seine Bièvre

Équipe administrative

Direction
Michaël Houlette

Coordination générale
Anne Enderlin

Accueil et secrétariat
Nacema Boufrioua
Eleonora Busato

Accueil et secrétariat
Éric Vialard

Partenariat et communication
Šejla Dukatar

Relations publiques et activités techniques
Robert Pareja

Régie générale audiovisuelle
Guillaume Cefelman

Encadrement Pôle pédagogique

Claire Le Moine
Médiation culturelle/Photographie
Daniela Matiz Borda

Médiation culturelle/
Cinéma, réalisation audiovisuelle
Loïc Blanchefleur

Médiation culturelle/Art sonore
Federico Rodríguez-Jiménez

Ateliers arts plastiques et accueil
Claire Galopin

Production des expositions
Lise Boulay

Stagiaires
Hugo Cara
Lou Burillier-Peltier

Les artistes et l'équipe du Lavoir remercient:

Angélique Bellabas, Francesco Biasi,
Valentin Carrie, Jérôme Cortie, Lucine
Charon, Françoise Decante, Šejla Dukatar,
Bastien Duval, Adrien Ehrhardt, Geneviève
Escher, Andréa Fernandez, Juliette Gabolde,
Camille Gardent, Adrien Grigorescu,
Michaël Houlette, Vincent Marin, Atelier
SHL, Atelier Variable, Patrice Roulet, Iommy
Sanchez, Stéphanie Solinas, Riad Terrien,
Bertrand Trichet, Ysana Watanabe, Element
Skateboard, et toute l'équipe du Lavoir
Numérique.

Le Lavoir Numérique est un équipement
de l'Etablissement Public Territorial Grand-
Orly Seine Bièvre



Le Lavoir Numérique est soutenu par la ville
de Gentilly



Curvyscape-001



Curvyscape-003

