



In Memory of Me

UN NOUVEAU CATALOGUE DE GESTES

LA PREMIÈRE ET SEULE ŒUVRE DANS LE MONDE
À PROPOSER 6 NIVEAUX D'INTERACTION
À L'ATTENTION DE TOUS LES PUBLICS

EN FAVEUR DE LA DÉFENSE DE LA DÉMOCRATIE
DE L'ÉDUCATION, DU PATRIMOINE ET DE LA BIODIVERSITÉ

PAR STÉPHANE SIMON



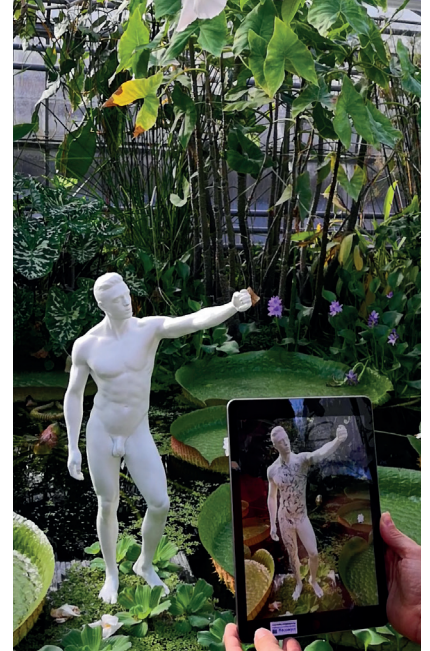
1^e/ UNE ACTION MIMÉTIQUE IMMÉDIATE

L'œuvre In Memory of Me se définit dans un premier temps comme un travail de sculpture qui vise à mettre en avant un catalogue de gestes inédits nés de la pratique du Selfie, nouveau rituel universel de nos sociétés digitales. La pratique du selfie a fait naître à l'échelle planétaire une nouvelle esthétique qui, glorifiant la posture, le corps, l'expressivité héroïque et la volonté de fixer une action immédiate, renoue avec la tradition de la représentation des dieux et des personnalités honorifiques telle qu'elle était pratiquée à l'époque grecque classique et romaine. Quelques 2500 ans plus tard les messages véhiculés et recherchés sont

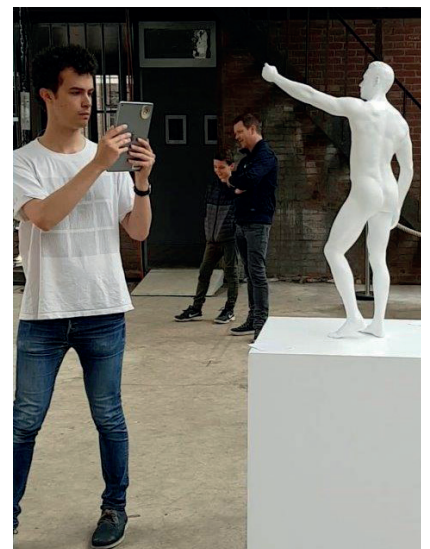
identiques : quête de sacralité, d'exemplarité, besoin d'identification, d'admiration, d'héroïsation, d'offrande et de culte.

Le premier niveau d'interaction de l'œuvre In Memory of Me est un phénomène de mimétisme immédiat qui se déclenche à la vue et au contact des sculptures.

On retrouve ici une des fonctions premières de la statuaire grecque antique qui fixait généralement une expression en mouvement destinée à servir d'exemple et à être imitée par les citoyens en y associant des valeurs positives de **force**, de **beauté**, de **courage**, d'**harmonie**, d'**équilibre**, de **démocratie** contenues dans chaque sculpture.



Jardin Botanique Jean-Marie Pelt - Nancy
Octobre 2019



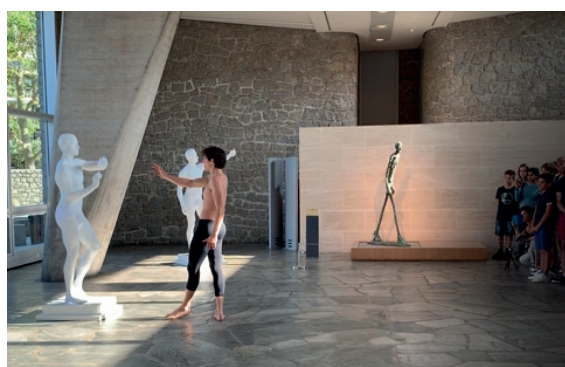
Biennale Internationale « Les Bains
Numériques » - Enghien-les-Bains -
Juin 2018

2^e / UNE APPLICATION INTERACTIVE DE RÉALITÉ AUGMENTÉE

La seconde partie de l'œuvre est une application interactive de réalité augmentée pour tablettes et téléphones portables qui permet aux visiteurs de découvrir, grâce aux technologies d'**Intelligence Artificielle**, une création graphique originale composée de motifs de fleurs de narcisse qui vient prendre appui sur les sculptures pour se développer jusqu'à la recouvrir en quasi-totalité. Le dessin, réalisé en référence et en allégorie à la légende d'Ovide, est inspiré des codes stylistiques d'un autre phénomène planétaire tout aussi puissant que le selfie qui est également une forme de langage non-verbal : le tatouage. L'application réintroduit l'objet smartphone

comme clef de lecture indispensable à la découverte de l'œuvre globale, là où il a volontairement disparu dans la sculpture pour concentrer l'attention sur la beauté du geste. **Elle transforme ainsi l'utile en merveilleux.** Le choix de concevoir des motifs graphiques naturalistes, réalisés essentiellement en collaboration avec des artistes femmes, vise à sensibiliser tous les publics à la beauté de la nature, mais aussi à sa fragilité. Une façon poétique mais résolument engagée de faire prendre conscience au plus grand nombre que la survie de l'Homme dépend du respect de l'environnement et de la protection de la biodiversité.

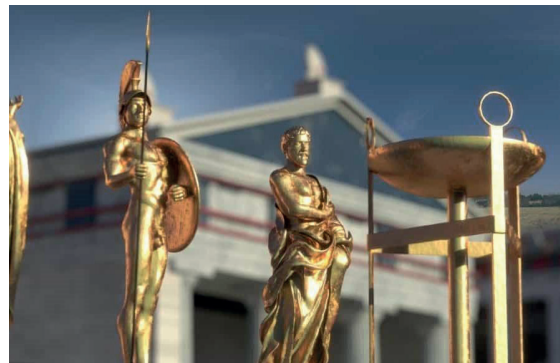
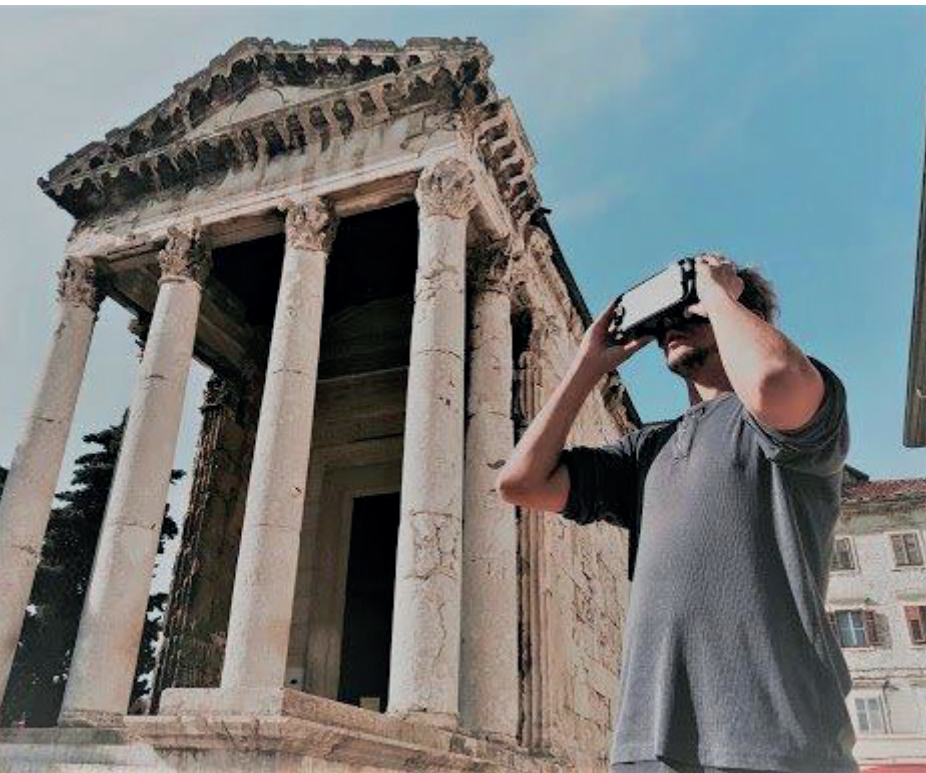
3^e / UN DIALOGUE IMMERSIF ENTRE MUSIQUE, SCULPTURE ET DANSE CONTEMPORAINE



Le danseur de l'Opéra de Paris Mickaël Lafon présente la chorégraphie originale qu'il a conçue sur la thématique du geste en dialogue avec les sculptures In Memory of Me - Journées Européennes du Patrimoine - Siège mondial de l'Unesco - Paris - Septembre 2019

Le troisième niveau d'interaction est un dispositif d'Overlap Reality développé par la Start Up française Skyboy qui permet de découvrir avec une vue à 360° **une performance de musique et de danse contemporaine, signée d'un grand chorégraphe, avec pour thème l'universalité des gestes liés à la pratique du selfie** qui forment un nouvel abécédaire compris de tous.

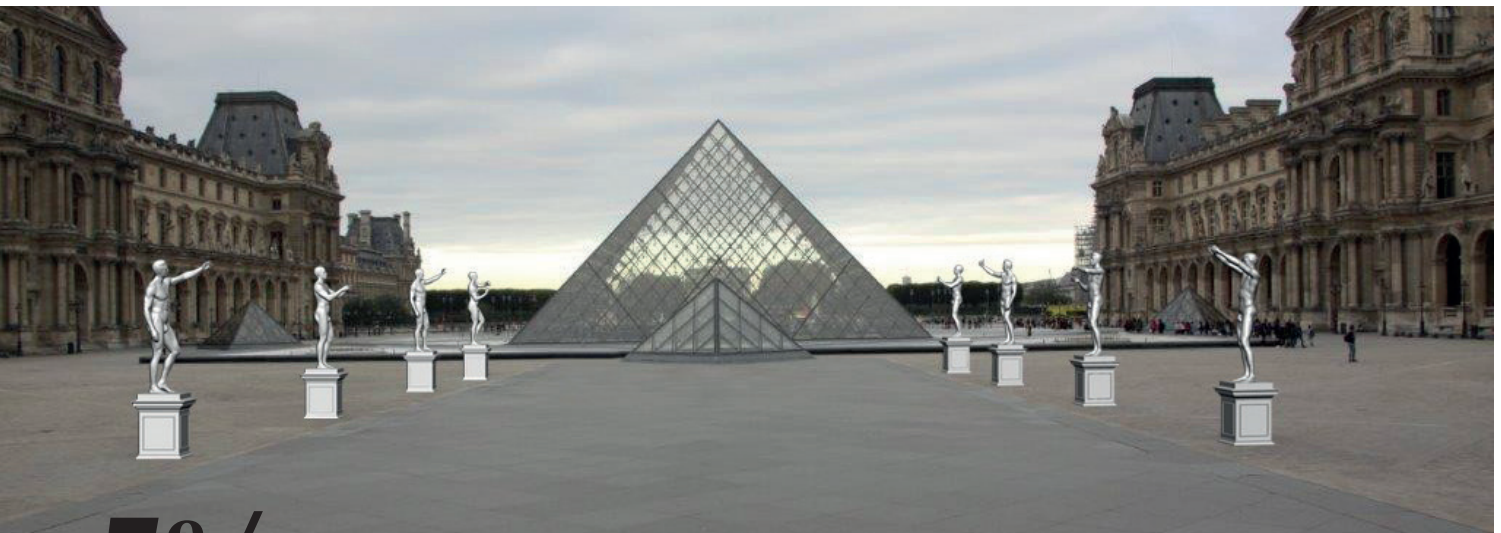
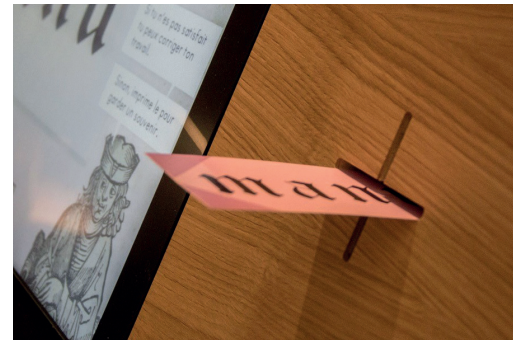
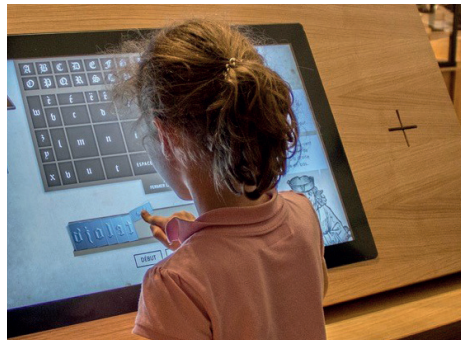
Le selfie n'est pas uniquement centré sur l'autoportrait mais il met en tension et en mouvement la totalité du corps dans un esprit de jeu et de théâtralité que l'on retrouve parfaitement exprimé dans la danse. Différentes performances programmées en live, pourront être revues à l'infini grâce à ce procédé numérique résolument innovant.



4^e / RÉTABLIR UNE VÉRITÉ HISTORIQUE GRÂCE À LA RÉALITÉ VIRTUELLE

Le quatrième niveau d'interaction est une plongée historique grâce à un casque de réalité virtuelle dans plusieurs lieux emblématiques de la Grèce antique (Parthénon, Olympie, Agora...) afin de découvrir l'architecture originale des bâtiments et temples mais surtout de rétablir une vérité peu connue du grand public, mise au jour grâce au travail de recherche d'archéologues prestigieux et aux technologies d'analyses spectrales les plus avancées : **les sculptures antiques et les bas reliefs étaient polychromes ou entièrement dorés.**

Cette partie du projet propose une dimension pédagogique qui permet aux visiteurs de vivre une réelle expérience de voyage dans le temps avec l'ajout de commentaires à caractère informatif qui peuvent être insérés dans l'image.



5^e / SE RETROUVER AUTOUR DE DIX VALEURS HUMANISTES UNIVERSELLES

Le cinquième niveau d'interaction introduit la communication écrite dans la proposition globale à travers la mise à disposition de dalles tactiles.

Il est lié à des projets d'installations monumentales réunissant un ensemble de 10 sculptures à taille humaine, en référence au Monument des Héros Éponymes qui était érigé au centre de l'Agora à Athènes comme symbole de la naissance de la Démocratie.

Chaque statuaire est associée à une valeur universelle gravée à ses pieds qui fait référence aux aspirations recherchées aujourd'hui par toute

personne qui se prend en selfie: **liberté, confiance, espoir, égalité, héroïsme, beauté, fraternité, victoire, mémoire...**

Les visiteurs sont invités, grâce au geste, à composer la valeur dans laquelle ils s'identifient ou se reconnaissent le plus, et peuvent repartir avec ce mot imprimé, destiné à valoriser la langue française et à participer à sa diffusion à travers le monde, qui peut être accompagné de sa traduction en plusieurs langues y compris en grec ancien.

Ce système est développé en collaboration avec la société française Mosquito.

6^e / VOYAGE DANS L'ART D'ÊTRE SOI L'INVENTION D'UNE LÉGENDE OLFACTIVE



Le sixième niveau d'interaction est de nature olfactive. Il vise à amplifier l'expérience globale en sollicitant le sens de l'odorat.

L'œuvre ne se contente plus d'être regardée, elle se vit, elle se respire.

In Memory of Me propose une immersion totale avec la création d'une senteur unique, unisexe, qui exprime à elle seule ce qu'incarne aujourd'hui la pratique de l'autoportrait à l'échelle universelle : recherche d'**héroïsation**, d'**exemplarité**, de **proximité**, de **séduction**, de **beauté**, de conserver la **mémoire d'un instant unique**,

d'**être aimé(e)**... tout en faisant référence à des senteurs qui ont existé durant la Grèce antique pour faire voyager les visiteurs et leur permettre un moment d'évasion qui ne soit pas que visuel. **Le parfum établit un lien entre nature et culture.** Comme le selfie et le tatouage, il touche à l'identité, à l'intime, nourrit la pensée, en appel à la mémoire, à la volonté de laisser une trace et remplit une fonction de communication sociale. Le dispositif de diffusion olfactive pourrait être installé en dialogue et en complément du dispositif de réalité virtuelle. (interaction n°4)



IN MEMORY OF ME

Un nouveau catalogue de gestes

STÉPHANE SIMON
Artiste Plasticien
+ 33 (0)6 18 04 70 41
Atelier : 82, rue du Faubourg Saint-Antoine
75012 Paris
contact@inmemoryofme.fr

www.inmemoryofme.fr

